

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN DARING PADA MATERI SPLTV

Azizah Primadani¹, Yulis Jamiah², Ade Mirza³

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: azizahprimadani66780@gmail.com

Abstract

The purpose of this research was to produce quality audio-visual-based teaching materials for online learning on SPLTV materials in Class X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari in terms of validity and practicality. The research method used is Research and development (R&D) with the ADDIE development model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, implementation, and Evaluation. There are three validators consisting of media and material validators involved in validating audio-visual-based teaching materials. The media validity is 4.77 and the material validity is 4.44 from the average total maximum validity of 5, after being declared worthy of being tested without revision, then a trial is carried out in schools. Based on the test results, the practicality of teaching materials from mathematics subject teachers is 90.07% and students are 82.93% from the maximum score interpretation, which is 100%. This shows that the developed audio-visual-based teaching materials can be used for online learning on SPLTV materials in Class X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari because they are in the "very valid" and "very practical" categories.

Keywords: Development, Teaching Materials, Audio-Visual, Online Learning, SPLTV

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berbasis audio visual yang berkualitas untuk pembelajaran daring pada materi SPLTV di Kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari yang ditinjau dari validitas dan praktikalitas. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, implementation, dan Evaluation*. Ada tiga validator yang terdiri dari validator media dan materi yang terlibat dalam validasi bahan ajar berbasis audio visual. Adapun validitas media sebesar 4,77 serta validitas materi sebesar 4,44 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5. Setelah dinyatakan "layak diujicobakan tanpa revisi", selanjutnya dilakukan uji coba ke sekolah. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh praktikalitas bahan ajar dari guru mata pelajaran matematika sebesar 90,07% dan peserta didik sebesar 82,93% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis audio visual hasil pengembangan dapat digunakan untuk pembelajaran daring pada materi SPLTV di Kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari karena berada pada kategori "sangat valid" dan "sangat praktis".

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Audio Visual, Pembelajaran Daring, SPLTV

PENDAHULUAN

Penyebaran virus COVID-19 yang terjadi di dunia telah memaksa setiap individu untuk melakukan *physical distancing*, akibatnya banyak sektor mengalami kelumpuhan, salah satunya adalah pendidikan. Pada maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 yang menginstruksikan bahwa pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring. Berdasarkan Surat Edaran (SE) tersebut, SMA Kemala Bhayangkari akhirnya melakukan pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi pembelajaran seperti *google calassroom* serta

memanfaatkan grup *whatsApp* dan aplikasi *video conference* seperti *google meet* dan *zoom meeting* untuk berkomunikasi antar peserta didik dan guru selama jam pelajaran berlangsung.

Pembelajaran daring yang dilakukan tidak lepas dari beberapa permasalahan, berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika di SMA Kemala Bhayangkari didapatkan informasi bahwa saat pembelajaran daring kendala yang paling sering terjadi adalah jaringan internet yang tidak stabil saat menggunakan *video conference*. Berdasarkan analisis angket kebutuhan sebanyak 78,3% peserta didik kelas X dengan jumlah keseluruhan 60 orang mengaku pernah mengalami kendala baik dalam kehadiran maupun pemahaman apabila guru menggunakan *video conference* seperti *zoom meeting* dan *google meet* saat pembelajaran daring.

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika jenjang SMA pada kelas X terdapat materi SPLTV (Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel). Berdasarkan pra-riset yang dilakukan di SMA Kemala Bhayangkari diketahui pemahaman peserta didik terhadap materi SPLTV masih rendah, terbukti dengan hasil tes yang diberikan kepada 50% peserta didik kelas X MIA 1, dari dua soal tes tersebut diketahui bahwa tidak ada yang bisa menyelesaikannya hingga memperoleh jawaban yang tepat. Adapun persentase data hasil ulangan dari dua kelas X di tahun sebelumnya pada materi SPLTV diketahui bahwa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah sebesar 45, 28%. Hal ini menunjukkan bahwa materi SPLTV adalah materi yang masih sukar untuk dipahami oleh peserta didik kelas X SMA Kemala Bhayangkari, sehingga banyak hal yang perlu diperhatikan ketika mengajar materi matematika selama pembelajaran daring, salah satunya adalah bahan ajar. Guru haruslah mampu dalam memilih dan menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan dari proses belajar mengajar memperoleh hasil yang maksimal.

