

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATA KULIAH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNM

Ilham Taufik¹, Nurhikmah H. ², Pattaufi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

Ilhamtaufik666@gmail.com¹, nurhikmah.h@gmail.com², Pattaufi@unm.ac.id³

ABSTRACT

The problem in this study is that the learning media used is less innovative and the need for media that can increase students' learning motivation. The purpose of this study was to measure the need for audio-visual media for the Multimedia Learning course in the Educational Technology Study Program, FIP UNM, to design audio-visual media for the Multimedia Learning course that will be developed, and to measure the validity and practicality of the audio-visual media for the Multimedia Learning course that was developed. The approach used in this study is the development of 4D (Four D Models) which is limited to 3D. The study was conducted in the Educational Technology Study Program, the subjects in the study were 30 Educational Technology students, 1 lecturer in charge of the course and 2 validators. The results of the study showed that the results obtained from the identification of the level of student needs were in the very needed qualification. The results obtained from the validation of material/content experts were in the very valid qualification and the validation of media experts were in the valid qualification. To test the level of practicality of the product, small group trials, large group trials and responses from lecturers were carried out. From the three trials, the results obtained were good qualifications and suitable for use.

Keywords: development, audio visual media, learning multimedia.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengukur kebutuhan media audio visual mata kuliah Multimedia Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM, mendesain media audio visual mata kuliah Multimedia Pembelajaran yang akan dikembangkan, dan mengukur kevalidan dan kepraktisan media audio visual mata kuliah Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengembangan 4D (Four D Models) yang dibatasi menjadi 3D. Penelitian dilakukan di Prodi Teknologi Pendidikan, subjek dalam penelitian ialah 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan, 1 dosen pengampu mata kuliah dan 2 orang validator. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang diperoleh dari identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat valid dan validasi ahli media berada pada kualifikasi valid. Untuk menguji tingkat

kepraktisan produk, dilakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan tanggapan dosen pengampu. Dari ketiga uji coba tersebut, diperoleh hasil kualifikasi baik dan layak digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, media audio visual, multimedia pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya menyiapkan siswa menghadapi perubahan yang semakin pesat, termasuk di dalamnya perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). "*Sukmadinata mengemukakan pengembangan iptek secara tidak langsung memberikan tugas kepada pendidikan untuk membekali masyarakat dengan kemampuan penyelesaian masalah yang dihadapi sebagai pengaruh perkembangan iptek*" (Gunawan and Benty, 2017). Selain itu perkembangan iptek juga dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah pendidikan. Hal ini tentunya dapat menjadi pendukung dalam pengoptimalisasi proses pembelajaran, baik itu dari segi *soft skill* dan *hard skill*.

Pendidikan menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia maka proses belajar mengajar juga menjadi kunci utama dalam peningkatan kualitas pendidikan. Menurut Slameto dalam (Nurjaman, 2016:14) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dikerjakan

seorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru dengan cara menyeluruh". Oleh karena itu belajar menjadi sesuatu yang sangat penting dan beberapa pakar pendidikan selalu mencoba merumuskan cara untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran dikenal banyak teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menjelaskan serta menggambarkan bagaimana seorang individu belajar, sehingga dapat membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran.

Terdapat beberapa teori belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli psikolog dalam proses perkembangan bidang ini. Tiga pandangan utama dari ranah psikologi ini meliputi teori belajar behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme. Beberapa teori belajar lainnya meliputi teori belajar humanistik, sosial, dan sibermetik. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing teori belajar.

Seiring berjalannya zaman dunia pendidikan tidak hanya memaksa kita

memikirkan teori belajar namun dengan semakin berkembangnya IPTEK mengharuskan kita juga beradaptasi akan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah sesuatu yang niscaya sebab pendidikan adalah miniatur dunia sehingga sangat penting mengenalkan dan memanfaatkan teknologi bagi pelanjut generasi dalam rangka menunjang kualitas pendidikan.

Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah kajian atau praktek untuk pelajar membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah bisa berupa proses membuat suatu pengajaran yang membutuhkan sebuah proses yang menggunakan teknologi yang ada dan memadai untuk membuat suatu konsep pembelajaran.

Pembelajaran mengandung arti bahwa setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif maka perlu mengupayakan beberapa langkah-langkah dalam proses pembelajaran yaitu; Upaya yang dapat dilakukan

agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara melakukan inovasi pembelajaran seperti dengan mengembangkan suatu media. Pendidik diharapkan mampu membuat dan merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. (Nurhikmah & Haling, 2020, hlm. 715).

