

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN EKONOMI
SISWA DI KELAS V SD**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**Fernaldy Maulana
1606025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN
EKONOMI SISWA DI KELAS V SD**

Oleh:

Ferrnaldy Maulana

1606025

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ferrnaldy Maulana

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Ferrnaldy Maulana, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN EKONOMI SISWA DI KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Fernaldy Maulana

1606025

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN
EKONOMI SISWA DI KELAS V SD**

Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I

Drs. Babang Robandi, M.Pd.

NIP 19610814198603101

Pembimbing II

Mela Darmayanti, M.Pd.

NIP 92017121990053200

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dwi Heryanto, M. Pd.

NIP 197708272008121001

Fernaldy Maulana, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
KEGIATAN EKONOMI SISWA DI KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar. Media audio visual ini dikembangkan melalui metode *Design and Development* (D&D) dengan model *Analyze Design Development Implementation and Evaluation* (ADDIE). Model ADDIE memiliki 5 Tahapan yaitu (1) *Analyze*, menganalisis kegiatan pembelajaran di kelas. Ditemukan permasalahan terkait kurangnya pemahaman konsep kegiatan ekonomi dikarenakan masih jarangya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar. Melakukan studi literatur terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep. Media audio visual dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran untuk pembelajaran kegiatan ekonomi di kelas V SD. (2) *Desain*, membuat desain dan menyusun bahan-bahan untuk membuat media audio visual seperti membuat rekaman narasi, membuat animasi grafis, dan membuat gambar ilustrasi. (3) *Development*, mengembangkan bahan-bahan yang telah dibuat dan menggabungkannya menjadi satu media pembelajaran audio visual kegiatan ekonomi. (4) *Evaluation*, penilaian dan validasi dan para ahli, validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media audio visual. Persentase dari hasil validasi yaitu 90% dengan kategori sangat baik. Hasil wawancara menunjukkan tanggapan positif dari siswa terhadap media audio visual. Kemudian dalam penelitian ini juga dipaparkan apa saja yang perlu ditingkatkan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual. Dalam berbagai kajian literatur yang telah dilakukan peneliti membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi siswa.

Kata kunci: media audio visual, pembelajaran kegiatan ekonomi, pengembangan media.

ABSTRACT

This research study is conducted to develop audio-visual media thus it can improve the understanding of economic activity concept in 5th-grade elementary school. This audio-visual media was developed through the Design and Development (D&D) method with the Analyze Design Development Implementation and Evaluation (ADDIE) model. The ADDIE model has 5 phases. (1) Analyze; analyzing the learning activities in the class. The problem found in this stage is the lack of understanding of the economic activity concept due to the rare use of instructional media in learning material for economic activities in 5th-grade elementary school. Therefore, conducting the literature studies related to the learning media is expected to improve the student's understanding. (2) Design; making designs and compiling the material to create audio-visual media such as narrative recordings, animated graphics, and illustration images. (3) Development; developing materials that have been made and combining into one audio-visual learning media of economic activities. (4) Evaluation; assessing and validating from the expert which aims to determine the feasibility of audio-visual media. The percentage of validation results is 90% with an excellent category. Furthermore, the interview result showed a positive response from students regarding the audio-visual media. This research study also presents the things that need to be improved in audio-visual learning media development. To conclude, the literature reviews that have been conducted shows that audio-visual learning media can enhance the understanding of the student about the economic activity concept.

Keywords: audio-visual media, learning economic activities, media development.

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR.....	IV
UCAPAN TERIMAKASIH	V
ABSTRAK.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengembangan Media Pembelajaran	7
1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
1.3 Langkah-langkah Pemilihan Media	9
1.4 Langkah-langkah Pengembangan Media	10
1.5 Fungsi Media Pembelajaran	11
1.6 Manfaat Media Pembelajaran	12
2. Media Audio Visual	12
2.1 Tujuan Media Audio Visual	13
2.2 Fungsi Media Audio Visual.....	14
2.3 Manfaat Media Audio Visual	14

2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	15
3. Pemahaman Konsep	16
3.1 Memahami	16
3.2 Indikator Pemahaman Konsep	17
4. Pembelajaran Kegiatan Ekonomi.....	20
4.1 Tujuan Pembelajaran Kegiatan Ekonomi	21
4.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Ekonomi	22
B. Hasil Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	23
D. Definisi Operasional.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Prosedur Penelitian	27
C. Partisipan Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual	37
1. Temuan	37
1.1 Analisis	41
1.1.1 Analisis Pengguna	41
1.1.2 Analisis Materi	42
1.1.3 Analisis Rancangan Media Audio Visual.....	43
1.1.4 Analisis Perangkat Lunak	45
1.2 Desain	47
1.2.1 Menyusun GBPM.....	47
1.2.2 Membuat Narasi Penjelasan.....	49
1.2.3 Membuat Animasi Grafis.....	50
1.2.4 Membuat Gambar Ilustrasi untuk Latar.....	51

1.3 Pengembangan Media Audio Visual.....	56
1.4 Evaluasi Media Audio Visual.....	56
1.4.1 Data Kuantitatif dari Angket Penilaian Ahli.....	56
1.4.1.1 Penilaian Ahli Media.....	57
1.4.1.2 Penilaian Ahli Materi.....	58
1.4.2 Data Kualitatif Tanggapan dari Siswa Sekolah Dasar	59
2. Pembahasan	61
2.1 Analisis	62
2.1.1 Analisis Pengguna	62
2.1.2 Analisis Materi.....	62
2.1.3 Analisis Rancangan Media Audio Visual.....	63
2.1.4 Analisis Perangkat Lunak	63
2.2 Desain	64
2.2.1 Menyusun Garis Besar Program Media	64
2.2.2 Membuat Narasi Penjelasan Materi	65
2.2.3 Membuat Animasi Grafis	66
2.2.4 Membuat Gambar Ilustrasi	66
2.3 Pengembangan	66
2.4 Penilaian dari Ahli dan Partisipan.....	67
B. Hasil Media Audio Visual	68
1. Temuan	68
2. Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	75
1. Kesimpulan.....	75
2. Rekomendasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengembangan Produk Berdasarkan ADDIE	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	33
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	34
Tabel 3.5 Interpretasi Skala Likert.....	36
Tabel 4.1 Rancangan Desain dan Pengembangan Produk Media	37
Tabel 4.2 Rancangan Garis Besar Program Media	42
Tabel 4.3 Materi Media Audio Visual	43
Tabel 4.4 Garis Besar Program Media	48
Tabel 4.5 Tabel Gambar-gambar Ilustrasi Kegiatan Ekonomi.....	52
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Media	57
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Materi	58
Tabel 4.8 Tanggapan Hasil Wawancara dengan Siswa.....	60
Tabel 4.9 Saran dari Ahli Media.....	67
Tabel 4.10 Penjelasan Isi Media	69
Tabel 4.11 Pemilihan Aspek Kognitif Dalam Rancangan Media.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	31
Gambar 4.1 Membuat Karakter 3D menggunakan Plotagon	45
Gambar 4.2 Merekam Suara Narasi	46
Gambar 4.3 Aplikasi Corel Draw	46
Gambar 4.4 Aplikasi Kinemaster	46
Gambar 4.5 Proses <i>editing</i> Media audio visual	47
Gambar 4.6 Skrip Narasi Suara	50
Gambar 4.7 Proses Perekaman	50
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Karakter Menggunakan Plotagon	51
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Background	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung	80
Lampiran 2 SK Pembimbing	81
Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi Media	83
Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi Materi.....	85
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Siswa SD	87
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	88
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 8 Hasil Tanggapan Siswa SD	94
Lampiran 9 Dokumentasi Hasil Media Audio Visual.....	96

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ishak & Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pendidika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anderson. R.H (1976). *Selecting & Developing Media for Instruction*. Wescosin: America Society for Training and Development
- Anderson, A, (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* , Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anderson dan Krathwol. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Astra dan Sumiati.(2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Danim, Sudarwan. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Degeng, N. S. (2001). *Media Pembelajaran. Dalam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan Instruntur) untuk Quatum Teaching*. Karya tidak diterbitkan.
- Dagun, S. M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengakajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Gunawan, Heri. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar (1990), *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamalik Oemar (1986) *Media Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamzah, B. (1981). *Media Pendidikan. Bumi Aksara*. Jakarta.

- Komalasari, Kokom. (2010). *“Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi”*. Bandung: Refika Aditama.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP
- Nesbit, John; Belfer Leacock, Trancey.(2007). *Learning Object Review Instrument(LORI)* v 1.5.
Tersedia:<http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf> [22 Oktober 2012]
- Pratiwi, Mega. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (ARPOOK) Pada Materi bangun ruang pada sisi datar*. [Online] Perpustakaan.upi.edu
- Punaji Setyosari. (2013) *.Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Richey, C Rita and Klein, D James (2007), *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erbaun Associates, Inc
- Sadiman, Rahardjo, Haryono, dkk .(1986). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sigit, dkk. (2008), *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat berjenjang tingkat Pertama*.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.