

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VII SMP

Annisa Dwi Waneva<sup>1</sup>, Darmansyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Annisa Dwi Waneva 1, <sup>2</sup>Darmansyah 2

e-mail: [annisadwiwaneva.97psp@gmail.com](mailto:annisadwiwaneva.97psp@gmail.com)

### Abstract

This research aims to develop audio-visual media as a medium of learning in accordance with the eligibility criteria of media, materials, and effective learning English vocabulary class VII. The development of audio-visual media by using Adobe After Effects. This type of research is the development of research known as Research & Development (R & D). Development models used in this study is the ADDIE model of instructional development. The research was conducted in SMP Negeri 31 Padang with the subject of 32 students. The instruments used were documentation and marking sheet. Results of the assessment of the validity test media experts and subject matter experts that is, aspects of the material obtained amounted to 4.64 with the category of "very valid". Aspects of the media obtained from the validator I was 4, 8 and validators II at 4.6 with category "very valid", and trials to aspects of the practicalities of products categorized as "very practical" with the average number of 4.60. Based on these results it can be concluded that the audio-visual media product is fit for use in the learning process.

**Keywords** : Development, Audio Visual Media, Vocabulary, Adobe After Effects, Class VII SMP

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi, dan efektif pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas VII SMP. Pengembangan media audio visual dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan instruksional ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 31 Padang dengan subjek 32 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi dan lembar penilaian. Hasil penilaian uji validitas dari ahli media dan ahli materi yaitu, aspek materi diperoleh sebesar 4,64 dengan kategori "sangat valid". Aspek media diperoleh dari validator I sebesar 4,8 dan validator II sebesar 4,6 dengan kategori "sangat valid", serta uji coba untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan "sangat praktis" dengan jumlah rata-rata 4,60. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media audio visual ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci** : Pengembangan, Media Audio Visual, Kosakata, *Adobe After Effect*, Kelas VII SMP.



Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII SMP.

©2019 by Annisa Dwi Waneva and Universitas Negeri Padang.

### Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam menghadapi perkembangan/kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu hanya dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan membutuhkan berbagai komponen, salah satunya adalah pendidik. Keberhasilan dalam mencapai hasil proses pembelajaran sangat ditentukan oleh peran pendidik. Dapat dinyatakan bahwa sukses atau tidaknya proses pembelajaran itu ditentukan oleh pendidik. Beberapa kompetensi yang harus diraih oleh seorang pendidik untuk bisa meraih sukses dalam pembelajaran, antara lain kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi tersebut harus diperkaya dengan kebutuhan yang diperlukan menghadapi era globalisasi seperti penguasaan teknologi informasi dan komunikasi serta bahasa asing.

---

Pada era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. Untuk itu manusia dituntut cepat pula dalam memperoleh informasi agar tidak ketinggalan pengetahuan. Informasi dan komunikasi di zaman modern ini diperoleh dari berbagai negara, sehingga menempatkan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang berkembang sangat pesat seiring dibukanya era globalisasi ini. Pada era globalisasi, diperlukan kemampuan daya komparatif dan daya saing tinggi, yang merupakan kemampuan untuk memanfaatkan, menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan tersebut menuntut kemampuan penguasaan terhadap bahasa Inggris. Dengan demikian, perlu adanya pemahaman dan mampu menggunakan bahasa ini salah satu hal dasar yang harus dikuasai adalah kosakata. Pada dasarnya dalam bahasa Inggris semakin banyak memahami kosakata maka para peserta didik dapat mengerti maksud dari bahasa Inggris yang akan disampaikan.

Bahasa Inggris masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik, sehingga pencapaian prestasi belajar bahasa Inggris masih rendah. Rendahnya prestasi belajar ini menunjukkan proses pembelajaran bahasa Inggris belum optimal. Salah satunya pada kemampuan menyimak. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan karena penyampaian guru yang kurang jelas dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang efektif.

Guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu usaha untuk menjadikan pembelajaran lebih inovatif yaitu penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, demikian yang disimpulkan oleh Miarso (2011) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh guru, hal ini terlihat saat menyampaikan materi pembelajaran hanya terbatas pada penyajian secara ceramah, menggunakan buku paket, papan tulis, dan presentasi menggunakan *powerpoint*. Keadaan ini membuat siswa kurang bersemangat dan merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, guru harus memilih dan menerapkan gaya mengajar yang bervariasi yaitu salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Keunggulan dari media audio visual diantaranya bahan pengajaran lebih jelas dan mudah dipahami sehingga siswa akan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, pembelajaran akan lebih bervariasi, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, dan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VII SMP”**.

### **Metode Pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *research and development*(R&D). Menurut Trianto (2011) penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkann suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut pendapat Suparma (2012) desain instruksional yaitu suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan evaluasi.

Penelitian pengembangan media audio visual ini membutuhkan prosedur kerja yang sistematis. Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti memuat dan memenuhi langkah-langkah prosedural yang digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, uji praktikalitas dan uji efektivitas oleh siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang digunakan.

---

## Hasil Pengembangan dan Pembahasan

### Hasil Pengembangan

1. *Analyze* (Analisis)
  - a. Analisis Kurikulum
 

Pada langkah ini penulis melakukan observasi di SMPN 31 Padang terkait dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013. Setelah penulis berdiskusi bersama ahli materi yaitu salah satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 31 Padang, maka materi pembelajaran yang penulis kembangkan adalah *Stating and Asking names of days, months, times of the day*.
  - b. Analisis Media
 

Tahap analisis media peneliti mendapatkan informasi dari guru bahasa Inggris bahwa untuk produksi media audio visual belum ada di sekolah. Guru mengajar dengan menerangkan materi dan menggunakan media presentasi, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Selain itu minimnya kompetensi yang dimiliki guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa.
  - c. Analisis Sarana
 

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMPN 31 Padang diperoleh hasil data pada sekolah tersebut terdapat sarana yang memadai seperti LCD proyektor, laptop, dan *soundsystem*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan sarana yang ada dapat memungkinkan media audio visual mata pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan peneliti dapat diterapkan.
  - d. Analisis Siswa
 

Peneliti melakukan pengembangan media audio visual untuk siswa kelas VII yang sangat suka terhadap pembelajara audio visual, dengan gambar-gambar yang ceria dan tampilan menarik sesuai dengan karakteristik dan tahap berfikir siswa yang berada pada tahap berpikir imajinasi dan kreatifitas. Siswa dalam pembelajaran kurang menyukai materi yang bersifat teori.
  - e. Analisis Kebutuhan
 

Pada saat observasi awal untuk mengetahui apa yang dibutuhkan di lapangan dalam pembelajaran, peneliti memperoleh hasil bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Mata pelajaran tersebut adalah bahasa Inggris. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi, penunjang pembelajaran dan kreativitas siswa, salah satunya adalah media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. *Design* (Perancangan)
 

Pembuatan desain didasarkan pada hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan dimana meliputi penyusunan naskah dan desain tampilan. Rancangan media pembelajaran untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.
3. *Development* (Pengembangan)
 

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, dan animasi. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media audio visual. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program media pembelajaran audio visual dicek dan divalidasi. Proses produksi media pembelajaran audio visual dibagi menjadi tiga tahap yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. *Implementation* (Penerapan)
 

Pada tahapan ini media audio visual diuji cobakan pada siswa kelas VII 1 SMPN 31 Padang sebanyak 31 orang. Proses penerapan dilakukan selama dua kali pertemuan dengan pertemuan pertama peneliti menguji pengetahuan awal siswa melalui pre-test pada tanggal 03 Oktober 2019. Pertemuan kedua pada tanggal 10 Oktober 2019. Media audio visual ini diterapkan pada pertemuan kedua. Lalu diadakan post-test untuk mengukur pengetahuan siswa setelah menggunakan media audio visual.
5. *Evaluation* (Penilaian)
 

Pada tahap ini dilakukan apabila terdapat kelemahan pada media audio visual yang telah diterapkan. Dari hasil penelitian terdapat beberapa kelemahan media ini salah satunya yaitu materi yang disajikan tidak mencakup keseluruhan materi.

---

### Pembahasan

---

Teknologi pendidikan memiliki fungsi menemukan serta memecahkan persoalan belajar manusia dan menguapayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal (Sukiman, 2012). Kekeliruan dalam pengelolaan pesan atau materi pembelajaran terkadang menjadi ganjalan besar dalam mensukseskan suatu tujuan pembelajaran, prinsip tidak ada satu media cocok untuk semua materi dan tidak semua materi cocok disampaikan dengan satu jenis media harus sangat diperhatikan. Berdasarkan pandangan itu maka belajar akan lebih baik bila bersifat aktif, kolaboratif, dan terkondisi dalam konteks dunia yang riil. Sehingga adanya aktifitas interaktif pengguna media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menimbulkan pengalaman personal dalam interpretasi belajar.

Media audio visual merupakan perpaduan berbagai media yang sangat kompleks yaitu berupa gambar, teks, animasi, audio, dan video yang telah dikemas menjadi file digital yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk menyapaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan media audio visual adalah proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, mengajar akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, serta bahan pengajaran akan lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran lebih baik (Arsyad, 2013).

Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk kelas VII SMP, dilakukan dengan uji validitas oleh validator materi dan validator media, uji kepraktisan produk kepada siswa kelas VIII, serta uji efektivitas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar penilaian untuk validator materi, validator media, serta lembar angket untuk siswa dengan menggunakan skala *Likert* respon 5 point (skala 1-5). Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Validasi Materi

Berdasarkan validasi materi oleh guru mata pelajaran yang mencakup aspek kebenaran konsep, kedalaman materi, keterbacaan, dan penulisan. Penilaian ahli materi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini terlihat pada penilaian yang telah diberikan oleh validator pada masing-masing indikator dilembar penilaian. Temuan ini sejalan/relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nomleni dan Nirmala (2018) berdasarkan validasi ahli (ahli materi, ahli desain dan ahli media), serta respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar, maka didapatkan produk akhir alat peraga sistem pencernaan manusia dari bahan bekas dan video pembelajaran untuk siswa kelas VIII, dinyatakan valid dan layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

2. Validasi Media

Hasil perolehan dari validasi media oleh 2 (dua) orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang mencakup aspek kesesuaian media, dan aspek unsur pendukung media, dapat disimpulkan bahwa media audio visual sudah dikriteriakan "sangat baik/sangat valid". Penilaian ahli media tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini terlihat pada penilaian yang telah diberikan oleh validator pada masing-masing indikator dilembar penilaian. Sejalan dengan penelitian Firdaus (2017) data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran adalah berupa data kuantitatif/data angka dan data kualitatif/data saran terhadap produk media audio visual. Berdasarkan hasil analisis data ahli media, dapat diinterpretasikan bahwa media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid/layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Uji Praktikalitas

Uji coba terhadap praktikalitas penggunaan media dilakukan dengan melibatkan 31 orang responden yaitu siswa kelas VII 1 SMPN 31 Padang yang telah mengikuti uji coba pre-test dan post-test serta mengikuti penyajian materi dengan media audio visual yang telah ditampilkan. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh responden yang meliputi aspek tampilan, isi materi dan kemanfaatan diperoleh dengan kriteria "sangat baik/sangat praktis" sesuai interpretasi skor.

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan telah praktis dan mudah untuk digunakan. Sejalan dengan penelitian Danizar, Wayan, dan Marsuadi (2015) penggunaan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas daripada sebelum penggunaan media audio visual. Menurut Sadiman dkk (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Dalam penelitian ini pengguna adalah guru yang sudah memiliki kemampuan menerapkan media audio visual. Dalam penilaian, siswa

beranggapan bahwa media mempunyai nilai kepraktisan baik dalam aspek tampilan, isi materi, dan kemanfaatan.

#### 4. Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas yang dilakukan peneliti melalui *pre-test* dan *post-test* kepada 32 orang siswa yaitu media audio visual yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII 1 SMP N 31 Padang dan media audio visual ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran.

Media audio visual merupakan salah satu produk pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan penelitian Yuanta (2017) dari hasil penelitian yang telah dilakukannya, maka media audio visual telah berhasil diuji tingkat efektivitasnya. Dimana dari penelitian tersebut, pengembang telah mendapatkan data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki nilai efektifitas dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual telah memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan pembelajaran dan telah memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dalam mempelajari materi-materi yang ada.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh hasil uji validitas sebesar 93% dikategorikan “sangat baik” dan aspek media diperoleh rata-rata dari validator I sebesar 92% , validator II sebesar 90%, dapat dikategorikan “sangat valid”.

Hasil uji praktikalitas diperoleh presentase sebesar 92%, dapat dikategorikan “sangat praktis” dengan variabel kriteria mencakup tampilan media, isi materi, dan kemanfaatan.

Uji efektivitas diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $12,3 > 2,201$ ). Berdasarkan hasil antara *pre-test* dan *post-test*, maka media audio visual yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Danizar Awudarachman, Wayan Setiadarma, dan Marsuadi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3(3), 237-435.
- Firdaus. 2018. Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Indonesian Journal of Science and Education*. 1(1), 17-29.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Group.
- Nomleni, Fransina Thresiana dan Nirmala, Theodora Sarlotha. 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 8(3), 219-230.
- Sadiman, Arif. Dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suparman, 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

---

Yuanta, Friendha. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia unuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2(2), 60-69.