

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 10 SMK**

*Amien Siddiq Wicaksono, Siswanta

Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta

*amienwicaksono@gmail.com

siswanta@upy.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Proses pengembangan perangkat pembelajaran audio visual untuk SMK kelas 10 dengan model pengembangan ADDIE (2) Kelayakan audio visual pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon pada tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserch and Development*). Peneliti menggunakan langkah ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) perangkat pembelajaran berupa audio visual dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Menyusunan rancangan audio visual serta penyusunan penilaian produk. (2) Perangkat pembelajaran dinyatakan layak karena memenuhi kriteria valid, praktis, efektif. Penilaian kevalidan diperoleh skor 4,38. Penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa dan angket respon guru skor 4,4 dengan kategori sangat praktis. Penilaian kepraktisan juga

ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan presentase sebesar 80%. Penilaian keefektifan menurut tes prestasi belajar siswa diperoleh ketuntasan sebesar 96,77% dikatakan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Audio Visual, Sejarah Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

ABSTRACT

The objectives of this study were to determine: (1) the process of developing audio-visual learning tools for class 10 SMK with the ADDIE development model (2) The feasibility of audio-visual materials for the proclamation of Indonesian independence that was developed in terms of validity, practicality and effectiveness.

This research was conducted at SMK Negeri 2 Sewon in the 2020/2021 academic year. This research is a research and development (Reserch and Development). Researchers used the ADDIE step (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

The results of this study indicate that: (1) learning tools in the form of audio-visual by conducting needs analysis and curriculum analysis. Prepare audio-visual designs and

product assessments. (2) The learning device is declared feasible because it meets the criteria of being valid, practical, and effective. Assessment of validity obtained a score of 4.38. Assessment of practicality according to student response questionnaires and teacher response questionnaires a score of 4.4 with a very practical category. The practicality assessment is also viewed from the implementation of learning with a percentage of 80%. Assessment of effectiveness according to student achievement tests obtained completeness of 96.77% is said to be effective.

Keywords: Audio Visual Development, Indonesian History, Proclamation of Indonesian Independence

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Sugihartono, 2013: 3). Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan dimasa yang akan datang, baik sseorang atau kelompok. Mempelajari sejarah merupakan cara kita belajar dari masa lalu untuk menjadi lebih baik di masa depan. Menurut Ismaun (2005) melalui berbagai kajian yang dalam terhadap berbagai pendapat dan pengalaman orang-orang bijak di masa lalu, sekalipun nilai-nilai dalam sejarah itu hanya berupa pengalaman manusia, tapi tidak bisa dibantah bahwasanya manusia itu pada umumnya gemar menggunakan

pengalamannya sebagai pedoman atau contoh untuk memperbaiki kehidupannya.

Selama ini pembelajaran sejarah selalu diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Penggunaan strategis, metode, maupun tehnik pembelajaran lebih banyak berfokus pada guru, sehingga pembelajaran selalu monoton pada guru dan meminimalkan partisipasi peserta didik. Pembelajaran sejarah selama ini guru selalu diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi yang benar, peserta didik tertinggal sebagai objek pasif dan tidak aktif dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Sehingga pembelajaran sejarah di SMK Negeri 2 Sewon disamping peserta didik pasif juga bosan.

Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada akseptornya. Selain sebagai penyampai informasi kepada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan (Anjar Purba A. 2015).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru

adalah dengan penggunaan media Audio Visual. Media audio visual adalah media yang merupakan gabungan antara audio dan visual yang dibuat sendiri seperti gambar yang digabungkan dengan suara (Wingkel WS., 2009). Penggunaan Audio Visual dalam pembelajaran mendorong siswa untuk tertarik dan memperhatikan saat pembelajaran.

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh semua manusia untuk menyampaikan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju (Enawaty dan Sari, 2010). Media mempunyai beberapa kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi suatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas (Wahyuni dkk., 2015). Sedangkan menurut (Munirah, dkk. 2020:263) terkait dengan media pembelajaran audio visual, mahasiswa dan dosen menghendaki produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar mereka. Bagi mahasiswa, tujuannya sederhana yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Fitri dan Ismulyati, 2016). Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat membuat siswa tertarik sehingga siswa

lebih mudah memahami materi (Lestari dan Projosantoso, 2016). Salah satu media yang efektif digunakan dalam menyajikan materi koloid adalah media audio visual (Lia Pradilasari, dkk., 2019:10).

