



Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Materi Sistem Pencernaan Manusia

Jannatul Ma'wa¹, Siti Darmi Amir², Nur Hikmah Umar³, Sri Rahmiati⁴, Nurhayani H. Muhiddin⁵

Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Makassar
sitidarmiamir@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang umumnya terjadi pada peserta didik SMP adalah kurangnya pemahaman materi yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini juga dipengaruhi oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang belum mendukung. Keterbatasan penyajian contoh-contoh materi tentang sistem pencernaan dalam buku juga menjadi salah faktor kurangnya pemahaman peserta didik pada materi sistem pencernaan. Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran *audiovisual* yang berupa animasi berbahasa Indonesia pada materi sistem pencernaan manusia. Video yang dikembangkan diharapkan memberikan manfaat kepada peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan pada proses pencernaan dan implementasi sistem pencernaan pada manusia. Dengan tampilan animasi pada video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia yang dikemas mirip dengan mekanisme kerja tubuh yang sebenarnya.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, audiovisual, sistem pencernaan*

ABSTRACT

The problem that generally occurs in junior high school students are lack of understanding of material that is abstract and cannot be observed directly. This also influenced by the unsupport learning facilities and infrastructure. The limitation of presenting material examples about the digestive system in books are also a factor in the lack of understanding of students on the digestive system material. Therefore, an audiovisual learning media in the form of animation in Indonesian was developed on the human digestive system material. The video developed is expected to provide benefits to students in increasing knowledge on the digestive process and implementation of the digestive system in humans. With an animated display on the developed learning video, it is expected to attract students's interest in studying the material of the human digestive system which is packaged similar to the actual working mechanism of the body.

Keywords: *instructional media, audiovisual, digestive system*

PENDAHULUAN

Adanya wabah penyakit COVID-19 yang menyerang Indonesia ini memberikan dampak di berbagai sektor, mulai dari kesehatan, ekonomi, hingga pendidikan (Ibrahim, 2020 dalam Fadlilah, 2020). Hingga pada sekitar awal Bulan April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease 2019*, yang memberikan pembatasan dalam kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, tempat atau fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, moda transportasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh wilayah-wilayah yang mengajukan PSBB. Bentuk pelaksanaan PSBB dalam ranah pendidikan sesuai Permenkes RI No. 9 Tahun 2020 adalah dengan adanya peliburan sekolah yang

mengganti proses belajar mengajar di sekolah dengan dilaksanakan di rumah menggunakan media yang paling efektif. Pelaksanaan kebijakan tersebut dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan *Study From Home* (SFH), dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem jarak jauh. Adanya kebijakan SFH tersebut memberikan tantangan baru bagi seluruh lembaga pendidikan (Fadlilah, 2020).

Berdasarkan kajian literatur, tantangan dalam pelaksanaan SFH yang dihadapi dalam bidang pendidikan yaitu mengalami kebingungan dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran SFH, sebab para guru juga dituntut untuk menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tetap terlaksana, baik kepada pengawas sekolah, para wali murid, peserta didik, maupun masyarakat sekitar pada umumnya. Tantangan lain yang juga dihadapi adalah menghadapi karakteristik peserta didik. Terkadang peserta didik semangat bersekolah, kadang juga tidak bersemangat. Dapat dilihat bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah dan masih membutuhkan bimbingan dan dorongan dari orang yang lebih tua, entah guru atau orangtua sebagai motivator atau penggerakannya. Oleh sebab itulah hal tersebut menjadi tantangan sendiri dalam hal motivasi belajar, apalagi melihat dalam kondisi penerapan kebijakan SFH yang kegiatan belajarnya dilakukan di rumah. Tanpa guru yang mendampingi serta teman-teman kelas yang biasanya menjadi teman belajar, tentu anak akan berkurang motivasi dan semangat belajarnya (Fadlilah, 2020). Suprihatin (2015) mengatakan proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Karena dengan guru kreatif menjadikan peserta didik tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami peserta didik atau peserta didik yang sedang mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang menarik. media pembelajaran mempunyai suatu peran dalam memberikan, mempermudah peserta didik agar lebih mengerti dan menyalurkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar disuatu lembaga pendidikan maupun institusi agar bisa menerima informasi dan bisa populer didalam peningkatan bidang komunikasi (Falahudin, 2017). Media pembelajaran tidak akan mendapatkan perhatian dari peserta didik ketika media yang dibuat tidak bersifat menarik, menantang, dan menyenangkan. Interaktif memberikan kesan apa yang dapat dilakukan peserta didik atau *mahasiswa* terhadap media. Menarik berkaitan dengan visualisasi dari media. Menantang memberikan makna konflik kognitif dan rasa keingintahuan peserta didik. Menyenangkan mengubah situasi belajar jadi lebih hidup dan bermakna. Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (*audiovisual*), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. (Handika, 2012).

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar peserta didik, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar peserta didik, mahasiswa dapat ditingkatkan, (5) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (6) Peran guru, dosen dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Kemajuan teknologi dan komputerisasi berdampak pada perkembangan media visual. Media visual yang hanya berupa gambar mati berevolusi dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio) (*audiovisual*) dan dapat menyajikan tampilan multidimensional (Handika, 2012).

