

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING AUDIO-VISUAL DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS IV SDN JATIMULYA II TANGERANG

Septy Nurfadhillah<sup>1</sup>, Romita Umayyah Hadi<sup>2</sup>, Amalita Aziah Septiarinic<sup>3</sup>,  
Ayu Kurniawatid<sup>4</sup>, Mita Auliae<sup>5</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
nurfadhillahsepty@gmail.com , ayyukrnia18198@gmail.com

## Abstract

*Learning media is a tool or means used as an introduction to teaching messages in order to achieve learning objectives. Learning media is very important and needed in the world of education, especially for a teacher because learning media can make it easier for students to understand learning messages. The world, including Indonesia, is currently facing the Covid 19 pandemic. The existence of this pandemic has had a huge impact in various aspect, one of which is education, namely not face to face learning, but online learning. This study aims to develop interesting and effective learning media used in online learning. The method used in this research is the Research and Development ( R&D ) method which is a method to produce a learning product. The selection of learning media developed was based on the results of interviews and needs analysis for grade 4 students at SDN Jatimulya 2 Tangerang. The product developed is an Audio Visual learning media in the form of learning videos. Learning videos are the most appropriate media used for distance or online learning.*

**Keywords :** *Instructional Media, Audio-Visual, Covid-19*

**Abstrak :** Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai pengantar pesan pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama bagi seorang guru karena media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pesan pembelajaran. Saat ini dunia termasuk indonesia sedang manghadapi pandemi Covid-19. Adanya pandemi ini memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek, salah satunya adalah pendidikan yaitu tidak dilaksanakannya pembelajaran tatap muka melainkan pembelajaran melalui dalam jaringan (daring). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif digunakan pada pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) yang merupakan metode untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada hasil wawancara dan analisis kebutuhan bagi siswa kelas 4 di SDN Jatimulya 2 Tangerang. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran audio-visual berupa video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang paling tepat digunakan untuk pembelajran jarak jauh atau daring.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Audio-Visual, Covid-19

## PENDAHULUAN

Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi kehidupan manusia. Pendidikan akan menciptakan manusia yang utuh, mandiri serta mulia sehingga bermanfaat bagi lingkungannya. Sebagaimana yang terdapat pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 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.”. Dalam hal ini Pendidikan dapat diartikan sebagai proses memanusiakan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penting yang akan mendorong kemajuan negara, sebab pendidikan akan melahirkan generasi bangsa yang cerdas yang akan memperbaiki pembangunan nasional. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan data UNESCO dalam Global Education Monitoring (GEM) Report 2016, mutu pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang. Sedangkan kualitas guru sebagai komponen penting dalam pendidikan, berada di urutan ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia Yusuf (2020). Ironi bahwasanya dari data tersebut dapat dilihat bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat tergolong rendah jauh dari yang diharapkan. Hal tersebut sebanding dengan kualitas gurunya yang juga rendah. Oleh sebab itu, untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas maka perlu adanya peningkatan kualitas guru terlebih dahulu.

Seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi yang harus dikuasai dalam melaksanakan tugas. Dengan jelas dalam UU No 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa kompetensi guru profesional mencakup kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Di dalam kompetensi-kompetensi tersebut terdapat hal-hal yang harus dikuasai guru ketika mengajar dikelas, seperti penguasaan bahan ajar, kemampuan mengelola kelas, melaksanakan beberapa model, kemampuan menggunakan media, dll.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan seperangkat alat yang digunakan guru sebagai pengantar pesan pembelajaran.. Penggunaan media pengajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga akan membantu pencapaian keberhasilan belajar. Dalam hal ini, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Teknologi yang berkembang dengan pesat dan semakin maju dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Pada awal tahun 2020 Covid-19 masuk ke Indonesia. Pandemi Covid-19 ini memberikan efek yang luar biasa dan berdampak pada semua aspek, termasuk pendidikan. Untuk mengurangi kasus positif Covid-19, maka pemerintah membuat beberapa kebijakan. Kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah dalam bidang pendidikan terkait pada kegiatan belajar mengajar adalah melarang pertemuan tatap muka di kelas. Agar pendidikan pendidikan tetap berjalan, maka kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui dalam jaringan (daring). Kendati demikian, pembelajaran daring ini memiliki banyak kendala dan kekurang terutama bagi guru sebagai sumber utama belajar. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka dimana guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, dalam pembelajaran daring ini guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2014 : 407) mengemukakan Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Penelitian pengembangan ini dilakukan terhadap SDN Jatimulya 2 Tangerang. Penelitian ini mulai dikerjakan pada Rabu, 5 Mei 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 4 SDN Jatimulya 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Dalam melakukan wawancara peneliti mendengarkan secara cermat apa yang disampaikan oleh narasumber serta mendokumentasikan kegiatan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan peserta didik, produk yang dikembangkan yaitu media audio-visual berupa video pembelajaran.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah kami lakukan sebagai berikut :

1. Berapa jumlah siswa dikelas yang bapak ajar?

Jumlah siswa dikelas saya ada 31 siswa kelompok laki-laki berjumlah 19 siswa dan perempuan 12 siswi

2. Bagaimana karakteristik siswa dikelas?

Karakteristik siswa berbeda-beda ada yang aktif, hiper aktif dan cenderung pasif

3. Bagaimana gaya belajar siswa?

Gaya belajar siswa bermacam-macam bergantung dengan karakteristik siswa

4. Hal apa yang membuat siswa tertarik belajar di kelas?

Siswa diminta untuk praktikum wawancara pelajaran bahasa indonesia

5. Media apa yang bapak terapkan pada kelas ini?

Media yang digunakan fleksibel sesuai materi yang sedang diberikan

6. Media apa yang paling efektif pada saat pembelajaran berlangsung di kelas?

Menggunakan media audio visual seperti video pembelajaran, buku tema, proyektor

7. Apakah media yang digunakan sudah efektif?

Ya, sangat efektif

8. Pernah tidak siswa mengeluh dengan media yang bapak terapkan di kelas?

Ya, siswa pernah mengeluh terhadap media pembelajaran tergantung karakteristik dari siswa

9. Jenis media apa yang ingin dikembangkan di sekolah ini?

Pada pembelajaran di SDN Jatimulya ini media audiovisual

10. Mata pelajaran apa atau materi apa yang biasa dikelas bapak merasa kesulitan?

Materi yang bacaan terlalu monoton

## **PEMBAHASAN**

Wabah virus corona 2019 (corona virus disease/COVID-19) sebuah nama baru yang diberikan oleh World Health Organization (WHO) bagi pasien dengan infeksi virus novel corona 2019 yang pertama kali dilaporkan dari kota Wuhan, Cina pada akhir 2019. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru (Handayani, dkk : 2020).

Penyebaran terjadi secara cepat dan diputuskan sebagai pandemi baru. Indonesia melaporkan kasus pertama pada 2 Maret 2020, yang diduga tertular dari orang asing yang berkunjung ke Indonesia. Jumlah kasus baru global yang dilaporkan pada tanggal 12-18 Juli 2021 lebih dari 3,4 juta, meningkat 12% dibandingkan dengan minggu sebelumnya. Secara global, insiden mingguan kasus COVID-19 meningkat dengan rata-rata sekitar 490.000 kasus dilaporkan setiap hari selama seminggu terakhir dibandingkan dengan 400.000 kasus setiap hari pada minggu sebelumnya. Menyusul penurunan yang stabil selama lebih dari dua bulan, jumlah kematian mingguan yang dilaporkan serupa dengan minggu sebelumnya, dengan hampir 57.000 kematian dilaporkan. Jumlah kumulatif kasus yang dilaporkan secara global sekarang lebih dari 190 juta dan jumlah kematian melebihi 4 juta, WHO (2021).

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan

sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi of Education Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Heinich, dkk (1982). Sedangkan Oemar Hamalik (1994:12), media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai pengantar pesan-pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama bagi seorang guru. Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi tugas motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Pembelajaran perlu adanya media, karena dengan adanya media pembelajaran otomatis akan berdampak terhadap pemahaman siswa dan prestasi siswa. Manfaat media dalam proses pendidikan merupakan pengajaran akan lebih menarik kepedulian siswa sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar, dan bahan pengajaran hendak lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa.

Ketika proses pengajaran dilakukan tanpa adanya media siswa akan sedikit memahami yang disampaikan guru dan pembelajaran jadi tidak menarik untuk siswa. Apalagi selama pandemi sekarang ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya di rumah saja dapat membuat para siswa lebih cepat bosan dalam menyimak pelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu untuk kegiatan pembelajaran selama daring

para siswa kelas 4A melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media audio visual, baik itu video yang dibuat sendiri maupun video yang diambil dari youtube.

Media audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio visual dibagi menjadi dua yaitu : a) audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara; b) audio visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan computer, Haryoko (2009).

Anderson (1976) menyarankan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu

1. Langkah 1 : Penerangan atau Pembelajaran

Langkah pertama menentukan apakah penggunaan media untuk keperluan informasi atau pembelajaran. Media untuk keperluan informasi, penerima informasi tidak ada kewajiban untuk dievaluasi kemampuan/keterampilanr ya dalam menerima informasi, sedangkan media untuk keperluan pembelajaran penerima pembelajaran harus menunjukkan kemampuannya sebagai bukti bahwa mereka telah belajar.

2. Langkah 2: ‘Tentukan Transmisi Pesan

Dalam kegiatan ini kita sebenarnya dapat menentukan pilihan, apakah dalam proses pembelajaran akan digunakan ‘alat bantu pengajaran’ atau ‘media pembelajaran’. Alat bantu pengajaran alat yang didesain, dikembangkan, dan diproduksi untuk memperjelas tenaga pendidik dalam mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara produk pengembang media dan peserta didik/pengguna. Atau dengan kata lain peran pendidik sebagai penyampai materi pembelajaran digantikan oleh media.

### 3. Langkah 3: Tentukan Karakteristik Pelajaran

Asumsi kita bahwa kita telah menyusun disain pembelajaran, dimana kita telah melakukan analisis tentang mengajar, merumuskan tujuan pembelajaran, telah memilih materi dan metoae. Selanjutnya perlu dianalisis apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan itu termasuk dalam ranah kognitif, afektif atau psikomotor. Masing-masing ranah tujuan tersebut memerlukan media yang berbeda.

### 4. Langkah 4: Klasifikasi Media

Media dapat diklasifikasikan sesuai dengan Ciri khusus masing-masing Inedia. Berdasarkan persepsi dria manusia normal media dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media video, dan audio visual. Berdasarkan Ciri dan bentuk fisiknya media dapat dikelompokkan menjadi media proyeksi (diam dan gerak) dan media non proyeksi (dua dimensi dan tiga dimensi). Sedangkan jika diklasifikasikan berdasarkan keberadaannya, media dikelompokkan menjadi dua yaitu media yang berada di dalam ruang kelas dan media-media yang berada di luar ruang kelas. Masing-masing media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan bila dibandingkan dengan media Iainnya.

### 5. Langkah 5: Analisis karakteristik masing-masing media

Media pembelajaran yang banyak macamnya perlu dianalisis kelebihan dan kekurangannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pertimbangan pula dari aspek ekonomi dan ketersediaannya. Dari berbagai alternatif kemudian dipilih media yang paling tepat.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas 4 SDN Jatimulya 2 adalah media audio visual berupa video pembelajaran. Pemilihan pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas beberapa pertimbangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Seperti yang diketahui karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh melalui dalam jaringan (daring), maka media



yang dianggap paling tepat adalah media yang dapat memanfaatkan teknologi dan internet. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka yang membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkan video didepan kelas, saat pembelajaran daring hanya diperlukan gadget dan akses internet yang mana hampir setiap orang sudah memilikinya. Selain itu, sudah sangat banyak platform digital yang dapat digunakan untuk membagiakan dan mengakses video seperti, Youtube, WhatsApp, Google Classroom, dan masih banyak lainnya. Selain itu, video pembelajaran juga dianggap paling efektif karena video merupakan media audio visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya animasi gambar dan penjelasan yang jelas. Video pembelajaran yang menarik akan membuat motivasi belajar siswa meningkat.

## **KESIMPULAN**

Pada observasi yang telah dilakukan di SDN Jatimulya 2 dapat disimpulkan bahwa, setiap media pembelajaran tidak ada yang benar-benar pasti membuat seluruh siswa dapat paham dan mengerti dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Karena sifat dan daya pikir setiap anak berbeda-beda. Namun dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru maupun siswa dalam pembelajaran. Pada observasi ini, SDN Jatimulya 2 menggunakan media Audio Visual media ini berhasil untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa disaat pandemi, namun untuk menunjang keberhasilan tersebut pasti ada syarat-syarat, antara lain : 1) isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topic pembelajaran, 2) gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan susila, tindakan yang menistikan RAS, 3) durasi setiap video tidak terlalu panjang disarankan 3-5 menit.

Setiap proses pembelajaran yang menghasilkan prestasi belajar siswa yang baik pasti menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan menghasilkan prestasi bagi siswa. Menggunakan media Audio Visual ini guru dapat memberi penjelasan, contoh dan tugas yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa sehingga siswa lebih tertarik dengan apa yang sedang dipelajarinya,

sehingga apa yang ingin disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Handayani, Diah, Dkk. (2020). *Penyakit Virus Corona 2019*. Jurnal Respirologi Indonesia. 40 (2). 120.
- Haryoko, Spto. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi. 5 (1). 3
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York : Harper & Row Publishers,
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. 37 (1). 27-28.
- Pemerintah Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta : Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Sadiman Arief (dkk), 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- World Health Organization. (2021). *Weekly epidemiological update on COVID-19 - 20 July 2021*. Diakses pada 21 Juli 2021 dari <https://www.who.int/publications/m/item/weekly-epidemiological-update-on-covid-19---20-july-2021>
- Yusuf, Syarif. (2020). *Potret Pendidikan Indonesia, Siapa yang Harus Berbenah*. Dakses pada 19 Juli 2021 dari <https://kumparan.com/syarif-yunus/potret-pendidikan-indonesia-siapa-yang-harus-berbenah-1tKr0bDEZwG/full>
- Sungkono. (2008). *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. *Maialah Ilmiah Pembelajaran*. 4 (1). 75-76.