Guru SMK Negeri 2 Sewon melakukan pembelajaran dengan bantuan buku pelajaran. Minimnya referensi Audio Visual membuat guru hanya menggunakan buku sebagai perangkat pembelajaran. Sumber buku juga hanya pada pemberian pemerintah.

Dapat dilihat bahwa guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Maka dari itu siswa cenderung bosan dan kurang berminat mempelajari sejarah. Oleh karena itu dengan adanya media audio visual sangat membantu pembelajaran sesuai dengan konsep pelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian masalah diatas, peneliti memandang perlu adanya sebuah pengembangan perangkat pembelajaran berupa audio visual guna memberikan kesempatan pada siswa memperoleh pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserch and Development*). Menurut Sugiyono (2017:297) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Oleh

karena itu penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran media audio visual.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana 1 SMK N Sewon. Siswa akan mengerjakan tes prestasi belajar dan mengisi angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipakai adalah angket, observasi, dan tes. Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan menurut Sutris Hadi dalam buku Sugiyono (2017:145). Tes merupakan teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.

Angket akan diberikan kepada siswa, guru, ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui hasil dari kevalidan perangkat pembelajaran tersebut. Observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan kendala apa yang terjadi dalam penggunaan perangkat yang digunakan dikelas X Tata Busana 1 SMK N 2 Sewon. Tes untuk mengetahui hasil prestasi belajar dilakukan kepada siswa kelas X Tata Busana 1 SMK N 2 Sewon.

Uji coba dilakukan pada 7 April 2021 dengan subjek penelitian siswa kelas X Tata Busana 1 yang berjumlah 31 siswa. Proses uji coba perangkat pembelajaran dilakukan oleh peneliti didampingi oleh guru kelas X tersebut. Uji coba diawali dengan memperkenalkan diri peneliti kepada siswa didalam grup *WA*.

Selanjutnya, peneliti menginstruksikan dalam grup *WA* dan *Google classroom*. Agar proses berjalan cepat, peneliti membagikan *link* video kepada siswa. Kemudian siswa menyimak video yang sudah dibagikan. Setelah itu peneliti membuka sesi tanya jawab mengenai materi dalam video tersebut. Setelah siswa menyimak dan menanyakan hal yang berkaitan dengan video tersebut, peneliti memberikan link google classroom untuk mengerjakan tes tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat pembelajaran berupa audio visual ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum.

- a. Analisis Kebutuhan menunjukkan guru masih kesulitan mengembangkan perangkat pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan siswa.

b. Analisis Kurikulum menunjukkan bahwa di SMK N 2 SEWON kelas X menggunakan Kurikulum terbaru Kurikulum 2013. Bagian dari Kurikulum 2013 yang dianalisis adalah tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran dari materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pada tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa masih dibutuhkannya audio visual yang bervariasi agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan dapat memotivasi siswa untuk tidak bosan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran audio visual sehingga siswa dapat berperan aktif dalam membangun pengetahuannya khususnya pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang berkaitan dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan perangkat pembelajaran berupa media audio visual.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan rancangan produk berupa media audio visual. Selain itu, dibuat juga rancangan instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan.

Dalam tahap perancangan kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Penyusunan Audio Visual merupakan tahapan untuk pembuatan audio visual.

2) Penyusunan instrumen penilaian produk yang dikembangkan meliputi: lembar penilaian kevalidan Audio Visual, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, Tes belajar.

Tahap Desain terdiri dari penyusunan rancangan produk audio visual serta instrumen penilaian produk. Hasil pembuatan audio visual dirancang berdasarkan kebutuhan audio visual. Pembuatan audio visual dilakukan dari sisi materi maupun sisi kemedialan. Dari sisi materi, audio visual dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Audio visual disusun dengan 3 subbab, setiap sub bab terdiri dari kegiatan menyimak video.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pengembangan instrumen, pengembangan perangkat pembelajaran, validasi, dan revisi produk.

a. Pengembangan instrumen, instrumen yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya dikonsultasikan kepada dosen validator untuk mendapatkan kritik dan saran, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Adapun dosen yang ditunjuk sebagai validator instrumen adalah Drs. Siswanta, M.Pd.

b. Pengembangan Audio Visual, Audio Visual dikembangkan menggunakan *Kine Master* dan *Adobe Premier*.

c. Validasi perangkat pembelajaran dilakukan validasi oleh dua dosen yang dianggap ahli (ahli materi dan ahli media).

Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata nilai sangat

baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan materi mendapat nilai 5, kelayakan bahasa mendapatkan nilai 4,33 kelayakan penyajian mendapatkan nilai 5. Dengan demikian menurut ahli materi audio visual tersebut sudah memenuhi kriteria atau sudah layak digunakan.

Hasil penilaian audio visual untuk ahli media mendapat skor 4 dengan kriteria Baik. Dari penilaian oleh ahli media ini menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian audio visual adalah 4 untuk skor maksimal 5 dengan kriteria Sangat Baik. Berdasarkan penilaian tersebut, disimpulkan bahwa audio visual yang dikembangkan dinyatakan valid.

- d. Revisi produk audio visual setelah di nilai oleh ahli media dan materi adalah 1) Penambahan identitas audio visual. 2) Penambahan wawancara ahli sejarah atau saksi sejarah. 3) Penambahan daftar pustaka dan media visual. 4) Sebelum direvisi intonasi pengisi suara terdengar datar. Setelah direvisi intonasi suara menjadi lebih baik dan menarik.

Penilaian audio visual yang dilakukan oleh ahli materi mendapat skor 4,77 dengan sangat baik. Sedangkan lembar penilaian ahli media terdiri dari 2 aspek yaitu konstruksi dan teknis. Penilaian audio visual oleh ahli media mendapat skor 4 dengan kriteria baik. Berdasarkan data penilaian ahli materi dan ahli media di atas maka audio visual yang dikembangkan dinyatakan valid. Karena hasil penilaian

dari kedua ahli tersebut sudah masuk dalam kriteria baik. Hasil tersebut sudah sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Heriyanto (2018: 61) LKS dikatakan valid jika memenuhi kriteria baik atau sangat baik.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan beberapa kegiatan yaitu uji coba perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Yaitu dengan penyebaran angket respon siswa dan guru, pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran serta siswa mengerjakan tes hasil belajar.

Penyebaran angket dilakukan setelah siswa selesai mengerjakan tes hasil belajar. Setelah itu peneliti menganalisis hasil pengisian angket oleh siswa dan guru. Berikut adalah hasil analisis angket respon siswa dan guru.

Tabel Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Aspek	Rata-rata penilaian	Kriteria
Kemudahan	3,96	Baik
Kemanfaatan	4,03	Baik
Rata-rata Total	3,99	Baik

Tabel diatas merupakan tabel angket respon siswa yang mendapat kriteria baik. Di bawah ini adalah tabel angket respon guru.

Tabel Hasil Analisis Angket Respon Guru

Aspek	Rata-rata penilaia	Kriteri a
-------	--------------------	-----------

	n	
Kemudahan	4,62	Sangat Baik
Kemanfaatan	5	Sangat Baik
Rata-rata Total	4,81	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa dan guru yang didapat, maka diperoleh hasil bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis oleh siswa dan guru.

Observer bertugas mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, observer mengisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Yang bertugas sebagai observer adalah teman sejawat dari peneliti. Berikut ini merupakan hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel Analisis Lembar bservasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	80%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, diperoleh hasil bahwa perangkat pembelajaran yang dihasilkan memenuhi sebagian kriteria praktis karena kualifikasi kegiatan pembelajaran memenuhi kriteria sangat baik.

Tes diberikan ketenggangan waktu sampai satu hari. Setelah

diperoleh hasil pekerjaan siswa, dilakukan analisis terhadap hasil pekerjaan siswa untuk mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek keefektifan. Berikut hasil analisis tes hasil belajar siswa.

Tabel Analisis Tes Prestasi Belajar Siswa

Hasil Tes		Presentase Ketuntasan
Siswa Tuntas	30	
Siswa Belum tuntas	1	$\frac{30}{31} \cdot 100\% = 96,77\%$ (<i>Sangat Baik</i>)
Jumlah Siswa	31	

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 96,77% dengan kriteria Sangat Baik. Oleh sebab itu perangkat pembelajaran dapat dikatakan efektif.

Pada tahap implementasi, audio visual yang telah direvisi kemudian diuji cobakan di SMK N 2 SEWON pada siswa kelas X Tata Busana 1 yang terdiri dari 31 orang. Audio visual diuji cobakan di kelas sebanyak satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 7 April 2021 dan berlangsung dengan lancar, hanya saja sebagian siswa kesulitan mengakses audio visual dan *form* dengan cara mengakses *link* yang sudah diberikan sehingga peneliti perlu memberikan cara lain bagi siswa yang mengalami kesulitan tersebut.

Hasil prestasi belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan siswa sebesar 96,77% dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan efektif karena sudah dalam tabel

penilaian hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut sama dengan apa yang dikemukakan Sulistyanto (2017: 95) jika ketuntasan belajar siswa memenuhi kriteria baik atau sangat baik dapat dinyatakan bahwa audio visual tersebut efektif.

Hasil rata-rata penilaian angket respon siswa adalah 3,99 hasil tersebut masuk dalam kriteria baik. Serta hasil rata-rata penilaian angket respon guru adalah 4,81 hasil tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran dikatakan sangat baik dengan presentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 80%. Berdasarkan hasil analisis angket respon dan keterlaksanaan pembelajaran tersebut, audio visual yang dikembangkan dinyatakan praktis karena sudah masuk dalam kriteria baik maupun sangat baik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis kesalahan dan kekurangan yang terjadi selama proses penelitian untuk digunakan sebagai perbaikan perangkat pembelajaran. Perbaikan pada tahap ini didasarkan pada komentar dan saran peserta didik dan guru baik secara tulisan pada angket maupun secara lisan yang disampaikan setelah selesai pembelajaran.

Evaluasi dilakukan analisis kesalahan dan kekurangan yang terjadi selama proses penelitian untuk digunakan sebagai perbaikan perangkat pembelajaran. Perbaikan pada tahap ini didasarkan pada komentar dan saran siswa dan guru

baik yang tercantum secara tulisan pada angket maupun secara lisan yang disampaikan saat selesai pembelajaran. Perbaikan tersebut juga didasarkan pada catatan di lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Menurut Suryabrata dalam buku Sugihartono (2013: 133) bahwa fungsi dari evaluasi digunakan untuk menentukan pada usaha-usaha berikutnya dari kegagalan maupun keberhasilan belajar siswa. Adapun kesalahan atau kekurangan tersebut adalah (1) Ada beberapa penjelasan pengisi suara kurang terdengar jelas. (2) Peneliti mengalami kesulitan mengatur waktu pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa audio visual atau video. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap desain dilakukan penyusunan rancangan audio visual serta penyusunan penilaian produk. Instrumen penilaian produk berupa penilaian audio visual, angket respon siswa dan guru, lembar observasi keterlaksanaan, dan hasil tes hasil

- belajar siswa. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian kemudian dilakukan validasi oleh dosen ahli untuk mendapatkan produk yang layak untuk diujicobakan. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk di SMK N 2 Sewon. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan analisis kekurangan dan kelemahan dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasar hasil penelitian adalah sebagai berikut.
- Ditinjau dari kevalidan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid. Kriteria valid didapatkan dari hasil penilaian audio visual oleh ahli materi dan mendapat skor 4,77 dengan kriteria sangat baik dan penilaian audio visual oleh ahli media mendapat skor 4 dengan kriteria baik.
 - Ditinjau dari segi kepraktisan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis. Kriteria praktis diperoleh melalui angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan audio visual yaitu sebesar 3,99 dengan kriteria baik untuk respon siswa dan untuk respon guru sebesar 4,81 dengan kriteria sangat baik. Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan kriteria baik dengan presentase rata-rata keterlaksanaan 80%.

- Ditinjau dari segi keefektifan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan tes prestasi belajar siswa. Presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 96,77% dengan kriteria sangat baik sehingga dapat dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Enawaty, E. & Sari, H. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 24-36.
- Fitri, H. & Ismulyati, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Animasi pada Materi Koloid di Kelas XI IPA3 SMAN 1 Unggul Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Edukasi Kimia*, 1(1), 19-24.
- Heriyanto. 2018. *Pengembangan LKS Berbasis Contextual Teacher And Learning(CTL) Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Skripsi. Yogyakarta: UPY.
- Ismaun. 2005. *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press.
- Lestari, D.I. & Projosantoso, A.K. 2016. Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Lia Pradilasari, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan

- Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 07 (01). DOI : <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Munirah, dkk. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pengajaran Mata Kuliah Morfologi Integrasi Pendidikan Budaya dan Nilai Karakter. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4 (1). DOI : <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.5227>
- Purba, Anjar A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15 (2). DOI : <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>.
- Sugihartono. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan r & d*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistiyanto. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Contextual And Learning (CTL) Pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IX SMP*. Skripsi. Yogyakarta: UPY.
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., Akhlis, I. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(3), 988-1004.
- Winkel, W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.