Berdasarkan penelitian sebelumnya penggunaan media audio visual dapat meningkatkan nilai peserta didik ini sesuaikan dengan yang disampaikan oleh (Arsyad (2014), Sediasih (2017), dan Yuliana, *et al* (2015) dalam sulmefi, 2018), bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat membuat : 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik, 3) Peserta didik dalam kegiatan belajar, tidak hanya menyimak uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan, dan 4) Model atau metode megajar akan lebih bervariasi, tidak hanya

komunikasi verbal atau ceramah saja oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga.

Berdasarkan uraian penjelasan sebelumnya, ditambah belum tersedianya media pembelajaran *audiovisual* yang menggunakan bahasa Indonesia, maka kami mahasiswa KKN DRDK 2020 Program Studi Pendidikan IPA melakukan kegiatan pengabdian berupa pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia”.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM sebagai salah satu program kerja dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Domisili Reguler Dalam Kampus (KKN DRDK). Pengembangan media pembelajaran *audiovisual* dimulai dari mendata semua media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran IPA Terpadu. Selanjutnya, dipilihlah media pembelajaran *audiovisual* pada materi sistem pencernaan. Pemilihan materi ini didasari oleh beberapa alasan, yaitu: materi sistem pencernaan pada manusia merupakan materi yang menarik, namun sulit untuk memahaminya. Hal ini diduga karena materinyayang bersifat abstrak, sehingga guru kesulitan dalam mengajarkannya. Selain itu, keterbatasan contoh – contoh mekanisme sistem pencernaan manusia pada buku juga menjadi salah satu penyebabnya. Pembelajaran materi sistem pencernaan pada manusia yang dilakukan selama ini, cenderung berpusat kepada guru dengan peserta didik yang kurang aktif dan hasil belajar yang kurang optimal. Untuk meningkatkan pemahaman, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sistem pencernaan pada manusia dibutuhkan suatu sumber belajar yang dapat menggambarkan konsep-konsep secara jelas (*konkrit*) agar materi tidak lagi bersifat abstrak.

Berdasarkan alasan tersebut, dipilihlah materi sistem pencernaan. Selain itu, di Youtube telah tersedia video animasi sistem pencernaan yang menarik. Namun, kekurangan dari video tersebut adalah menggunakan bahasa Inggris yang menyebabkan sulit dipahami peserta didik jika tidak didampingi oleh guru. Sehingga, video animasi tersebut diubah kedalam bahasa Indonesia agar peserta didik lebih mudah memahami materi sistem pencernaan. Video animasi yang telah diterjemahkan dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun karena video tersebut akan diupload di Youtube. Sehingga setiap orang dapat mengaksesnya, baik peserta didik, pendidik, dan masyarakat umum.

HASIL & PEMBAHASAN

Tahap 1

Tahap pertama yang dilakukan oleh mahasiswa adalah mendata seluruh media pembelajaran yang digunakan atau dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran IPA Terpadu SMP berdasarkan buku pelajaran.

Tahap 2

Memilah media pembelajaran yang umumnya tidak tersedia di KIT IPA, buku IPA, ataupun di sekolah. Karena beberapa alasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dipilihlah materi yang bersifat abstrak untuk dibuatkan video pembelajaran. Materi sistem pencernaan dipilih karena proses pencernaan makanan yang terjadi di mulut masih dapat dirasakan oleh peserta didik. Sehingga dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk mengetahui proses selanjutnya yang terjadi pada makanan saat masuk kedalam tubuh.

Tahap 3

Mencari video animasi yang di Youtube, yang memiliki tampilan yang menarik, kemudian di *dubbing*. Alasan *dubbing* diperlukan. Karena umumnya video animasi yang tersebar di Youtube menggunakan bahasa Inggris. Sehingga, jika video animasi diubah kedalam bahasa Indonesia, peserta didik lebih mudah memahami video animasi tersebut. Jika tidak diubah kedalam bahasa

Indonesia, peserta didik yang menonton video tersebut hanya dapat menerka-nerka proses apa yang terjadi pada video sistem pencernaan manusia.

Tahap 4

Tahap terakhir adalah pengeditan video, mulai dari pengisi suara, musik dan lain sebagainya. Sehingga video siap digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik.



Gambar 1. Pengisi suara Uswatun Nisa



Gambar 2. Opening video audiovisual Sistem pencernaan

KESIMPULAN & SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil pengabdian mahasiswa KKN DRDK 2020 disajikan dalam bentuk program kerja. Salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran, salah satunya media *audiovisual* pada materi sistem pencernaan manusia. Tujuannya untuk menyediakan media pembelajaran berupa video animasi yang berbahasa Indonesia.

B. SARAN

Diharapkan untuk mahasiswa selanjutnya yang melakukan KKN atau pengabdian untuk membuat video pembelajaran untuk materi sistem yang ada ditubuh manusia. Misalnya, sistem peredaran darah, sistem pernapasan, sistem ekskresi, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlilah, A. N. 2020. Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No 1.
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402-416.
- Handhika, J. 2012. Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 1. No 2.
- Sulfemi, W. B. 2018. Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*. vol 3 No 2.
- Suprihatin, S. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol 3. No.1.