Pembelajaran yang menarik dan efektif sangat dipengaruhi banyak dari media yang digunakan. "Media pembelajaran menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan proses pembelajaran, dengan kata lain semua proses pembelajaran itu sudah bisa dipastikan menggunakan media. Media yang dimaksud disini adalah media dalam pengertian luas" (Pattaufi, 2021:42).

Era digital, peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media

pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality*. Media pembelajaran AR dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Augmented Reality merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Teknologi yang masih tergolong baru ini masih sedikit pemanfaatannya di Indonesia khususnya pada dunia pendidikan sehingga ini menjadi langkah awal bagi peneliti untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran berbasis augmented reality pada dunia pendidikan. Dilansir dari republika.co.id (2015) menyebutkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* di Indonesia belum terlalu besar. Masih minimnya pengetahuan masyarakat mengenai teknologi ini menjadi salah satu penyebabnya.

Penggunaan teknologi augmented reality dalam konteks pendidikan menawarkan berbagai peluang baru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran

yang menggunakan elemen augmented reality menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, menjadi lebih memikat dan bermakna dengan adanya elemen AR. Melalui visualisasi yang realistis, simulasinya yang interaktif, dan pengalaman langsung yang diberikan oleh AR, siswa dapat memahami dengan baik tentang konsep-konsep yang kompleks. Berbagai penelitian terbaru mendukung manfaat penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran interaktif. Sebuah meta-analisis oleh Lee dan Chung (2021) dan Chen, Wu, dan Yen (2022) menemukan bahwa penggunaan AR memiliki dampak positif pada prestasi belajar dan motivasi siswa. Selain itu, penelitian oleh Yang, Li, dan Yu (2022) menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan data di atas, maka peneliti akhirnya tertarik untuk mengembangkan media audio visual berbasis *Augmented reality* sebagai media yang efektif serta menarik sehingga menambah minat belajar peserta didik. (Syahputra *et al*, 2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa "*Augmented Reality* adalah

konsep yang akurat karena anak-anak dapat menggunakan imajinasi ketika belajar". Selain itu menurut Ilmawan Mustaqim (2017) media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan AR memiliki sisi hiburan untuk meningkatkan minat peserta dalam pembelajaran.

Sesuai dengan 5 kawasan Teknologi pendidikan yang meliputi perencanaan atau desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Dalam mata kuliah jurusan Teknologi Pendidikan terkait mata kuliah multimedia pembelajaran adalah sebuah matakuliah yang menyajikan materi yang berkenaan dengan teori dan praktek pengembangan media pembelajaran mulai dari konsep dasar, prinsip-prinsip sampai pada langkah-langkah pengembangannya oleh karena itu matakuliah ini membutuhkan media yang mampu memberikan demonstrasi dan simulasi ataupun yang mampu memperjelas sesuatu yang abstrak lewat penggambaran visualisasi 3D serta mampu memperkaya bahan teoritis lewat media yang akan

digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket yang peneliti sebar yang telah diisi oleh para responden yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2022 sebanyak 30 mahasiswa data yang diperoleh adalah 97% mahasiswa menyatakan bahwa mereka menganggap bahwa media sangat berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran dikelas dan menyatakan membutuhkan sebuah media yang inovatif dan kreatif yang mampu memvisualisasikan gambar menjadi lebih nyata dan mampu mendemonstrasikan bahan materi dalam matakuliah multimedia pembelajaran.

Selain itu peneliti juga telah melakukan observasi awal terkait matakuliah tersebut lewat wawancara ataupun diskusi dengan dosen pengampuh yang bersangkutan dan dari hasil wawancara itu menunjukkan bahwa memang belum ada media yang mampu memuaskan mahasiswa terkait dalam hal mendemonstrasikan atau memvisualisasikan materi yang diberikan sehingga peneliti sangat tertarik mengembangkan sebuah media berupa audio visual yang

berbasis AR yang mampu mencapai standar kebutuhan peserta didik.

Selain itu pula media berupa AR belum pernah diterapkan dalam matakuliah ini sehingga media ini akan menjadi media yang cukup inovatif dalam menanggulangi kebutuhan peserta didik dalam matakuliah multimedia pembelajaran. Sejalan dengan itu *augmented reality* menjadi media yang menarik dan inovatif jika mampu dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif sebab media pembelajaran AR dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan (Mulyaningsih 2014:195-199) yang terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan model 4D (Four D Models). Empat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Dari pemahaman tahapan model pengembangan di atas, maka

penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D namun tahap yang digunakan dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Pada kesempatan ini peneliti mengembangkan sebuah media yang tahapan prosesnya dimulai dari pendefinisian mengenai media selanjutnya merancang desain media yang akan dikembangkan dan tahap akhir yaitu pengembangan media menjadi media yang siap di uji cobakan kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM. Sejalan dengan itu model 4D adalah model pengembangan yang tepat untuk digunakan karena berkesesuaian dengan tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D karena setiap langkah ataupun tahapan prosedur pengembangan tersebut dijelaskan dengan detail. Selain itu model pengembangan 4D mempermudah dalam menganalisis materi dan tugas, sehingga dapat menjabarkan tujuan pembelajaran umum ke khusus kedalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kebutuhan Mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap Media Audio Visual pada Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran di FIP UNM

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media audio visual melalui angket terhadap mahasiswa teknologi pendidikan FIP UNM. Angket berisi 6 pertanyaan yang diisi oleh 30 Mahasiswa.

No	Identifikasi Kebutuhan	Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran di kelas	30	0
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran mudah diakses	29	1
3.	Apakah pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses perkuliahan masih perlu dikembangkan dalam bentuk elemen 3D	27	3
4.	Apakah anda setuju jika ada media yang mampu memvisualisasikan gambar lebih jelas dan menarik untuk matakuliah multimedia pembelajaran	30	0
5.	Augmented Reality (AR) adalah media yang inovatif dan kreatif yang mampu memperkaya satu objek menjadi bagian-bagian yang lebih banyak	30	0
6.	Apakah anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Multimedia Pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media	29	1

pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR)	
Jumlah Skor	175 5

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa

$$presentase = \frac{200}{6 \times 30} \times 100\% = 97,2\%$$

Berdasarkan hasil uraian hasil angket identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap produk media *Augmented reality* sebagai media Audio visual matakuliah Multimedia Pembelajaran pada tabel 4.1 maka menghasilkan perolehan skor sebanyak 97% dimana pada tabel konversi tingkat kebutuhan berada pada kategoridibutuhkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dosen pengeampu mata kuliah multimedia pembelajaran terhadap produk media audio visual ialah sebagai berikut

No	Aspek Yang Dinilai	Skala penilaian
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media.	5
3.	Ketepatan pengembangan media pembelajaran Audio visual sebagai media pembelajaran mata kuliah Multimedia pembelajaran.	3
4.	Kemudahan pengoperasian media Audio visual.	4
5.	Media Mudah di akses	4
6.	Kesesuaian jenis huruf dalam media.	4

7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
8.	Kedueduaan gambar dengan materi	3
9.	Kesesuaian video dengan materi	3
10.	Isi materi yang disajikan dalam media mudah dipahami.	4
11.	Kejelasan Audio visual	4
12.	Penggunaan animasi Audio Visual dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.	3
13	Media sesuai dengan kebutuhan pendidik.	3
Jumlah		50

Tabel 2. Hasil Identifikasi Kebutuhan Dosen Pengampuh

$$presentase = \frac{50}{13 \times 5} \times 100\% = 76,99\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sebanyak 77% yang menunjukkan bahwa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengembangkan media audio visual.

2. Hasil Rancangan Desain Media Audio Visual

Pada tahap kedua dilakukan perancangan media Audio visual sesuai dengan format perancangan media Audio visual. Media Audio Visual dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami yang berisikan materi yang terdapat dalam media Audio visual

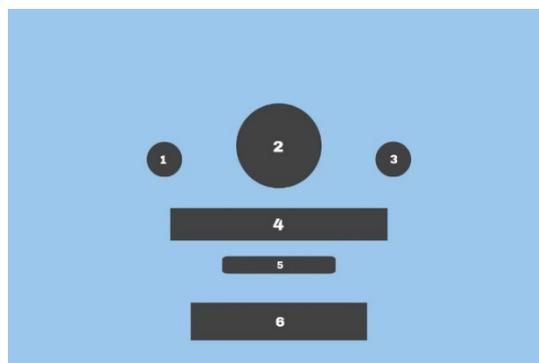
antara lain:

a. Pengembangan Ide

Pada tahap ini dilakukan pengembangan berdasarkan informasi yang telah didapat yaitu menentukan objek-objek yang akan dikembangkan dan dimasukkan ke dalam media Audio Visual berupa teks, gambar, video, about, bunyi (*backsound*).

b. StoryBoard Media Assemblr EDU

Selanjutnya Untuk memudahkan proses pengembangan media Audio Visual untuk mata kuliah multimedia pembelajaran maka dirumuskan rancangan dalam bentuk Storyboard.



3. Hasil Validitas dan Kepraktisan Media Audio Visual

a. Validasi Produk

1. Validasi ahli materi/isi

Ahli isi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Farida Febriati S.S.,M.Si Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan adalah media Audio Visual mata kuliah multimedia pembelajaran yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media	5
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
4.	Kesesuaian animasi dengan isi materi.	4
5.	Musik dan Sound effect sesuai dengan materi	4
6.	Teks yang digunakan dalam media Audio visual membantu memperjelas penyajian materi	5
7.	Penyajian animasi 3 dimensi	5
8.	Isi materi yang disajikan dalam media mudah dipahami.	5
9.	Waktu penyajian materi pada video	4
10.	Media ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik	5
Jumlah		47

Tabel 3 Validasi ahli isi/materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.3 maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian sebagai berikut;

$$presentase = \frac{47}{10 \times 5} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi/materi terhadap media Audio visual mata

kuliah multimedia pembelajaran hasil presentase 94% berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi.

2. Validasi ahli media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd Dosen prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan adalah media Audio visual mata kuliah multimedia pembelajaran yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian
1.	Kemenarikan tampilan media	4
2.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf	4
3.	Kejelasan audio pada media	5
4.	Gambar yang ditampilkan mendukung materi yang disampaikan	4
5.	Musik dan Sound effect sesuai dengan materi	4
6.	Media ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik	3
7.	Penyajian animasi 3 dimensi dalam media	5
8.	Petunjuk penggunaan bahan ajar ditampilkan secara jelas.	4
9.	Kesesuaian penggunaan warna dan kontras	4
10.	Kemudahan penggunaan bahan ajar	3
Jumlah		40

Tabel 4. Validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilain ahli

media sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$presentase = \frac{40}{10 \times 5} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli media terhadap media audio visual mata kuliah multimedia pembelajaran hasil presentase 80% berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

b. Kepraktisan Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak media audio visual ini diterapkan/diimplementasikan. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket (kusioner) kepada 8 mahasiswa sebagai responden penelitian.

Dengan kusioner tersebut akan diperoleh data mengenai penilaian media audio visual dari mahasiswa dan sebagai masukan untuk revisi pada uji coba kelompok besar. Hasil penilaian mahasiswa terhadap media audio visual untuk setiap aspek dalam uji kelompok kecil.

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Isi materi yang disajikan dalam media mudah dipahami	33
2.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran Audio visual	34
3.	Membuat mahasiswa mudah memahami materi lewat penyajian aplikasi Assemblr EDU (AR)	34
4.	Media mudah diakses	31
5.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	34
6.	Kejelasan audio visual	35
7.	Penggunaan elemen-elemen Augmented Reality dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	32
8.	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa	35
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	34
10.	Media sesuai dengan kebutuhan peserta didik	32
Jumlah		334

Tabel 5 Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan mahasiswa maka dapat dihitung dengan presentase tingkat pencapaian uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

$$presentase = \frac{334}{10 \times 5 \times 8} \times 100\% = 83,5\%$$

Dari hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh hasil presentase 83% maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat

dijelaskan bahwa media audio visual sudah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap ini, uji coba dilakukan pada mahasiswa sebanyak 15 mahasiswa. Uji coba ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan produk media audio visual. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar.

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Isi materi yang disajikan dalam media mudah dipahami	64
2.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran Audio visual	66
3.	Membuat mahasiswa mudah memahami materi lewat penyajian aplikasi Assemblr EDU (AR)	61
4.	Media mudah diakses	65
5.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	64
6.	Kejelasan audio visual	63
7.	Penggunaan elemen-elemen Augmented Reality dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	64
8.	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa	63
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	63
10.	Media sesuai dengan kebutuhan peserta didik	63
Jumlah		636

Tabel 6. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar

dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon ketika pengembangan media audio visual digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok besar melalui angket tanggapan mahasiswa maka dapat dihitung dengan presentase tingkat pencapaian uji coba kelompok besar sebagai berikut:

$$presentase = \frac{636}{10 \times 5 \times 15} \times 100\% = 84,80\%$$

Dari hasil uji coba kelompok besar secara keseluruhan diperoleh hasil presentase 84% maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media audio visual sudah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Tanggapan dosen pengampu mata kuliah multimedia pembelajaran

Penilaian yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah multimedia pembelajaran prodi Teknologi Pendidikan oleh Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd, bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja pengembangan media audio visual ketika digunakan, sehingga diketahui bobot kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Penilaian dilakukan pada angket penilaian/tanggapan dosen pengampu mata kuliah yang terdiri dari 12 pertanyaan. Berikut hasil tanggapan dosen pengampu mata kuliah multimedia pembelajaran

Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

No	Aspek Yang Dinilai	Skala penilaian
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media.	5
3.	Ketepatan pengembangan media pembelajaran Audio visual sebagai media pembelajaran mata kuliah Multimedia pembelajaran.	3
4.	Kemudahan pengoperasian media Audio visual.	4
5.	Media Mudah di akses	4
6.	Kesesuaian jenis huruf dalam media.	4
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
8.	Kedudukan gambar dengan materi	3
9.	Kesesuaian video dengan materi	3
10.	Isi materi yang disajikan dalam media mudah dipahami.	4
11.	Kejelasan Audio visual	4
12.	Penggunaan animasi Audio Visual dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.	3
13.	Media sesuai dengan kebutuhan pendidik.	3
Jumlah		50

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan dosen pengampu mata kuliah multimedia pembelajaran, hasil presentase dapat dihitung sebagai berikut:

$$presentase = \frac{50}{13 \times 5} \times 100\% = 76,99\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sebanyak 77% tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik tidak perlu direvisi.

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran kebutuhan pengembangan media audio visual

Tahap awal dilakukan identifikasi kebutuhan terhadap mahasiswa Teknolog Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dari hasil yang diperoleh yaitu mahasiswa menyatakan mereka menganggap bahwa media sangat berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran di kelas dan menyatakan membutuhkan sebuah media yang inovatif dan kreatif yang mampu memvisualisasikan gambar menjadi lebih nyata dan mampu mendemonstrasikan bahan materi

dalam matakuliah multimedia pembelajaran. Selain itu peneliti juga telah melakukan observasi awal terkait matakuliah tersebut lewat wawancara dengan dosen pengampuh yang bersangkutan dan dari hasil wawancara itu menunjukkan bahwa memang belum ada media yang sekaitan dengan media yang akan dikembangkan.

2. Gambaran Desain Media Audio Visual

Peneliti akan menghasilkan produk berupa media audio visual dengan memanfaatkan aplikasi Assemblr EDU yang akan menghasilkan media berupa format link dan barcode berbasis Augmented Reality yang dapat diakses lewat laptop, *handphone*, dan komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Desain multimedia interaktif ini berupa teks, gambar, video, quis, *backsound* musik, dan isi/topik materi yaitu menjelaskan secara singkat aplikasi Smart Apps Creator yang berisikan materi pengenalan dan cara menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester dengan

jumlah pertemuan tiga kali selama proses penelitian.

3. Tingkat validitas pengembangan media audio visual

Hasil validasi dari ahli isi/materi dan ahli media mengenai pengembangan media audio visual yang memanfaatkan aplikasi Assemblr EDU memenuhi kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media audio visual layak digunakan pada proses pembelajaran.

4. Tingkat kepraktisan media audio visual

Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi baik, hasil uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi baik dan hasil tanggapan dosen pengampu mata kuliah multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Maka multimedia pembelajaran dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam

- Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon
- CESS. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Journal Of Computer Engineering System And Science* (5) : 1-2
- Nurhikmah, H. (2018). *Multimedia Pembelajaran*. Makassar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar,
- Nurhikmah, H., & Haling, A. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Media Video Di Kabupaten Sinjai. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 715-716.
- Pattaufi. (2021). *Strategi Pembelajaran Berdasarkan Teori dan Pendekatan Pembelajaran modern*. Depok. PT RajaGrafindo Persada
- Raudatussolihah B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal* 3(2): 55
- Rindawati T ,dkk. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Sd Lkia. *Jurnal Tunas Bangsa* 9(1): 3-4
- Tian Belawati, d. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT