

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Menurut Hilgard dalam (Harahap & Siregar, 2022). Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Beriringan dengan itu, Roziqin dalam (Akhiruddin et al., 2019) juga menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Belajar, menurut (Yuberti, 2014) dapat diartikan sebagai sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah;

1. Bertambahnya jumlah pengetahuan,
2. Adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi,
3. Ada penerapan pengetahuan,
4. Menyimpulkan makna,
5. Menafsirkan dan mengkaitkannya dengan realitas dan
6. Adanya perubahan sebagai pribadi

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dari hasil berlatih atau beroleh pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya.

(Akhiruddin et al., 2019) dan (Yuberti, 2014) mengemukakan beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

1. Perubahan perilaku *relative* permanent.
2. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
3. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
4. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan guru agar peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan (Hapidz et al., 2022; Ismawati & Ramadhanti, 2022). Sementara Gagne dan Briggs dalam (Akhiruddin et al., 2019) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat dipahami bahwa proses pembelajaran melibatkan hubungan yang komprehensif antara guru, peserta didik dan lingkungan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat memiliki perubahan perilaku yang dimaknai dengan penambahan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap yang sifatnya positif.

(Akhiruddin et al., 2019) dalam tulisannya mengemukakan beberapa ciri-ciri pembelajaran yaitu;

1. Membentuk peserta didik dalam perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan.

3. Fokus materi ajar terarah dan terencana dengan baik.
4. Aktivitas peserta didik merupakan syarat berlangsungnya pembelajaran
5. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik
6. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran
7. Evaluasi proses dan hasil.

Menurut (Hrp et al., 2022) terdapat beberapa fungsi pembelajaran yaitu;

1. Pembelajaran sebagai sistem

Pembelajaran sebagai sistem terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran

2. Pembelajaran sebagai proses

Pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya guru dalam membuat peserta didik belajar, seperti persiapan merencanakan program pengajaran dan penyiapan perangkat, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuat, dan menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelola.

Menurut (Akhiruddin et al., 2019) komponen pembelajaran meliputi; tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajara, dan evaluasi pembelajaran.

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsung pembelajaran.

2. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

4. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari bahan ajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

5. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil pekerjaan, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat diperlukan oleh guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan belajar mandiri peserta didik. Selain itu, melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar.

Menurut (Kristanto, 2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari bahan ajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Rizal et al., 2016) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Beriringan dengan hal itu, (Pagarra et al., 2022) kembali mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala peralatan

yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Berpedoman dari beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat atau perlengkapan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan bahan ajar guna merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Pannen dalam (Waraulia, 2020) bahan ajar diartikan sebagai bahan, informasi, atau teks yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sumber lain juga menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis dan menampilkan kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan (F. A. Rachman, 2019). Bahan ajar bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Secara garis besar peneliti mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat materi baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yaumi, M dalam (Faisal et al., 2022) beberapa fungsi media pembelajaran yaitu;

1. Mengefektifkan kegiatan pembelajaran.
2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3. Membantu peserta didik dalam mempelajari materi abstrak

4. Membantu peserta didik dapat mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan nyata sebagai bekal keterampilan hidup.

Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan seragam, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan interaktif, mengefisiensi penggunaan waktu dan tenaga, meningkatkan hasil belajar, pembelajaran dapat dilakukan tanpa dibatasi jarak dan waktu, dan mengubah peran guru menjadi lebih konstruktif dan bermanfaat (Kristanto, 2016).

Menurut Hamalik dalam (Kristanto, 2016) manfaat media pembelajaran diantaranya;

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
2. Memperbesar perhatian peserta didik, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha menurut kemampuan dan minatnya.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus,
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Anderson dalam (Kristanto, 2016) media pembelajaran dibagi dalam sepuluh kelompok yaitu media audio, cetak, audio cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, komputer.

Menurut (Susilana & Riyana, 2017) media pembelajaran dibedakan dalam beberapa jenis yaitu;

1. Media grafis
Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol, seperti grafik, diagram.
2. Media cetak
Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan.
3. Media gambar diam
Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar hasilkan fotografi
4. Media *opaque projektor*

Proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik dua dimensi maupun yang tiga dimensi. *Opaque Projektor* biasanya tidak memerlukan transparansi, tetapi memerlukan penggelapan ruangan.

