

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MATERI PELAJARAN MENGGAMBAR FLORA DAN FAUNA DI SMP

Development of Audio Visual Learning Media for Flora and Fauna Drawing Lesson Materials in Junior High School

Sasmita Miradj¹, I Wayan Sudana^{2*}, Isnawati Mohamad³

^{1,2,3} Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

E-mail: sasmitamiradj7@gmail.com ; iwayan@ung.ac.id ; isnawatimohamad74@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is an important instrument that needs to be developed to improve students' understanding of the subject matter, but not all teachers are able to develop learning media according to the subject matter. This study aims to develop audio-visual learning media to improve students' understanding of the material on drawing flora and fauna. The study used the Research and Development (R&D) method with the 4D model: define, design, development, and dissemination. Data were collected through interviews, observations, documentation, and assessment sheets for material validation, media feasibility, and media effectiveness. Data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The results show that the development of audio-visual learning media for drawing flora and fauna material can be done through four stages: 1) definition, namely conducting historical analysis, facilities and infrastructure, resources and curriculum; 2) design, namely compiling learning materials, editing process for learning media and dubbing; 3) development, namely realizing videos into audio-visual learning media, with a material validation score of 98.07% (very valid), a feasibility score of 90.63% (very feasible), and an effectiveness score of 89.19% (very effective); 4) distribution by providing the media to schools for learning to draw flora and fauna. It is concluded that the developed audio-visual learning media can be used effectively in learning to draw flora and fauna in Junior High Schools.

Keywords: Learning Media, Audio Visual, Drawing Flora and Fauna

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan instrumen penting yang perlu dikembangkan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, namun tidak semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibelajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual* guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi menggambar flora dan fauna. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta lembar penilaian validasi materi, kelayakan media, dan keefektifan media. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa pengembangan media pembelajaran *audio visual* materi menggambar flora dan fauna dapat dilakukan melalui empat tahapan: 1) pendefinisian yaitu melakukan analisis sejarah, sarana dan prasarana, sumber daya dan kurikulum; 2) perancangan yaitu penyusunan materi pembelajaran, proses *editing* media pembelajaran dan *dubbing*; 3) pengembangan yaitu merealisasikan video menjadi media pembelajaran *audio visual*, dengan hasil penilaian validasi materi 98,07% (sangat valid), nilai kelayakan 90,63% (sangat layak), dan nilai keefektifan 89,19% (sangat efektif); 4) penyebaran dilakukan dengan menyerahkan media tersebut kepada pihak sekolah

untuk dalam pembelajaran menggambar flora dan fauna. Disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* yang berhasil dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran menggambar flora dan fauna di SMP.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Audio Visual*, Menggambar Flora dan Fauna

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup yang lebih tinggi atau mencapai kemajuan yang lebih baik (Hidayat, 2019). Indonesia melalui undang-undang nomor 20 tahun 2003, sudah mengatur bahwa salah satu jenjang pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dimana, SMP merupakan jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 13 sampai dengan 15 tahun dan merupakan syarat bagi jenjang pendidikan selanjutnya.

Semakin tinggi jenjang pendidikan yang dijalani, pembelajaran akan semakin kompleks dan membutuhkan kemandirian serta kemampuan berpikir kritis dari peserta didik. Proses pembelajaran itu sendiri dianggap sangat berpengaruh pada mutu lulusan yang dihasilkan oleh sebuah lembaga Pendidikan (Sukendra et al., 2022). Di samping itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran diantaranya sarana dan prasarana, kurikulum, guru, dan lain-lain.

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, guru harus terus berupaya meningkatkan kompetensi diri untuk bisa memaksimalkan proses belajar mengajar, guna mencapai hasil belajar siswa maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran yang dibelajarkan (Atmaja et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), termasuk di SMP Negeri 7 Gorontalo adalah mata pelajaran Seni Budaya yang mempelajari nilai estetika, keterampilan, dan kreativitas. Seni budaya memiliki beberapa aspek yang terdapat dalam kurikulum, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama (Amalia, 2017). Dari keempat aspek tersebut, penelitian ini fokus pada aspek seni rupa yakni materi menggambar sebagai materi paling dasar dalam seni rupa, dengan objek flora dan fauna.

Berdasarkan hasil observasi, guru Seni Budaya di SMP Negeri 7 Gorontalo, bahwa dalam proses pembelajaran seni budaya dengan materi menggambar objek

flora dan fauna, guru masih mengandalkan media pembelajaran yang terbatas pada penggunaan LCD proyektor, yang hanya menampilkan *slide power point*. Materi-materi pada *slide power point* tersebut diambil dari sumber buku teks dan disampaikan melalui metode ceramah.

Menurut KBBI (2023) materi menggambar adalah proses menciptakan representasi visual menggunakan berbagai teknik dan media, seperti pensil, pensil warna, spidol, arang, cat air, atau media digital. Aktivitas pembelajaran menggambar tidak akan mencapai hasil secara maksimal jika hanya mengandalkan media LCD proyektor yang hanya menampilkan *slide power point* yang diambil dari sumber buku teks. Proses kreatif dalam menggambar membutuhkan lebih dari sekadar pemahaman teoritis. Siswa juga memerlukan interaksi langsung dengan alat gambar, panduan praktis, dan umpan balik langsung untuk mengembangkan keterampilan mereka dengan baik sesuai potensinya.

Dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran seni rupa pada materi menggambar flora dan fauna, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Media

pembelajaran *audio visual* dapat menjadi solusi yang tepat karena mampu menghadirkan materi secara lebih hidup dan menarik (Surat et al., 2023). Penggunaan media *audio visual* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar; media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru (Wina, 2014).

Berdasarkan fenomena tersebut, maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu siswa menyerap materi menggambar flora dan fauna secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi menggambar guna membantu pemahaman siswa terhadap materi menggambar yang diajarkan guru. Media dimaksud adalah media audio visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan lebih realistis dan secara langsung dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menyajikan informasi secara menyeluruh.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual untuk membelajarkan materi menggambar flora dan fauna di SMP, dengan mengambil kasus SMP Negeri Negeri 7 Gorontalo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)*, atau biasa disebut penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata (2009), *Research and Development (R&D)* adalah proses atau langkah-langkah untuk membuat produk atau memperbaiki produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud pada penelitian ini berupa media pembelajaran audio visual. Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian model 4D. Menurut Sugiyono (2019) model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar penilaian, dan studi pustaka.

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data terkait kondisi sekolah, prasarana dan sarana, sumber daya sekolah, kurikulum, dan proses pembelajaran. Data hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep media pembelajaran yang dikembangkan.

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan terkait mata pelajaran seni budaya. Informan yang diwawancarai ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono (2019). Kriteria informan yang ditetapkan adalah dapat memberikan informasi terkait pengembangan media pembelajaran Seni Budaya pada siswa dan kemungkinan untuk dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Instrument utama wawancara adalah peneliti sendiri yang didukung oleh pedoman wawancara.

Lembar penilaian digunakan untuk mengukur: 1) kevalidan materi yang dimuat pada media pembelajaran dengan melibatkan ahli materi yang relevan; 2) kelayakan media pembelajaran yang berhasil dikembangkan, dengan melibatkan ahli media pembelajaran; 3)

keefektifan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan melibatkan guru dan siswa.

Studi pustaka dilakukan melalui penelusuran terhadap sumber-sumber sekunder berupa jurnal-jurnal ilmiah, buku, dan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan permasalahan penelitian. Data pustaka diperlukan untuk memperoleh data pendukung (sekunder) yang digunakan untuk memperkuat dan membahas temuan-temuan terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan sebagai alat analisis utama untuk menganalisis semua data, yaitu data hasil wawancara, data hasil observasi, dan data dari lembar penilaian yang akan diubah dari skor angka dan persentase menjadi data tulisan. Sementara itu, analisis kuantitatif hanya digunakan sebagai pendukung untuk menganalisis data angka-angka dari lembar penilaian, sebelum diubah menjadi data kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan skala *Likert*. Sugiyono (2013: 93), mengungkapkan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur

pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau kelompok mengenai fenomena sosial.

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2013: 94)

Untuk mengukur hasil instrumen lembar penilaian yang diberikan kepada responden yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \sum \frac{\Sigma s}{s_{max}} \times 100\%$$

Keterangan: s_{max} = Skor maksimal

Σs = Jumlah skor

X_i = Nilai keefektifan

Sumber: Sugiyono, 2013: 94

Hasil dari persentase yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan skala persentase validasi (tabel 2).

Tabel 2. Skala Persentase

No.	Persentase Validasi	Kriteria
1.	< 25 %	Sangat Tidak Layak
2.	26-49 %	Tidak Layak
3.	50-74 %	Layak
4.	75-100 %	Sangat Layak

(Diadaptasi dari Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *audio visual* menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kelemahan dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini, upaya pengembangan media pembelajaran *audio visual* untuk materi pelajaran menggambar flora dan fauna pada siswa SMP, dengan mengambil kasus SMP Negeri 7 Gorontalo, berhasil dilakukan dengan menerapkan metode R & D model 4D, yakni *define, design, development, disseminations*. Masing-masing tahap yang dilalui sebagai proses penelitian diuraikan berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan, untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui analisis sejarah, analisis sarana dan prasarana, analisis aspek sumber daya dan analisis kurikulum. Pada langkah ini terdapat tiga langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Analisis Awal-Akhir

Pada analisis awal-akhir (*front-end analysis*), dideksripsikan informasi-informasi yang ditemukan melalui penelitian. Berdasarkan data yang sudah

dikumpulkan, terdapat kesenjangan yang mengarahkan pada perlunya pengembangan media pembelajaran untuk siswa. Adapun beberapa aspek yang dianalisis yaitu, sejarah, sarana dan prasarana, sumber daya, dan kurikulum.

Aspek Sejarah

Berdasarkan data mengenai sejarah bahwa, SMP Negeri 7 Gorontalo sebagai sekolah yang telah berakreditasi A dengan skor 95, memiliki sejarah perkembangan yang mencerminkan komitmen terhadap peningkatan mutu pendidikan. Sejak pendiriannya pada tahun 1982 hingga sekarang, sekolah ini telah mengalami berbagai tahap pembangunan fisik dan kepemimpinan, yang berperan penting dalam memperkuat pondasi sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seiring dengan perubahan kepemimpinan yang terjadi di SMP Negeri 7 Gorontalo, terlihat bahwa visi dan misi sekolah sangat mendukung pengembangan media pembelajaran *audio visual* pada materi menggambar flora dan fauna. Visi sekolah yang menekankan pada kualitas dan karakter lulusan sejalan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang tercermin pada misi ketiga, yakni penyelenggaraan

pembelajaran berbasis TIK. Hal ini mengindikasikan kesiapan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi modern, termasuk peluang penggunaan media audio visual sebagai alat bantu pengajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi menggambar flora dan fauna.

Sarana dan Prasarana

SMP Negeri 7 Gorontalo memiliki fasilitas dan infrastruktur yang cukup memadai untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual, seperti laboratorium komputer dengan proyektor atau LCD. Hal ini memberikan peluang bagi pembelajaran interaktif dan peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler yang didukung oleh guru pembina menunjukkan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan hidup, kepemimpinan, dan kerjasama siswa, sebagai implementasi dari hasil-hasil pembelajaran yang dilakukan.

Sumber Daya

Berdasarkan profil di SMP Negeri 7 Gorontalo diperoleh informasi bahwa sekolah ini memiliki tenaga pengajar dan staf yang kompeten, terdiri dari 1 kepala sekolah, 13 guru tetap, 8 guru honor dan 6

pegawai tata usaha. Untuk guru yang memegang mata Pelajaran Seni Budaya berjumlah 1orang, yang mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan (keahlian), (Profil Sekolah SMP Negeri 7 Gorontalo 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya di sekolah tersebut, bahwa media pembelajaran yang menggunakan selama ini berupa presentasi *power point* (PPT) sebagai alat bantu dalam mengajar. Meskipun media ini membantu dalam penyampaian materi, tetapi dirasakan belum mampu memaksimalkan proses pembelajaran secara efektif, karena media tersebut cenderung pasif sehingga tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif dalam memahami materi yang dibelajarkan. Hal ini menandakan perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa untuk belajar, seperti media audio visual. Materi pembelajaran yang disajikan secara audio visual lebih menyentuh perasaan sehingga mampu menarik minat siswa dan partisipasi dalam menanggapi materi pelajaran secara aktif (Juliawan et al., 2021).

Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Seni Budaya diperoleh informasi, bahwa SMP Negeri 7 Gorontalo telah menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan di kelas VII dan VIII, sedangkan Kurikulum 2013 masih diterapkan di kelas IX. Dualisme kurikulum ini mengharuskan guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan bervariasi, disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kurikulum.

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran aktif yang berbasis proyek, sementara Kurikulum 2013 berfokus pada pencapaian kompetensi yang lebih terstruktur. Namun, kendala sumber daya menjadi tantangan, terutama bagi guru-guru yang bertanggung jawab atas pembelajaran di beberapa kelas dengan kurikulum yang berbeda. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang tepat bisa menjadi solusi alternatif jangka pendek dalam mengatasi persoalan tersebut.

Analisis Konsep

Pada tahap ini, analisis konsep dilakukan untuk memahami elemen-elemen dasar dari pengembangan media pembelajaran audio visual yang akan digunakan dalam

pembelajaran materi menggambar flora dan fauna, sehingga media yang dikembangkan dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menggambarkan objek-objek flora dan fauna tersebut.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) bertujuan untuk mengembangkan rancangan bahan pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum merdeka belajar. Rumusan tujuan pembelajaran Seni Budaya pada Sub Unit 2 disesuaikan dengan modul ajar Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 7 Gorontalo untuk kurikulum Merdeka belajar, yaitu peserta didik mampu membuat pola-pola organis dari bentuk-bentuk kehidupan alami baik flora maupun fauna. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang memuat kehidupan alami flora dan fauna sebagai daya tarik beserta pengetahuan dan cara-cara menggambarinya secara metodis dan bertahap, dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran menggambar yang digunakan dalam seni rupa. Langkah-langkah pembelajaran seni rupa yang bisa

diadaptasi meliputi: penanaman pengetahuan dasar seni rupa, eksplorasi ide, persiapan alat dan bahan, praktik berkarya, dan evaluasi hasil karya (Sudana et al., 2022).

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan atau tahap *design* ada tiga tahap yang dilalui dalam merancang media pembelajaran *audio visual* menggambar flora dan fauna, yaitu: penyusunan materi pembelajaran, *editing*, dan pembuatan audio (*dubbing*).

Penyusunan Materi Pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran menggambar flora dan fauna disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, dimulai dari pengenalan bentuk dasar hingga detail lebih kompleks. Materi ini berisi tahapan-tahapan dasar menggambar, pemahaman tentang karakteristik flora dan fauna, penggunaan teknik menggambar yang bervariasi, serta pengembangan kreativitas dalam mengekspresikan keunikan setiap objek yang digambar.

Edditing

Tahap *editing* (pengeditan) dilakukan secara bersamaan dengan *dubbing*, memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi. Dalam skenario ini, narasi suara (*dubbing*) dapat diintegrasikan

langsung dengan visual yang telah dibuat, memungkinkan sinkronisasi yang tepat antara audio dan gambar. Aplikasi *editing* yang mendukung proses ini menyediakan alat untuk menyesuaikan durasi, sehingga narasi dapat mengalir selaras dengan adegan visual yang ditampilkan.

Adapun aplikasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran *audio visual* adalah *Canva* dan *Capcut*. Aplikasi *Canva* memiliki berbagai *fitur tamplate* dan *fitur* lainnya yang biasa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sementara itu, aplikasi *Capcut* memiliki *fitur sound effects*, *cut video* dan *fitur* lainnya. Keseluruhan aplikasi tersebut diinstal pada PC dan *handphone* untuk digunakan sebagai pengolahan gambar, video dan audio secara terintegrasi.

Pembuatan Audio (*dubbing*)

Pada proses pembuatan audio (*dubbing*) peneliti menggunakan 2 cara untuk memasukkan suara. Pertama, pada saat melakukan *editing* materi pembelajaran digunakan fitur perekam suara yang sudah disediakan pada aplikasi (*canva*). Kedua, pada video tutorial menggambar menggunakan aplikasi *Capcut* untuk mengedit dan menambahkan suara (*dubbing*) sesuai kebutuhan. Hal yang

patut dipertimbangkan dalam pembuatan audio untuk media pembelajaran adalah suara terdengar jelas, nyaring, dan tidak terlalu tergesa-gesa untuk memastikan siswa tidak ketinggalan dalam memahami instruksi dan materi-materi yang disajikan (Megawaty et al., 2022).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini produk berupa video yang telah berhasil dirancang kemudian direalisasikan atau diwujudkan kedalam media pembelajaran *audio visual*. Media tersebut kemudian dilakukan validasi ahli materi, validasi kelayakan media dan tingkat keefektifan media dalam pembelajaran, menggunakan pengukuran skala *likert*.

Validasi Ahli Materi

Persentase kevalidan materi berdasarkan hasil lembar penilaian dari ahli materi I, diperoleh hasil dengan jumlah skor 52, atau secara rumus perhitungan 100% dengan skala penilaian sangat valid. Hasil dari ahli materi II diperoleh jumlah skor 50 atau perhitungan menggunakan rumus diperoleh persentase kevalidan 88,46% dengan tingkat kategori penilaian sangat valid.

Sesuai hasil rekapitulasi yang dilakukan oleh Ahli Media I dan Ahli

Media II, dapat dinyatakan bahwa materi pembelajaran audio visual yang dibuat tergolong dalam kategori "sangat valid" berdasarkan pengukuran skala *likert* (Sugiyono, 2013), dengan capaian nilai rata-rata sebesar 98,07%.

Validasi Ahli Media

Persentase kelayakan berdasarkan hasil lembar penilaian dari ahli media I, diperoleh hasil dengan jumlah skor 57, atau secara rumus perhitungan 89,06% dengan skala penilaian sangat layak. Hasil dari ahli media II diperoleh jumlah skor 59 atau perhitungan menggunakan rumus diperoleh persentase kevalidan 92,18% dengan skala penilaian tergolong sangat layak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data kedua ahli media tersebut dapat ditegaskan, bahwa media pembelajaran *audio visual* tergolong dalam klasifikasi "sangat layak" berdasarkan pengukuran skala *likert* (Sugiyono, 2013: 94), dengan rata-rata capaian persentase kelayakan sebesar 90,62%.

Revisi Materi

Dalam proses validasi oleh ahli materi, terdapat beberapa saran yang diajukan untuk perbaikan dan penyempurnaan

materi agar lebih sesuai dengan standar akademik dan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Saran Ahli Materi

Validator	Saran	Perbaikan
Validator 1	-	-
Validator 2	Sebelum masuk tujuan pembelajaran dapat menambahkan penjelasan singkat tentang flora dan fauna	Sudah ditambahkan penjelasan singkat tentang flora dan fauna

Revisi Media

Dalam proses validasi oleh ahli media, terdapat beberapa saran yang diberikan untuk meningkatkan kualitas dan penyempurnaan media pembelajaran.

Tabel 4. Saran Ahli Media

Validator	Saran	Perbaikan
Validator 1	Sesuaikan materi dengan evaluasi	Sudah disesuaikan materi dengan evaluasi
Validator 2	-	-

Uji Coba

Pada tahap ini, produk yang telah selesai di validasi dan diperbaiki sesuai dengan saran validator kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri 7 Gorontalo dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penilaian responden, media pembelajaran *audio visual* dinyatakan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil pengukuran menggunakan skala *likert* (Sugiyono (2013), yang menunjukkan bahwa media tersebut tergolong "sangat efektif" memenuhi kriteria dengan persentase mencapai 89,19%.

Penyebaran (Dissemination)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan teruji didistribusikan kepada target pengguna, yaitu sekolah, guru Seni Budaya dan siswa di SMP Negeri 7 Gorontalo. Media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran sebagai perantara guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggambar flora dan fauna, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan mempersiapkan siswa dalam menerima pelajaran lebih lanjut. Ini membuktikan, bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dapat digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta

didik belajar lebih lanjut (Daniyati et al, 2018).

Media pembelajaran *audio visual* menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada tahapan analisis di aspek sumber daya. Dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Hamka (Daniyati et al, 2018) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan, bahwa proses pengembangan media pembelajaran audio-visual untuk materi menggambar flora dan fauna di SMP Negeri 7 Gorontalo telah menghasilkan media yang siap digunakan. Pengembangan media ini dilakukan melalui empat tahapan utama yaitu

pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Pada tahap pendefinisian, analisis terhadap sejarah sekolah, sarana dan prasarana, sumber daya, serta kurikulum dilakukan untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perancangan mencakup penyusunan materi, pembuatan desain audio-visual, dan proses editing, menghasilkan media yang sistematis dan menarik. Tahap pengembangan memastikan validitas dan kelayakan produk melalui uji validasi, dengan hasil yang sangat baik dari validator materi (98,07%) dan validator media (90,62%), serta uji efektivitas yang menunjukkan skor 89,19%. Tahap penyebaran ditandai dengan penyerahan media ke pihak sekolah untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menggambar flora dan fauna.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini terbukti efektif, valid, dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran seni budaya di SMP, khususnya di SMP Negeri 7 Gorontalo.

SARAN

Saran sebagai berikut, yaitu: 1) Bagi guru: disarankan dapat menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan teori tetapi juga memberikan panduan praktis. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami teknik dan proses menggambar dengan lebih efektif dan menyeluruh. 2) Bagi peneliti selanjutnya: disarankan melakukan pengujian efektivitas media pembelajaran *audio visual* dalam skala yang lebih luas dan pada materi yang beragam untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut di berbagai kondisi dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. (2017). Penggunaan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SDN Umbul Kapuk. *Galang Tanjung*, 25(04), 1–7.
- Daniyati, A., Saputri, I.B., Wijawa, R., Septiyani, S.A. & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*. 1(1): 283–294.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia. Medan.
- I Made Surat, I Komang Sukendra, I Dewa Putu Juwana, B. P. C. (2023). Exploring The Horizontal And Vertical Mathematization Process In Realistic Mathematics Education To Prepare Students For The Era Of Industrial Revolution 5.0. *IOSR Journal of Mathematics*, 19(3), 1–9. <https://doi.org/10.9790/5728-1903010109>
- Juliawan, I. W., Bawa, P. W., Wiguna, D. G. E. S., & Suhardita, K. (2021). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 620-631.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Megawaty, H., Mohamad, I., & Sudana, I W. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo. *Jambura: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 8-17. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjsd/article/view/15471>.
- Riduwan. (2015). *Kala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sudana, I W., Dangku, S., & Hasmah. (2022). Pembelajaran Seni Rupa di Museum Purbakala Gorontalo. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 1-9.

<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/view/15035>.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sukendra, I Komang, Suharta, I. G. P., Ardana, I. M., & Ariawan, P. W. (2022). The Mechanism Development of Digital Mathematics Material Study Based on STEM. *International Journal of Mechanical Engineering*, 7(2), 4098–4104. https://kalaharijournals.com/resources/febV7_I2_495.pdf
- Surya Atmaja, I. K., Sukendra, I. K., & Widana, I. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika Sma Kelas X Berorientasi Hots. *Widyadari*, 22(2), 459–468. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550368>
- Wina, S. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada. Jakarta.