Di SMA Kemala Bhayangkari, adapun bahan ajar yang dipergunakan berupa buku teks/buku pelajaran, file dokumen berisi uraian materi, dan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Namun bahan ajar tersebut memiliki kelemahan, adapun kelemahannya sebagai berikut: untuk bahan ajar jenis visual yaitu buku teks/buku pelajaran dan dokumen yang berisi uraian materi, kelemahannya yaitu hanya menekankan persepsi visual saja serta sulit menggambarkan benda/objek yang bersifat kompleks. Adapun untuk bahan ajar video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*, kelemahannya yaitu masih bersifat umum dan tidak selalu sesuai dengan tuntutan kurikulum serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang ada di suatu sekolah. Berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika di SMA Kemala Bhayangkari, bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran daring adalah jenis visual, yaitu mengirimkan materi pelajaran dalam bentuk dokumen kepada peserta didik, namun berdasarkan analisis angket yang diisi peserta didik, sebanyak 78,3% merasa mengalami kesulitan mempelajari matematika apabila guru mengirim bahan ajar visual berupa dokumen. Dari persentase tersebut diketahui bahwa bahan ajar visual berupa dokumen bukanlah bahan ajar yang diinginkan mayoritas peserta didik

serta belum memperoleh hasil yang maksimal karena sebagian besar peserta didik ternyata masih sukar untuk memahami materi sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar, Syahid (2003) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar tidak hanya untuk kepentingan pengembangan saja, tetapi juga sebagai alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Dale (1969) komposisi dari audio visual mampu membawa manfaat besar ketika guru bertindak aktif selama kegiatan belajar mengajar. Media audio visual memiliki karakteristik yaitu, kemampuan untuk meningkatkan persepsi, pengertian, transfer (pengalihan), penguatan (reinforcement), dan meningkatkan retensi (ingatan). Adapun menurut Sardiman (2005) kelebihan video sebagai bagian dari media audio visual yaitu saat menyampaikan peengajaran guru dapat fokus pada penyajiannya, efesiensi waktu, dapat diputar berulang-ulang, dapat mengamati objek yang sedang bergerak, volume suara dapat diatur dan disesuaikan, serta gambar proyeksi bisa dijeda agar dapat diamati dengan seksama.

Bedasarkan pemaparan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV, sebagai usaha untuk mengatasi masalah yang dialami oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran daring berlangsung di kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis audio visual untuk pembelajaran daring pada materi SPLTV dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan bahan ajar berbasis audio visual yang ditinjau dari validitas dan praktikalitasnya di kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan

Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang dipergunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Darmawan (2010) mengatakan bahwa pada kegiatan pengembangan, peneliti melakukan langkah mendesain, menyusun, mengimplementasi dan merevisi suatu produk setelah uji coba dilaksanakan.

Bahan Ajar

Menurut Ali Mudlofar (2012) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang dipergunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Andi Prastowo (2014) bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik serta dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.

Bahan Ajar Berbasis Audio Visual

Bahan ajar berbasis audio visual adalah bahan ajar pandang-dengar yang mengkombinasi dua materi, yaitu: materi visual dan auditif (Andi Prastowo, 2014). Materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan peserta didik sedang materi auditif

untuk merangsang indra pendengaran. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif (Andi Prastowo, 2014).

Pembelajaran Daring

Menurut Bilfaqih (2015) “Pembelajaran daring atau dalam jaringan adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web”. Munir (2012) menyatakan bahwa pembelajaran online merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan layanan komputer dengan internetnya. Sejalan dengan Belawati (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran online atau biasa disebut pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet.

SPLTV (Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel)

Anton (2002) menyatakan bahwa bentuk umum sistem persamaan linear tiga variabel dapat ditulis sebagai:

$$a_{11}x_1 + b_{12}x_2 + c_{13}x_3 = b_1$$

$$a_{21}x_1 + b_{22}x_2 + c_{23}x_3 = b_2$$

$$a_{31}x_1 + b_{32}x_2 + c_{33}x_3 = b_3$$

Dengan a_{11} b_{12} c_{13} b_1 a_{21} b_{22} c_{23} b_2 a_{31} b_{32} c_{33} dan b_3 adalah himpunan bilangan real. Adapun himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear tiga variabel adalah $HP = \{x, y, z\}$.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Adapun untuk model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE dengan tahapannya yaitu *Analysis, Design, Development, implementation, dan Evaluation*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari yang akan diberikan angket praktikalitas setelah bahan ajar dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi oleh validator media dan materi.

Adapun kriteria kevalidan untuk mengetahui validitas bahan ajar dan deskripsi interpretasi skor untuk angket praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar

Interval skor	Kategori kevalidan
$4 \leq RTV_{TK} < 5$	Sangat valid
$3 \leq RTV_{TK} < 4$	Valid
$2 \leq RTV_{TK} < 3$	Kurang valid
$1 \leq RTV_{TK} < 2$	Tidak valid

(adaptasi Riduwan, 2015)

RTV_{TK} adalah rata-rata total hasil penilaian validator, bahan ajar dikatakan valid apabila interval skor mencapai kategori “valid” atau “sangat valid”.

Tabel 2 Deskripsi Interpretasi Skor Angket

Interpretasi Skor	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak praktis
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(adaptasi Riduwan, 2007)

Bahan ajar dikatakan praktis apabila persentase respon dari responden mencapai kategori “cukup”, “praktis” dan “sangat praktis”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan dideskripsikan hasil penelitian dan pembahasan bahan ajar berbasis audio visual untuk pembelajaran daring pada materi SPLTV.

Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual

Tahap pertama adalah analisis (*Analysis*), pada tahap ini diperoleh informasi bahwa jaringan kurang stabil ketika menggunakan *video confrence* saat pembelajaran daring, materi yang disajikan pada bahan ajar visual kurang dipahami siswa, 28 peserta didik di kelas X MIA 1 belum memahami materi SPLTV serta kurikulum yang digunakan SMA Kemala Bhayangkari adalah kurikulum 2013 revisi 2018.

Tahap kedua adalah desain (*Design*), pada tahap ini dilakukan perancangan aspek audio berupa rekaman suara dan aspek visual berupa sajian materi, kemudian dilakukan tahap editing untuk menggabungkan aspek audio dan visual.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan validasi dan revisi oleh validator media dan materi hingga akhirnya diperoleh hasil validasi bahan ajar mencapai kategori “sangat valid” sehingga dapat diujicobakan di SMA Kemala Bhayangkari.

Tahap keempat adalah implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan uji coba bahan ajar kepada guru mata pelajaran matematika dan 28 peserta didik kelas X MIA 1 SMA Kemala Bhayangkari.

Tahap kelima adalah evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini dilakukan evaluasi tingkat I yaitu berdasarkan persepsi, yang mengukur kepuasan atau ketertarikan dan cenderung dihubungkan dengan sajian yang baik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan bahan ajar berdasarkan angket praktikalitas yang telah diperoleh dimana diketahui bahwa bahan ajar mencapai kategori “sangat praktis” sehingga dapat dijadikan alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran daring yang dialami oleh SMA Kemala Bhayangkari.

Kualitas Hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual

Kualitas hasil pengembangan pada penelitian ini ditinjau dari validitas dan praktikalitas bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV sebagai berikut:

Validitas Bahan Ajar

Validitas Bahan Ajar Berbasis Audio Visual dapat diketahui dari kegiatan validasi media dan materi yang dilakukan oleh tiga validator. Adapun data hasil analisis validasi media dan materi sebagai berikut:

Tabel 3 Data Hasil Analisis Validasi Media

Aspek	Indikator Ke-	Butir Pernyataan	Validator		Rata-Rata Butir Pernyataan	Rata-Rata Indikator	Rata-Rata Aspek	Kategori
			1	2				
Aspek kualitas media	I	1	4	4	4	4	4,66	Sangat Valid
		2	5	5	5			
	III	3	5	5	5	5		
		4	5	5	5			
		5	5	5	5			
		6	5	5	5			
Aspek Layout media	IV	7	5	5	5	4,75	4,87	Sangat Valid
		8	5	4	4,5			
	V	9	5	5	5	5		
		10	5	5	5			
Rata-Rata Total Validitas Media							4,77	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 3, diperoleh hasil validasi media oleh validator menunjukkan validitas rata-rata sebesar 4,77 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5 sehingga mencapai kategori “sangat valid”.

Tabel 4 Data Hasil Analisis Validasi Materi

Aspek	Indikator Ke-	Butir Pernyataan	Validator		Rata-Rata Butir Pertanyaan	Rata-Rata Indikator	Rata-Rata Aspek	Kategori
			1	2				
Kelayakan isi	I	1	4	4	4	4,25	4,41	Sangat Valid
		2	4	5	4,5	4,25		
	II	3	4	5	4,5	4,5		
		4	4	5	4,5	4,5		
	III	5	4	5	4,5	4,5		
		6	4	5	4,5	4,5		
Kelayakan Penyajian	IV	7	4	4,5	4,25	4,25	4,37	Sangat Valid
	V	8	4	5	4,5	4,5		
		9	4	5	4,5	4,5		
Kelayakan Kebahasan	VI	10	4	5	4,5	4,5	4,50	Sangat Valid
		11	4	5	4,5	4,5		
	VII	12	4	5	4,5	4,5		
		13	4	5	4,5	4,5		
Penilaian Kontekstual	VIII	14	4	5	4,5	4,5	4,50	Sangat Valid
	IX	15	4	5	4,5	4,5		
Rata-Rata Total Validasi Materi							4,44	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 4, diperoleh hasil validasi materi oleh validator menunjukkan validitas rata-rata sebesar 4,44 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5 sehingga mencapai kategori “sangat valid”.

Praktikalitas Bahan Ajar

Praktikalitas bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV dapat dilihat melalui angket praktikalitas yang telah diisi oleh guru dan peserta didik. Adapun rekapitulasi angket praktikalitas oleh guru dan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 5 Rekapitulasi Angket Praktikalitas oleh Guru

Aspek	Pernyataan	Rata-Rata Pernyataan	Rata-Rata Aspek	Kategori
Kemudahan penggunaan	1	80	86,66	Sangat Praktis
	2	90		
	3	90		
	4	90		
	5	90		
Mudah Dimengerti	6	100	92,22	Sangat Praktis
	7	100		
	8	90		
	9	90		
	10	100		
	11	80		
	12	90		
Manfaat	13	80	93,33	Sangat Praktis
	14	100		
	15	100		
Rata-Rata Total Rekapitulasi Angket Praktikalitas Oleh Guru			90,07	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel 5, diperoleh rata-rata total rekapitulasi angket praktikalitas oleh guru adalah sebesar 90,07% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat praktis”.

Tabel 6 Rekapitulasi Angket Praktikalitas oleh Peserta didik

Aspek	Pernyataan	Rata-Rata Pernyataan	Rata-Rata Aspek	Kategori
Kemudahan penggunaan	1	78,57	82,14	Sangat Praktis
	2	80,71		
	3	87,14		
	4	83,57		
	5	83,57		
Mudahan Dimengerti	6	85	83,33	Sangat Praktis
	7	83,57		
	8	83,57		
	9	81,42		
	10	82,14		
	11	81,42		
	12	85,71		
Manfaat	13	86,42	83,33	Sangat Praktis
	14	81,42		
	15	82,14		
Rata-Rata Total Rekapitulasi Angket Praktikalitas Oleh Peserta Didik			82,93	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel 6, diperoleh rata-rata total rekapitulasi angket praktikalitas oleh peserta didik adalah 82,93% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat praktis”.

Pembahasan

Adapun pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual

Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk memperoleh bahan ajar berkualitas yang ditinjau dari validitas dan praktikalitas dengan tahapan pengembangannya yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil pengembangan dapat dilihat perbandingannya pada segi desain, segi materi, dan segi bahasa antara bahan ajar berbasis audio visual dengan bahan ajar berbasis visual berupa buku ajar.

Perbedaan yang nampak pada segi desain adalah tampilan dari kedua bahan ajar. Pada segi desain, bahan ajar berbasis audio visual lebih menarik dengan adanya warna, animasi, efek, dan transisi yang dapat bergerak. Sedangkan bahan ajar berbasis visual berupa buku ajar hanya menampilkan gambar dan tulisan sederhana yang tanpa warna karena dicetak hitam putih dengan kertas koran sehingga tampak kurang menarik.

Pada segi materi, bahan ajar berbasis audio visual terdapat penjelasan yang lebih rinci dalam format audio sehingga peserta didik tidak kesulitan memahami materi meskipun belajar mandiri. Sedangkan bahan ajar dalam bentuk buku ajar hanya menampilkan materi singkat dan kurang rinci sehingga peserta didik akan kesulitan mempelajari materi jika tidak didampingi guru atau tidak mempunyai sumber dan literatur lain yang bisa digunakan sebagai referensi tambahan.

Pada segi bahasa, bahan ajar berbasis audio visual lebih ekspresif dan komunikatif karena disampaikan secara lisan dalam menjelaskan materi, sedangkan bahasa yang digunakan pada buku ajar hanya berbentuk tulisan yang lebih beresiko besar menyebabkan miskonsepsi dan salah pengertian jika melakukan pembelajaran mandiri dan tidak aktif bertanya ketika mengikuti kegiatan pembelajaran bersama guru.

Kualitas Hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual

Kualitas hasil pada penelitian ini ditinjau dari validitas dan praktikalitas bahan ajar yang akan di deskripsikan sebagai berikut:

Validitas Bahan Ajar

Bahan ajar berbasis audio visual setelah dikembangkan akan dilakukan validasi terlebih dahulu sebelum bahan ajar dapat diujicobakan ke lapangan. Kegiatan validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas validasi media dan validasi materi.

Adapun dari validasi media diperoleh validatas rata-rata sebesar 4,77 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5 sehingga mencapai kategori “sangat valid”, artinya bahwa bahan ajar berbasis audio visual sudah baik dalam hal sajian media yang merupakan aspek penting karena dapat menarik minat belajar peserta didik, dimana menurut Daryanto (2010) minat berpengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran, jika bahan ajar yang digunakan tidak selaras dengan keinginan, maka peserta didik akan kesulitan memahaminya sehingga muncul keengganan dan rasa tidak puas dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, oleh

sebab itu bahan ajar yang menarik minat akan lebih mudah dipahami karena minat, mempengaruhi kegiatan belajar.

Adapun pada validasi materi diperoleh validasi rata-rata sebesar 4,44 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5 sehingga mencapai kategori “sangat valid”, artinya bahwa penyajian materi pada bahan ajar sudah baik dan memenuhi prinsipnya yaitu relevansi (kesesuaian), konsistensi (keajegan), adquency (kecukupan).

Praktikalitas Bahan Ajar

Setelah dilakukan kegiatan validasi media dan materi serta dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi oleh validator, maka bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV akan diujicobakan untuk mengetahui praktikalitasnya dari angket praktikalitas yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Adapun rata-rata total rekapitulasi angket praktikalitas oleh guru mata pelajaran adalah 90,07% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat praktis”. Selain guru, bahan ajar juga disajikan kepada peserta didik, berdasarkan angket praktikalitas dari 28 peserta didik diperoleh rata-rata total rekapitulasi angket praktikalitas adalah 82,93% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat praktis”.

Dari perolehan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV praktis digunakan, yang artinya telah memenuhi karakteristiknya sebagai sebuah bahan ajar, yaitu menurut Lestari (2013), sesuai dengan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 karakteristik bahan ajar antara lain; *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.

KESIMPULAN

1. Pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV dilakukan menggunakan model ADDIE dengan tahapannya yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), evaluasi (*evaluation*), sehingga diperoleh bahan ajar hasil pengembangan yang unggul dari segi media, materi dan bahasa.
2. Kriteria kualitas dalam penelitian ini yaitu meliputi validitas dan praktikalitas bahan ajar berbasis audio visual pada materi SPLTV, yang dideskripsikan sebagai berikut:
 - a. Pada uji validitas didapatkan hasil bahwa bahan ajar mencapai kategori “sangat valid”, dimana diperoleh hasil akhir validitas media adalah 4,77 dan validitas materi adalah 4,44 dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 5.
 - b. Pada uji praktikalitas setelah dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi oleh validator media dan materi, maka dilakukan uji coba bahan ajar ke sekolah dan didapatkan hasil bahwa bahan ajar mencapai kategori “sangat praktis”, dilihat dari rekapitulasi angket praktikalitas guru mata pelajaran sebesar 90,07% dan peserta didik sebesar 82,93% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100%.

SARAN

1. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama, hendaknya tidak hanya melakukan uji coba kelompok kecil saja, tetapi juga uji coba kelompok besar agar memperoleh respon yang lebih banyak dan beragam, karena jika terdapat kekurangan dan koreksian agar bisa diperbaiki sehingga memperoleh bahan ajar yang dapat digunakan oleh banyak pihak.
2. Bagi peneliti lain hendaknya memberikan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah bahan ajar diimplementasikan tujuannya agar mengetahui efektivitas bahan ajar terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti lain hendaknya mengembangkan bahan ajar berbasis audio visual sesuai dengan semua indikator kurikulum yang digunakan oleh sekolah agar pembahasan dalam satu bab menjadi lebih lengkap sehingga bahan ajar tidak hanya bisa digunakan untuk satu pertemuan saja, tapi bisa digunakan hingga materi dalam satu bab selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton. 2002. *Dasar – Dasar Aljabar Linear*. Yogyakarta: Binarupa Aksara.
- Belawati, T. 2019. “Pembelajaran Online”. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dale, E. 1969. *Audio Visual Methods In Teaching*. New York: Holt, Rinehart And Winston Inc. The Dryden Press.
- Darmawan. 2010. “Penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Pembelajaran IPS di MI Darrusaadah Pandeglang”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ke-SD-an*, 11(2), 21-29.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia.
- Mudlofar, A. 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Salsabila, F. . (2022). Memaksimalkan Fitur Pada Aplikasi Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Murid Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(2), 215–222. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.80>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, A. 2003. “Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi”. Tesis, Tidak Diterbitkan. UM: PSS.