

## DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL BERORIENTASI PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN RANAH PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP EKONOMI

(Penelitian Pengembangan Desain Media Didaktik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 3 Cirebon)

Euis Jimasari, Iin Wariin Basyari  
FKIP UNSWAGATI, [euisjimasari09@gmail.com](mailto:euisjimasari09@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran ekonomi yang selama ini berlangsung hanya terpaku pada sumber buku dan media yang ada di internet. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain media pembelajaran ekonomi syariah berorientasi pada capaian ranah pemahaman siswa kelas X IPS dan mengimplementasikan desain media tersebut dalam pembelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang menggunakan model dari Sukmadinata namun telah dimodifikasi oleh peneliti. Prosedur penelitian ini terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan desain media video, validasi media video dan materi ajar, implementasi video pada pembelajaran dan tahap final yaitu desain yang direkomendasikan. Penelitian ini dilakukan pada kelas X program IPS di SMA Negeri 3 Cirebon.

Data penelitian diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi, validasi desain, wawancara siswa dan guru serta hasil *pre test* dan *pos test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor validasi media dari ahli media 89% dan dari ahli materi 88%. Untuk hasil implementasinya diperoleh nilai gain pada putaran I **0,61** termasuk dalam kategori **Sedang** dan pada putaran II **0,72** termasuk kategori **Tinggi**. Dengan demikian desain media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi materi ekonomi syariah. Maka, media audio visual yang dirancang oleh peneliti layak digunakan dan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci : Desain Media, Media Pembelajaran, Kemampuan Pemahaman Ekonomi

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang harus dimiliki setiap individu. Pendidikan berasal dari kata *educate* yang artinya menarik keluar, maka dari itu kita sebagai pendidik harus bisa mengembangkan pola pikir dan menggali potensi yang dimiliki siswa. Pendidikan yang baik dapat tercapai apabila adanya kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada dasarnya guru sebagai pendidik harus mempunyai usaha secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan kualitas peserta didik dengan cara memotivasi, membina, membantu, serta membimbing peserta didik tersebut.

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar dimana pendidik dengan peserta didik menjalin interaksi dengan baik mengenai mata pelajaran yang sedang dibahas guna tercapainya pemahaman siswa yang semakin meningkat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Parkey (dalam Aunurrahman, 2012: 3) bahwa "... para pendidik juga adalah pemimpin yang harus mengakomodasi berbagai pertanyaan dan kebutuhan peserta didik secara transparan, toleran, dan tidak arogan, dengan membuka seluas-seluasnya kesempatan-kesempatan dialog kepada peserta didik". Pada kalimat tersebut bahwasanya pendidik merupakan bagian dari fasilitator untuk

memenuhi apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan cara transparan, toleran, dan tidak arogan melalui berdialog dengan peserta didik.

Melihat keadaan tersebut dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada umumnya tidak ada kemauan untuk membuat bahan ajar sendiri atau media sendiri untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Guru di sekolah cenderung memanfaatkan media yang sudah ada saja atau juga disebut instan seperti yang terdapat dalam sosial media. Karena proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan media seadanya saja, maka proses pembelajaran kurang maksimal sehingga dapat mengakibatkan menurunnya tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas ialah guru harus melakukan proses pembelajaran yang menggunakan media ajar. media ajar merupakan alat penunjang proses pembelajaran seperti audio, visual, audio visual, dll. Media ajar tersebut bertujuan untuk melengkapi proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Maka dari itu guru harus melakukan proses pembelajaran yang berbasis media dan menciptakan media itu sendiri yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran ekonomi, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan mencoba untuk mendesain media ajar berbasis media audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada konsep ekonomi. Dalam hal ini penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut dalam penulisan dengan judul **“Desain Media Audio Visual Berorientasi pada Capaian Pembelajaran Ranah Pemahaman Siswa terhadap Konsep Ekonomi”**.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Desain Media Audio Visual**

Materi pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi berorientasi terhadap silabus yang digunakan di setiap sekolah dengan Kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator setiap kompetensi dasar yang ingin dicapai. Proses perumusan materi pada pembuatan media video pembelajaran ekonomi tersebut mengacu pada silabus yang digunakan di sekolah tersebut berdasarkan pada kompetensi dasar yang diperlukan. Kompetensi dasar yang dibahas dalam media pembelajaran ini adalah Kompetensi Dasar 3.1 yaitu Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi. Indikator pada materi ini merujuk pada tujuh poin yang merupakan indikator dari ranah pemahaman, diantaranya adalah:

1. Menafsirkan sendiri tentang ekonomi syariah yang ditayangkan pada media
2. Menjelaskan ekonomi syariah menurut para ahli
3. Mengelompokan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi syariah dan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi konvensional
4. Menyimpulkan bentuk kerjasama dalam ekonomi syariah
5. Membandingkan antara ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional
6. Merangkum tentang ekonomi syariah yang telah ditayangkan melalui media
7. Memparafrasa tujuan ekonomi syariah
8. Mencontohkan lembaga-lembaga ekonomi syariah

Pengumpulan materi dan pendukung materi dilakukan untuk merancang pembuatan media pembelajaran. Pengumpulan materi ini terdiri dari pengumpulan referensi materi ekonomi syariah, membuat animasi, serta mencari dan membuat gambar yang terkait dengan materi tersebut.

Perencanaan desain pengembangan media video untuk pembelajaran ekonomi materi ekonomi syariah dimulai dengan penentuan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian pelajaran dan strategi pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Kompetensi dasar yang akan disampaikan yaitu mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi dengan materi ekonomi syariah. indikator dari materi tersebut adalah: Menafsirkan sendiri tentang ekonomi syariah yang ditayangkan pada media; Menjelaskan ekonomi syariah menurut para ahli; Mengelompokkan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi syariah dan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi konvensional; Menyimpulkan bentuk kerjasama dalam ekonomi syariah; Membandingkan antara ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional; Merangkum tentang ekonomi syariah yang telah ditayangkan melalui media; Memparaphrasa tujuan ekonomi syariah; Mencontohkan lembaga-lembaga ekonomi syariah. Indikator tujuan pembelajaran tersebut dikemas kedalam materi yang disajikan penulis dalam bentuk video dengan animasi. Video di edit dengan menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect*. untuk mengedit dan memotong bagian-bagian penting video dan menyisipkan tulisan serta gambar animasi untuk pelengkap video.

### Hasil Implementasi Desain Media Audio Visual

Pada hasil implementasi media pembelajaran, diperoleh data hasil penulisan, yang meliputi keberhasilan proses pembelajaran dan respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dibuat.

#### a. Hasil Observasi

Hasil observasi pada implementasi media pembelajaran dapat dilihat dari pembelajaran yang dilakukan selama dua putaran. Berikut merupakan hasil observasi dua putaran.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Observasi Dua Putaran**

No	Putaran 1		Putaran 2	
	Aspek yang Diobservasi	Persentase Nilai	Aspek yang Diobservasi	Persentase Nilai
1	Kegiatan Pendahuluan	94%	Kegiatan Pendahuluan	97%
2	Kegiatan Inti	85%	Kegiatan Inti	94%
3	Kegiatan Penutup	90%	Kegiatan Penutup	95%

Berdasarkan pernyataan diatas, hasil observasi pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penulis memperbaiki temuan masalah yang terjadi pada pembelajaran putaran pertama. Pada saat kegiatan pendahuluan, penulis tidak melakukan apersepsi dan tidak menyampaikan teknis pembelajaran. Pada putaran kedua, penulis menyampaikan

teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan tetapi tidak memberi apersepsi kepada peserta didik. Selanjutnya pada kegiatan inti, penulis kurang menguasai kelas saat berdiskusi, sehingga kelas ricuh, dan kegiatan presentasi tidak semua kelompok yang presentasi didepan. Pada putaran kedua penulis menguasai kelas, sehingga kondusif tetapi proses presentasi tidak semua kelompok dikarenakan waktu yang tidak cukup. Kemudian pada kegiatan penutup, penulis menyimpulkan materi tidak secara keseluruhan dan tidak menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya. Pada putaran kedua penulis menyimpulkan materi pembelajaran dengan baik.

b. Hasil Pembelajaran

**Tabel 2**  
**Hasil Belajar Siswa**

Putaran 1		Putaran 2	
Nilai Gain	Kategori	Nilai Gain	Kategori
17,73	Sedang	20,04	Tinggi
0,61		0,72	

Hasil pembelajaran yang dilakukan selama dua putaran mendapat respon siswa yang positif dan hasil diskusi yang memuaskan walaupun dengan keterbatasan waktu yang ada. Dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dinilai baik karena terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah dengan interpretasi peningkatan yang tergolong tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penulisan dan pembahasan yang terdapat pada Bab IV, maka penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut:

### 1. Desain Media Video

Desain media audio visual berorientasikan pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi, dirancang melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut diantaranya adalah: a) studi pendahuluan yaitu penyusunan produk draft awal melalui observasi lapangan dan studi pustaka. Dalam hal ini penulis menyusun produk sebagai draft awal meliputi membuat *flowchart*, *storyboard* dan naskah/skrip untuk desain media video; b) pengembangan yaitu tahap memproduksi media audio visual berdasarkan naskah yang telah dibuat pada draft awal, selanjutnya media tersebut dikembangkan melalui *software* aplikasi seperti *Adobe illustrator*, *adobe after effect*, dan *adobe premiere*, setelah tahap pengembangan selesai, dilakukan uji validasi terhadap media tersebut dengan diuji oleh ahli media dan ahli materi, sebelum media tersebut diuji coba kepada siswa; c) uji coba yaitu tahap dimana media tersebut sudah layak diuji coba setelah melalui beberapa tahap sebelumnya. Uji coba ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah melalui media yang telah penulis rancang.

Hasil validasi terhadap media memperoleh hasil 89% dari ahli media, yang artinya media tersebut layak untuk diuji cobakan setelah melakukan perbaikan

revisi. Sementara dari ahli materi memperoleh hasil 88% yang artinya media tersebut layak diuji cobakan kepada siswa namun harus melakukan perbaikan revisi terlebih dahulu.

## 2. Implementasi Desain Media Video Pembelajaran

Implementasi desain media audio visual dilakukan di sekolah SMAN 3 Cirebon, kelas X IPS 3 dan X IPS 4. Tahapan implementasi ini meliputi a) perencanaan; b) pelaksanaan; c) observasi; dan d) refleksi.

Pada tahap perencanaan, penulis menyiapkan berbagai macam perangkat pembelajaran, seperti RPP, pedoman observasi guru, tagihan LKS, soal *pre test* dan *pos test*. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, dimana dalam tahap pelaksanaan ini meliputi proses pembukaan pembelajaran, pengerjaan soal *pre test*, diskusi dalam mengerjakan tagihan LKS, presentasi, dan melakukan evaluasi belajar dengan mengerjakan soal *pos test*, dan yang terakhir tahap penutup. Pada putaran pertama, penulis menggunakan teknik satu *handphone* per kelompok pada saat menyimak media dan mengerjakan LKS. Dan pada putaran kedua penulis menggunakan teknik *Classical*, yaitu menyimak media secara bersamaan melalui proyektor.

Implementasi ini dilakukan pada dua kelas. Putaran pertama di kelas X IPS 3 dan putaran kedua di kelas X IPS 4. Pada kelas X IPS 3 menyimak video melalui *handphone* satu per kelompok. Strategi ini kurang kondusif terhadap proses pembelajaran saat itu. Pada putaran pertama memperoleh nilai indeks gain **0,61** dengan tingkat interpretasi termasuk dalam kategori **sedang** yang artinya media video tersebut dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah. Sedangkan pada putaran kedua dilaksanakan di kelas X IPS 4. Dimana pada putaran ini dilakukan perbaikan terhadap temuan masalah pada putaran pertama. Dalam proses menyimak media video dilakukan secara klasikal dalam artian menyeluruh, dengan menggunakan proyektor. Strategi seperti ini membuat proses pembelajaran lebih kondusif daripada sebelumnya. Pada putaran kedua memperoleh nilai indeks gain **0,72** dengan tingkat interpretasi termasuk dalam kategori **tinggi** yang artinya media video tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah.

Secara keseluruhan, desain media audio visual dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran ini membantu guru dan siswa dalam pembelajaran secara klasikal maupun mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-mashuri, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran sistem bahan bakar konvensional pada sepeda motor di Smk Muhammadiyah 2 Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif\_ Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6 (1), hlm. 58-63.
- Anderson, dan Kratwohl. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Diterjemahan oleh Agung Prihantono. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.

- Geminastiti, K. & Nurlita, N. (2014). *Buku Guru Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial*. Bandung: Yrama Widya.
- Mardi. (2010). *Modul Ekonomi Islam dan Akuntansi Syariah*.
- Mulyani, E. (2014). *Ekonomi*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Oktavianti, N.L. (2016). Pengaruh pendekatan saintifik berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4 (1).
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Penelitian Teknik Mesin*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Jogjakarta: DIVA press.
- Rahayu, A.H. (2015). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi melalui penerapan media audio visual dengan metode mind map. *Jurnal GeoEco*, 1 (1), hlm 10-17.
- Sadiman, A.S. dkk. (2014). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan*
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami, K. (2013). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di Sekolah Dasar. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. JPGSD*, 1 (2), hlm 0-216.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.