5. Media slide

Media slide adalah media visual yang diproyeksikan melalui *proyektor slide*

6. Media audio

Media audio adalah media penyampai pesan yang hanya dapat diterima oleh indra pendengaran, seperti media radio, dan *tape recorder*

7. Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah media yang dapat diterima oleh indra pendengaran dan indera penglihatan, tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam

8. Film (*Motion pictures*)

Film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak

9. Media televisi

Media televisi adalah media audio visual gerak yang menyampaikan pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi

10. Media multimedia

Media multimedia merupakan sistem penyampaian pesan dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk suatu unit atau paket. Seperti modul ajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audio visual.

Bahan ajar cetak adalah semua bentuk bahan ajar yang dikemas dalam sebuah media yang melalui proses pencetakan dan penggandaan menggunakan mesin cetak, fotokopi, duplicator seperti buku, modul, *handout*, dan lembar kerja. Sedangkan bahan ajar non cetak adalah berbagai macam bahan ajar yang tidak melalui proses pencetakan (Susilawati et al., 2021).

2.1.3 Audiovisual

a. Pengertian Media Pembelajaran audiovisual

Media pembelajaran audiovisual adalah alat atau sumber yang menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar, video, animasi) untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran *hujar sanaki* (2009). audiovisual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk

mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Audio visual diam dan audio visual gerak merupakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva dan dua jenis media audio visual, (Djamarah & Zain, 2010).

Pengajaran visual ini berkembang menjadi “audiovisual instruction” atau “audio visual education” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “audio visual materials”, “audio visual methods”, dan “audio visual devices. Inti dari konsepsi ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman siswa melalui mata dan telinga.

Pemanfaatan konsepsi audiovisual ini dapat dilihat dalam “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale. Perkembangan besar berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “audio visual communication” pada tahun 1950-an. Dengan diterapkannya konsep komunikasi dalam pembelajaran, penekanan tidak lagi diletakkan pada benda atau bahan yang berupa bahan audio visual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi atau bahan) kepada penerima (siswa).

Rudy Bretz mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu:

- a. Media audio visual gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio-visual dan gerak.
- b. Media audio visual diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak.
- c. Media audio semi gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh.
- d. Media visual gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara

- e. Media visual diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak.
- f. Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja.
- g. Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja.

b. Fungsi dan Peran Media Audiovisual

Menurut (Nadlir et al., 2024) Media audiovisual berperan penting dalam menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran untuk siswa. Keunggulannya antara lain menarik perhatian, memperjelas konsep, dan merangsang indra siswa. Namun ada juga beberapa kelemahannya, seperti keterbatasan akses, ketergantungan terhadap teknologi, dan kemungkinan terjadinya kendala teknis yang dapat mengganggu proses pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku, kesempatan bertamasya, dan sebagainya.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke siswa ke dalam kelas. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu objek, yang disebabkan, karena :
 - 1) objek terlalu besar
 - 2) objek terlalu kecil
 - 3) objek yang bergerak terlalu lambat
 - 4) objek yang bergerak terlalu cepat
 - 5) objek yang terlalu kompleks

- 6) obyek yang bunyinya terlalu halus
- 7) obyek sangat feksibel.

C. Jenis-jenis Media AudioVisual

Media merupakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar antara guru dan siswa (Arsad, 2023). Tanpa adanya media yang digunakan, tentu proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran matematika.. Berikut ini ada dua jenis media audio-visual yang dapat digunakan antara lain :

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video cassette.

Lebih lanjut terdapat jenis media pembelajaran audio-visual berdasarkan keadaanya, yang terdiri dari :

- a. Media audiovisual murni Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar yang bergerak. Suara dan gambar disini berasal dari satu sumber, contohnya seperti film video-cassette.
- b. Media audiovisual tidak murni Audio-visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti sound slide (film bingkai suara).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual terdiri dari dua ranah yaitu pendengaran dan penglihatan. Media ini terbagi menjadi beberapa bagian menurut jenis dan keadaannya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media audio-visual jenis gerak yaitu video dalam melakukan pembelajaran matematika. Dengan adanya penggunaan media video ini, diharapkan siswa dapat menangkap

pembelajaran yang disampaikan dan proses belajar pun menjadi menyenangkan.

d. Keuntungan dan Keterbatasan Media AudioVisual

Media audio visual memiliki karakteristik yang dimilikinya baik itu kelebihan yaitu seperti dikemukakan oleh (Siddiq dkk: 5.19) antara lain:

- a. Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara.
- b. Mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak.
- c. Dapat digunakan seketika.
- d. Dapat digunakan secara berulang.
- e. Dapat menyajikan objek secara detail.
- f. Tidak memerlukan ruang gelap.
- g. Dapat menyajikan objek yang berbahaya.
- h. Dapat diperlambat atau dipercepat.
- i. Dapat digunakan untuk klasikal atau pun individual.

Menurut (Cecep Kustandi, 2011, hlm 73) menyatakan ada beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual diantaranya:

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi praktik dan lain-lain.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilaksanakan secara berulang jika diperlukan.
- c. Dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen atau kelompok perorangan.
- f. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film atau video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dalam proses belajar.

2.1.5 Model Pengembangan ADDIE

Menurut (Hidayat & Nizar, 2021a) model pengembangan ADDIE merupakan penggabungan bagian dari kata *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE awalnya dikembangkan oleh Reiser dan Molenda pada tahun 1990-an dengan menggunakan lima tahapan.

a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses mengidentifikasi kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran (kebutuhan), dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, (Branch 2009).

Oleh karena itu, *output* yang akan dihasilkan pada tahap analisis berupa identifikasi atau analisis kebutuhan, analisis tugas/kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep/materi, dan analisis tujuan.

1. Analisis kebutuhan, dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada di lapangan dan menemukan solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut.
2. Analisis kurikulum, dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang diharapkan dari peserta didik melalui penerapan kurikulum.
3. Analisis tugas, dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang terlibat dalam menyelesaikan sebuah tugas atau pekerjaan.
4. Analisis peserta didik, dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik meliputi kompetensi yang dimiliki peserta didik, bahasa, dan media pembelajaran yang digunakan.
5. Analisis konsep, dilakukan untuk mengidentifikasi konsep materi yang akan diajarkan, dan menyusun dalam bentuk hirarki.
6. Analisis tujuan pembelajaran, dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan mampu dikuasai oleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahapan untuk membuat gambaran awal sebuah produk yang akan dikembangkan (Basyar, 2020). Landasan pelaksanaan tahap perancangan adalah hasil analisis data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Sehingga hasil akhir yang diperoleh pada tahap ini berupa perumusan tujuan pembelajaran sebagai acuan, pemilihan format pengembangan, perancangan awal, dan lain sebagainya. Semua hal tersebut tertuang dalam suatu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

1. Penyusunan tes acuan, merupakan awal yang menghubungkan antara tahap analisis dan perancangan. Tes acuan disusun berdasarkan hasil analisis perumusan tujuan pembelajaran.
2. Pemilihan format pengembangan, merupakan tahapan untuk merancang isi pembelajaran, dan media yang digunakan.

3. Perancangan awal, merupakan perancangan seluruh perangkat
4. Tahapan atau mekanisme pengembangan.

c. Development (Pengembangan)

Perancangan prosedur pengembangan, merupakan perancangan tahap Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* yang telah disusun pada tahap perancangan sebelumnya. Dalam tahap pengembangan, produksi dan penilaian ahli yang diikuti revisi menjadi bagian penting yang harus dicapai. Penilaian para ahli (*validator*) mencakup format, bahasa, ilustrasi, dan isi. Sehingga berdasarkan masukan dari para ahli, produk yang dikembangkan di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, praktis, dan memiliki kualitas yang tinggi.

Setelah produk diproduksi dan di revisi oleh *validator*, produk di uji cobakan kepada peserta didik secara perseorangan dan uji kelompok kecil. Uji perseorangan dan uji kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan produk yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon peserta didik.

d. Implementation (Pelaksanaan)

Tahap pelaksanaan merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah direncanakan. (Irnawan 2014) Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya. Pada tahapan *implementation*, peneliti membelajarkan peserta didik menggunakan produk yang dikembangkan, membimbing peserta didik, dan mengamati cara belajar peserta didik saat menggunakan produk yang dikembangkan, serta mengamati setiap kendala yang dialami peserta didik. Selanjutnya, peneliti diakhir materi membagikan tes hasil belajar kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh atau seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah itu, peneliti pada tahap akhir *implemtation* kembali membagikan angket respon peserta didik untuk memperoleh data kepraktisan produk yang dikembangkan sebagai data uji lapangan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE yang merupakan proses untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap evaluasi yaitu; sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, dan peningkatan kompetensi peserta didik. Evaluasi dalam tahap penelitian pengembangan model ADDIE pada umumnya terdiri dari 2 tahapan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan pengembangan model ADDIE. Penilaian yang dilakukan untuk memantau proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran setiap akhir pembelajaran tatap muka (Cahyadi, 2019). Pelaksanaan evaluasi formatif penting bagi guru dan peserta didik guna memperbaiki proses pembelajaran karena melalui penilaian formatif guru dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Adinda et al., 2021). Sedangkan evaluasi sumatif merupakan penilaian yang bertujuan untuk menilai capaian tujuan pembelajaran peserta didik secara keseluruhan dalam satu semester, sebagai dasar penentuan kenaikan kelas atau kelulusan dari satuan pendidikan (Safitri & Aziz, 2022).

2.1.6 Kriteria Kualitas Produk Pengembangan

Menurut Nieveen dalam (Basri, 2021; Chusniah & Setianingsih, 2021) kualitas produk pengembangan ditentukan oleh beberapa kriteria yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

a. Kelayakan/Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang dibuat untuk melihat sejauh mana kelayakan, ketepatan, keselarasan dalam melakukan suatu kegiatan (Dewanti et al., 2019). Aspek kelayakan yang ditentukan BSNP dalam (Yuliasuti & Soebagyo, 2021) untuk mengukur tingkat kelayakan produk pengembangan meliputi, kelayakan isi, kelayakan penyajian dan bahasa, dan

kelayakan desain. Oleh karena itu, sebuah produk pengembangan dapat dikatakan valid/layak apabila memenuhi kriteria yakni;

1. Kelayakan isi

Kelayakan isi mencakup keakuratan materi, kesesuaian materi dengan KD dan pendekatan yang digunakan.

2. Kelayakan penyajian dan bahasa

Kelayakan penyajian meliputi kejelasan penyajian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, urutan penyajian materi, serta penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.

3. Kelayakan desain

Kelayakan desain dinilai dari tampilan perangkat pembelajaran, ukuran, serta ketepatan warna dan huruf yang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, maka kelayakan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diukur melalui analisis angket kelayakan isi, kelayakan penyajian dan bahasa, dan angket kelayakan desain yang diisi oleh orang-orang yang ahli dalam bidangnya (*validator*).

b. Kepraktisan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktis adalah berdasarkan praktik, mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat pemenuhan kebutuhan pengguna dan keterlaksananya proses pembelajaran dalam kondisi normal (Sangka & Yasab, 2021). Sebuah produk dikatakan praktis jika produk pengembangan dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah (Tuljannah & Khabibah, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kepraktisan berarti harus mencakup pemenuhan kebutuhan pengguna, dan penggunaanya dapat menggunakan produk dengan mudah tanpa ada kesulitan.

Berdasarkan hal tersebut, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi kriteria yaitu; perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian para ahli (sesuai kebutuhan) dan perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dengan mudah. Oleh karena itu, media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa

kepraktisan sebuah dapat diukur melalui analisis angket respon peserta didik setelah menggunakan Audiovisual yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

c. Efektivitas

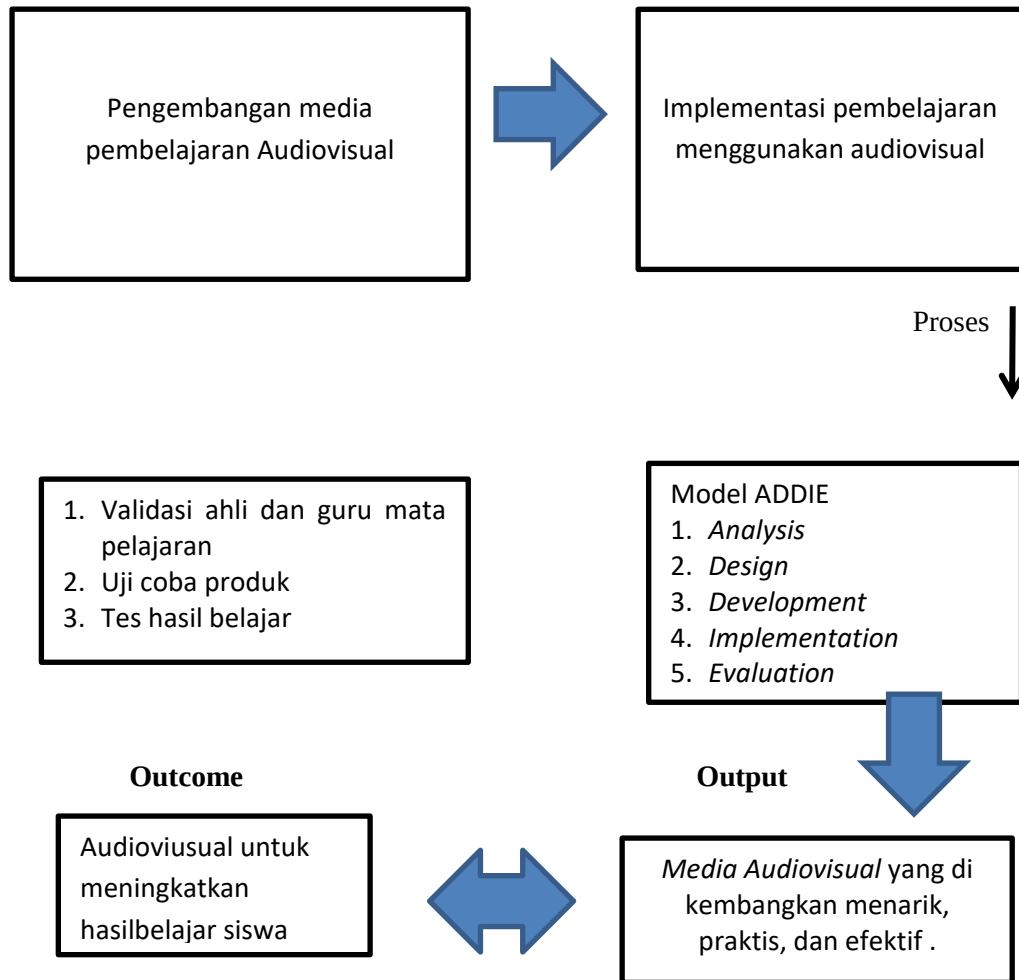
Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Efektivitas dapat diukur berdasarkan ketercapaian tujuan yang diharapkan, integrasi, dan adaptasi (Fitri Fatmawati & Suparto, 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa efektivitas mengacu pada sejauh mana pengalaman dan hasil selaras dengan tujuan yang diharapkan, dan dapat diukur berdasarkan pencapaian tujuan, integrasi, dan adaptasi yang diinginkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka aktivitas Media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dikembangkan dapat diukur melalui analisis tes hasil belajar peserta didik.

2.2. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dilandasi dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak yang tersedia sebagai bahan ajar, dan buku ajar cetak tersebut kurang menarik minat belajar peserta didik. Selain dari pada itu, jumlah buku cetak yang tersedia masih belum memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, diberikan solusi dengan mengembangkan Media pembelajaran Audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan solusi tersebut, diharapkan dapat memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan kerangka berpikir dalam penelitian ini, terlihat pada gambar.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir