

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM METODE
FLIPPED CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS
VIII SMP**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
AULIA RAMADHANI
NIM. 18004113

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

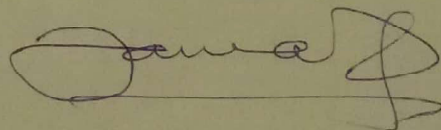
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM METODE *FLIPPED*
CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

Nama : Aulia Ramadhani
NIM/BP : 18004113/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

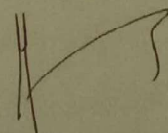
Disetujui oleh:

Pembimbing,



**Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002**

Ketua Departemen,



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

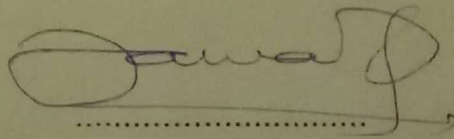
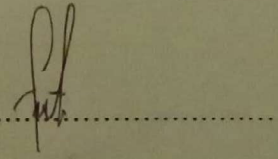
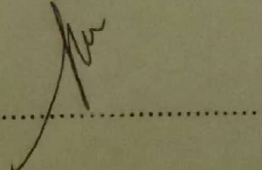
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi dihadapan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Pengembangan Media Audio Visual Dalam Metode *Flipped Classroom* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**
Nama : Aulia Ramadhani
NIM/BP : 18004113/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Anggota	: Fitri Maiziani, S.Pd, M.Pd NIP. 19890504 201903 2 008	
Anggota	: Novrianti, S.Pd, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oranglain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2022

Yang Menyatakan



Auna Kamadhani

18004113

ABSTRAK

Aulia Ramadhani (18004113) : **Pengembangan Media Audio Visual Dalam Metode Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**

Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Selama ini guru menyampaikan materi kepada peserta didik cenderung menggunakan metode ceramah dan terkesan monoton. Pengembangan media audio visual ini sebagai upaya memecahkan permasalahan tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi dan efektif pada pembelajaran IPA: Sistem Pencernaan Manusia.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model pengembangan intruksional yaitu model *ADDIE*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kualitas produk. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang validator materi dan 2 orang validator media serta uji praktikalitas dilakukan oleh 29 orang siswa kelas VIII SMPN 1 Ulakan Tapakis.

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan validasi aspek materi sebesar 98,46% dengan kategori “Sangat Valid”, aspek media sebesar 98,8% dengan kategori “Sangat Valid”, dan uji praktikalitas produk sebesar 95,67% dikategorikan “Sangat Praktis”. Hasil uji efektifitas berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,318$ dan $t_{tabel} = 2,052$ artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual dengan metode *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat beserta salam tidak bosan-bosannya penulis haturkan kepada baginda Rasurullah SAW, yang telah membawa kita dari zaman jahiliah kezaman yang berilmu pengetahuan. Keberhasilan penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Bapak Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd selaku Kontributor dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak/Ibuk dosen dan staff pengajar serta karyawan/i yang telah berkenan membagi ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. “Ida Squad” yang selalu kebersamai dan juga kepada keluarga besar Teknologi Pendidikan terkhusus kepada angkatan 2018.
6. Teristimewa kedua orangtua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa serta dukungannya kepada penulis.
7. Teristimewa juga kepada diri penulis sendiri : *“Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing*

all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting”

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Padang, Agustus 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
I. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teoretis	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Media Audio visual	19
3. <i>Canva</i>	23
4. Metode <i>Flipped Classroom</i>	25
5. Ilmu Pengetahuan Alam.....	34
6. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	37
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Konseptual	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian.....	48

B. Model Pengembangan	48
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Uji Coba Produk.....	53
E. Subjek Uji Coba	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Pengembangan.....	64
B. Pembahasan	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR RUJUKAN	102
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Validator Media	55
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Validator Materi.....	56
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas.....	57
Tabel 4. Presentase Kriteria Validitas	59
Tabel 5. Presentase Kriteria Kepraktisan Media.....	60
Tabel 6. Desain <i>Post-Test Only, Non-Equivalent Control Group Design</i>	60
Tabel 7. Hasil Uji Validasi Materi	78
Tabel 8. Hasil Validasi Media Tahap I	79
Tabel 9. Hasil Validasi Media Tahap II	81
Tabel 10. Revisi Media	82
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas Media Oleh Guru.....	85
Tabel 12. Hasil Uji Praktikalitas Media Oleh Siswa.....	86
Tabel 13. Uji Normalitas	87
Tabel 14. Uji Homogenitas	88
Tabel 15. Hasil Uji <i>Independen Sample T-Test</i>	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Audio Visual	47
Gambar 2. Cara Masuk ke <i>Web Canva</i>	68
Gambar 3. Tampilan Beranda <i>Canva</i>	68
Gambar 4. Tampilan Halaman Kerja <i>Canva</i>	69
Gambar 5. Mencari <i>Template</i> yang dibutuhkan	70
Gambar 6. Memasukkan Teks, Gambar, Animasi	70
Gambar 7. Mengunggah Audio	71
Gambar 8. Memasukkan Audio	71
Gambar 9. Mengatur Waktu <i>Slide</i>	72
Gambar 10. Mengunduh <i>File</i>	72
Gambar 11. Halaman Pembuka	73
Gambar 12. Halaman Indikator	74
Gambar 13. Halaman Materi	75
Gambar 14. Halaman Kesimpulan	76
Gambar 15. Halaman Penutup	77
Gambar 16. Uji Validitas Media Oleh Ibu Novrianti, M.Pd.	174
Gambar 17. Uji Validitas Media Oleh Ibu Elsa Widyanti, M.Pd.	174
Gambar 18. Uji Praktikalitas Oleh Siswa	175
Gambar 19. Uji Praktikalitas Oleh Guru	175
Gambar 20. Guru Membagi Siswa Menjadi Kelompok-Kelompok Kecil	176
Gambar 21. Guru Memfasilitasi Siswa Untuk Berdiskusi	176
Gambar 22. Membagikan Soal <i>Post test</i> Kepada Siswa	177

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Storyboard</i>	108
Lampiran 2. Silabus Mata Pelajaran	124
Lampiran 3. Soal Uji Efektivitas.....	132
Lampiran 4. Data Hasil Belajar.....	139
Lampiran 5. Angket Validasi Materi	140
Lampiran 6. Angket Validasi Media Tahap I oleh Validator 1.....	143
Lampiran 7. Angket Validasi Media Tahap I oleh Validator 2.....	146
Lampiran 8. Angket Validasi Media Tahap II Oleh Validator 1	149
Lampiran 9. Instrumen Validasi Media Tahap Oleh Validator 2.....	152
Lampiran 10. Angket Praktikalitas Oleh Siswa	155
Lampiran 11. Angket Praktikalitas Oleh Guru	164
Lampiran 12. Hasil Pengolahan Uji Praktikalitas Media Audio Visual	166
Lampiran 13. Lembar Jawaban Siswa	167
Lampiran 14. Instrumen Wawancara	170
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	174
Lampiran 16. Surat Tugas Validator Media.....	178
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	179
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian dari DINAS	180
Lampiran 19. Surat Balasan dari Sekolah.....	181

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas semua yang terjadi di alam. IPA adalah sebuah pengetahuan yang diperoleh melalui eksperimen, observasional, dan pengumpulan data yang disimpulkan untuk memberikan penjelasan tentang suatu fenomena tertentu. Pembelajaran IPA memiliki 4 unsur utama, (1) siswa mampu mengembangkan sikap ingin tahu tentang benda, alam, makhluk hidup serta sebab akibat, (2) proses pemecahan masalah dalam IPA memerlukan prosedur yang runtut dan metode ilmiah yang sistematis, (3) IPA menghasilkan fakta, prinsip, teori dan hukum. (4) siswa mampu menerapkan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari (Wisudawati dan Sulistyowati, 2022).

IPA mengarahkan siswa untuk menemukan dan berbuat sehingga membantu siswa dalam memperoleh pengalaman yang mendalam mengenai alam. Mata pelajaran IPA berupaya dalam membangkitkan minat manusia untuk memahami dan mempelajari tentang alam dan seisinya. Pemberian mata pelajaran IPA ini bertujuan agar siswa mampu memahami konsep IPA serta keterkaitannya dan mampu menguasai metode ilmiah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Pembelajaran IPA sendiri memiliki beberapa karakteristik, salah satunya adalah bersifat kontekstual dan teoritis berupa hafalan konsep.

Karakteristik inilah yang membuat IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami siswa. Oleh sebab itu diperlukanlah media pembelajaran yang berfungsi dalam mengkonkretkan konsep-konsep IPA yang bersifat kontekstual tersebut.

Semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka informasi dan gagasan tersebut akan memberi kesan paling utuh dan bermakna, karena melibatkan beberapa panca indera secara langsung. Sebaliknya jika semakin kontekstual siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Salah satu dari materi yang bersifat kontekstual tersebut adalah materi Sistem Pencernaan Manusia.

Materi Sistem Pencernaan Manusia merupakan suatu materi dalam IPA yang tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa, karena proses pencernaan makanan itu terjadi didalam tubuh manusia. Oleh sebab itu diperlukan media untuk menyampaikan suatu konsep yang kontekstual menjadi lebih konkret. Salah satu media yang dapat memvisualisasikan konsep kontekstual adalah media audio visual. Media audio visual menampilkan realitas materi sehingga memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya. Media audio visual yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan metode *Flipped Classroom* kepada peserta didik.

Metode *Flipped Classroom* adalah metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar. Selain itu metode *Flipped Classroom* menuntut siswa untuk lebih mandiri. Melalui

metode ini, siswa dituntut untuk selalu belajar diluar kelas sebelum mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Penerapan *Flipped Classroom* diharapkan siswa mendapat pengalaman belajar kognitif dari yang rendah ke yang tinggi, dimana pengalaman belajar dari yang konkret ke yang konstektual, serta dalam pembelajaran di kelas siswa tidak cepat bosan dan guru mempunyai banyak waktu untuk berinteraksi dengan siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi siswa. Oleh karena itu media audio visual yang dikembangkan dapat disandingkan dengan metode *Flipped Classroom*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis ditemukan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPA khusus bagian “Sistem Pencernaan Manusia” selama ini dilakukan dengan metode ceramah berbantuan media gambar dua dimensi yang terdapat pada buku cetak. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu memberikan penguasaan konsep utuh kepada siswa. Nurhayati, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa materi sistem dan proses pencernaan mengandung sejumlah materi yang konstektual dan konseptual, serta materi yang luas dan kompleks. Oleh karena itu guru dituntut untuk menyampaikan konsep secara konkret agar siswa mudah memahaminya, dan tidak terjadi miskonsepsi konsep.

Melalui wawancara dengan beberapa orang siswa diungkapkan bahwa selama semester genap tahun ajaran 2021/2022 guru IPA, khusus bagian biologi hanya menggunakan buku cetak untuk menunjang pembelajaran di kelas, lalu siswa disuruh untuk meringkas materi yang terdapat pada buku

cetak tersebut. Sebagai akibatnya, pembelajaran berlangsung: (1) tidak menyenangkan, menimbulkan sikap negatif terhadap mata pelajaran sains; (2) pasif, didominasi ceramah guru; (3) monoton, tidak memberi peluang pengembangan kreatifitas; dan (4) tidak efektif, jumlah waktu yang disediakan belum maksimal termanfaatkan bagi pencapaian kompetensi peserta didik (Shawmi, 2017). Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata ujian siswa kelas VIII.1 SMPN 1 Ulakan Tapakis adalah 64,2 sedangkan KKM adalah 75.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA di SMPN 1 Ulakan Tapakis belum sepenuhnya berjalan dengan baik atau belum maksimal yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang dikategorikan masih rendah. Selain itu juga dibuktikan dengan rendahnya motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari kurang tekunannya siswa dalam menghadapi tugas, siswa kurang ulet dalam menghadapi kesulitan, rendahnya minat siswa terhadap masalah yang disajikan guru dan kurangnya kemandirian siswa dalam belajar.

Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal, maka dibutuhkan media belajar yang dapat meningkatkan kemandirian serta motivasi belajar siswa. Selain itu guru juga dapat membelajarkan siswa tanpa harus bertatap muka langsung dengan siswa. Maka media audio visual merupakan salah satu yang dapat membelajarkan siswa dimanapun dan kapanpun. Media audio visual mengajak siswa untuk menggunakan seluruh inderanya, dan guru bertindak untuk menampilkan rangsangan yang dapat diolah dengan berbagai indera (Hanif, 2018). Pesan audio dalam

pembelajaran bertujuan dalam memfokuskan perhatian siswa, sehingga pembelajaran akan memberikan pesan yang lebih kuat karena menggabungkan kedua sistem penyampaian tersebut.

Media berbasis audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari (Aravind, 2016). Objek dan peristiwa yang menjadi bahan ajar dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya. Media audio visual yang dikembangkan disandingkan dengan metode *Flipped Classroom*.

Alasan pemilihan metode *Flipped Classroom* sendiri adalah membuat siswa lebih mandiri dari pada pembelajaran konvensional pada umumnya (Hamid & Hadi, 2020). Penggunaan waktu di kelas menjadi lebih banyak, kesempatan belajar yang dipersonalisasi, kesempatan belajar berpusat pada siswa, interaksi siswa dengan guru menjadi lebih banyak, peningkatan dalam motivasi siswa. Oleh karena itu metode *Flipped Classroom* dirasa cocok untuk materi Sistem Pencernaan Manusia.

Pemilihan model *Flipped Classroom* disandingkan dengan media audio visual didasarkan pada pertimbangan waktu dan keluasan materi yang diajarkan. Metode *Flipped Classroom* dirasa cocok dengan media audio visual karena penelitian yang dilakukan oleh Yanti, dkk (2019) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Flipped Classroom* berbantuan video terdapat peningkatan yang secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu menurut Winata dan Dewi (2021) menyatakan bahwa

perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mendukung *Flipped Classroom* adalah video.

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan video baik dikelas *offline* maupun *online*, antara lain: (1) video lebih mudah diterima oleh peserta didik, video merupakan media yang paling sempurna yang dapat digunakan pendidik untuk memberikan pengetahuan baru; (2) merangsang aktivitas, memberikan stimulus dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas; (3) video membawa lebih banyak informasi, (4) video melibatkan pelajar; (5) video dapat mengintegrasikan dan membawa dunia luar ke dalam ruang kelas; (6) video dapat menceritakan sesuatu lebih dari hanya kata-kata; (7) video lebih fleksibel, dapat diberhentikan (*pause*), dapat dimundurkan (*rewind*), dan dapat diputar ulang (*repeat*); (8) dengan video semua lebih mudah dipahami, dan (9) video menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Media audio visual (video) yang disandingkan dengan metode *Flipped Classroom* mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa ketika di kelas (Nurkhasanah, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti menanggapi bahwa perlu dilakukannya pengembangan pada media pembelajaran audio visual untuk materi Sistem Pencernaan Manusia. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Audio visual Dalam Metode Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak memberikan pengalaman visual yang menarik sehingga pembelajaran tidak mampu memotivasi siswa.
2. Keterbatasan ruang dan waktu dalam aktivitas pembelajaran sehingga keterbahasan materi tidak tercapai secara maksimal ketika di ruang kelas.
3. Guru hanya menggunakan buku sebagai bahan pembelajaran sehingga tidak memberikan pengalaman visual dan audio kepada peserta didik.
4. Media yang digunakan dalam materi Sistem Pencernaan Manusia selama ini tidak mampu memberikan penguasaan konsep dan pengalaman nyata kepada peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis. Maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran audio visual dalam metode *Flipped Classroom*. Agar penelitian ini lebih terarah dan masalah yang dikaji lebih mendalam maka peneliti membatasi topik materi yang akan dibahas yaitu, tentang Sistem Pencernaan Manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah diatas, maka dapat disusun rumusan masalah pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media audio visual yang valid, praktis dan efektif pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII?
2. Bagaimana hasil uji validasi media audio visual yang dikembangkan dalam materi sistem pencernaan manusia?
3. Bagaimana hasil uji praktikalitas pengembangan media audio visual yang digunakan dalam materi sistem pencernaan manusia kelas VIII?
4. Bagaimana hasil uji efektivitas media audio visual yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diacapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran audio visual yang valid, sesuai dengan kriteria kelayakan media dan efektif digunakan.
2. Mendeskripsikan hasil uji validitas media audio visual pada materi sistem pencernaan manusia
3. Mendeskripsikan dan menguji praktikalitas media audio visual pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII.
4. Mengetahui tingkat keefektifan media audio visual pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media audio visual untuk materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII yang berkualitas dan layak digunakan. Adapun spesifikasi yaitu pengembangan media audio visual dalam metode *Flipped Classroom* pada materi Sistem

Pencernaan Manusia yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran kemudian penjelasan materi melalui video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, yaitu:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran audio visual yaitu Sistem Pencernaan Manusia. Adapun pembahasannya terdiri dari:
 - a. Nutrisi bahan makanan
 - b. Organ-organ pada sistem pencernaan, contohnya: mulut, kerongkongan, lambung, usus, dan anus
 - c. Proses pencernaan mekanis dan kimiawi
 - d. Proses pencernaan makanan yang terjadi pada setiap organ
 - e. Penyakit pada sistem pencernaan
2. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah Aplikasi *Canva* dan *WaveEditor* sebagai aplikasi perekaman suara. Setelah suara direkam maka image, animasi, dan suara akan disatukan dengan aplikasi *CanvaPro*.
3. Media audio visual ini akan disajikan dalam bentuk video animasi, yang terdiri dari:
 - a. Teks
 - b. *Image* (gambar diam)
 - c. Animasi (gambar bergerak)
 - d. Audio

4. Media audio visual ini disajikan dalam format mp4 yang dapat disimpan di *DVD*, *flashdisk*, dan media penyimpanan maupun dapat di *upload* ke *Youtube*.
5. Penyajian media audio visual yang dikembangkan terdiri dari:
 - a. Halaman Pembukaan, berisi judul video
 - b. Halaman Pengenalan, berisi sapaan dan pengenalan diri pengembang
 - c. Halaman Indikator, berisikan indikator indikator untuk materi sistem pencernaan manusia kelas VIII
 - d. Halaman Materi, berisikan materi-materi yang dibahas.
 - e. Halaman Kesimpulan, berisikan kesimpulan dari materi yang disajikan
 - f. Halaman Penutupan, berisikan kalimat penutupan dan nama pengembang, pembimbing dan penguji
6. Besar pemakaian penyimpanan media audio visual yang dikembangkan sebesar 45 MB.
7. Media audio visual yang dikembangkan berdurasi 10.18 menit.
8. Video disajikan kepada siswa disandingkan dengan menggunakan metode *Flipped Classroom*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media audio visual bertujuan agar pembelajaran siswa menjadi lebih menarik, mengubah pembelajaran konstektual menjadi lebih konkret. Media audio visual ini dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi secara menarik kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Selain itu media audio visual dapat meningkatkan kemandirian dan penguasaan konsep siswa terhadap materi pembelajaran.

Topik Sistem Pencernaan Manusia merupakan materi yang bersifat kontekstual karena tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Selain itu materi ini juga memiliki keluasan dalam pembahasannya. Oleh sebab itu, penggunaan media audio visual diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Produk media pembelajaran audio visual yang dikembangkan ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan dan kekurangan dalam proses pembelajaran dan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran audio visual terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

Media audio visual yang dikembangkan ini berupaya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu media audio visual ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian, motivasi dan kemudahan bagi siswa untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Topik yang dikembangkan memiliki karakteristik yang hampir sama dengan topik-topik yang tidak dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini membatasi pengembangan pada satu materi yaitu Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII dengan aplikasi *Canva*. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai bahan kajian untuk menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai seorang sarjana teknolog pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka penggunaan media pembelajaran untuk memperbaiki proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini bagi guru yaitu:

- 1) Guru dapat memanfaatkan media audio visual yang telah dikembangkan oleh penulis dalam proses belajar mengajarnya.

2) Guru dapat meningkatkan variasi metode pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Manfaat penelitian dan pengembangan ini bagi siswa yaitu:

- 1) Melalui penggunaan media audio visual siswa dapat memahami konsep kontekstual menjadi lebih konkret.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Membuat siswa aktif dan kreatif.