

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI/SD

Faricha Ajeng Mega Utami,¹ Itsnayni Aniyah Firdaus², Izni Nurul Ambami Zahire³, Putri Wulandari⁴,

Erna Munjidatul Angraini⁵, *Juhaeni⁶, Safaruddin⁷

^{1,2,3,4,5,6} UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁷ Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

*Email: juhaeni@uinsby.ac.id (Correspondensi Author)

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh ketidakefisienan guru dalam penggunaan media pembelajaran dan hanya bergantung pada pemilihan media untuk setiap pelajaran di kelas. Tujuan dalam penelitian ini adalah guna menghasilkan suatu efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia kelas III MI/SD. Metode penelitian yang digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Deskriptif. Media pembelajaran yang berbasis audio-visual yang diaplikasikan oleh peneliti yaitu media proses belajar atau pembelajaran yang berbasis aplikasi yaitu aplikasi Quizizz. Model pengembangan penelitian yang diterapkan oleh peneliti ialah Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Penggunaan media pembelajaran audio-visual mengupayakan untuk memanifestasikan pembelajaran yang berhasil atau efektif serta interaktif guna meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas III MI/SD. Implikasi hasil penelitian yaitu tingkat keefektifan dihasilkan dari hasil belajar siswa yang lebih meningkat dan lebih baik dengan adanya penggunaan media pembelajaran secara audio-visual dengan pembelajaran bahasa Indonesia adalah peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Keefektifan hasil siswa dalam belajar dengan penggunaan media pembelajaran audio-visual mencapai peningkatan sebesar 15,3%. Dengan demikian, media pembelajaran audio-visual tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran mapel bahasa Indonesia.

Kata kunci: media pembelajaran, audio-visual, quizizz

Abstract

This research was supported by the teacher's inefficiency in the use of learning media and only depended on the selection of media for each lesson in the class. The aim of this study was to produce an effectiveness of using audio-visual learning media in increasing students' cognitive understanding in the teaching and learning process of Indonesian for class III MI/SD. The research method used by the researchers in this study is Descriptive Quantitative. Audio-visual-based learning media that is applied by researchers is learning process media or application-based learning, namely the Quizizz application. The research development model applied by researchers is the ADDIE Model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). The use of audio-visual learning media seeks to manifest successful or effective and interactive learning in order to increase the cognitive understanding of class III MI/SD students. The implication of the research results is that the level of effectiveness resulting from increased and better student learning outcomes with the use of audio-visual learning media with Indonesian language learning is that students are more interested in learning Indonesian language and literature. The effectiveness of students' results in learning with the use of audio-visual learning media achieved an increase of 15.3%. Thus, audio-visual learning media is appropriate for use in learning activities, especially in learning Indonesian language subjects.

Keywords: learning media, audio-visual, quizizz

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari kemajuan teknologi lainnya. Optimalisasi proses pembelajaran didukung oleh berbagai perangkat pendidikan dan infrastruktur pendidikan kekinian baik dalam kehidupan siswa kesehariannya atau di kelas. Perubahan orientasi belajar dari proses menyajikan berbagai pengetahuan menjadi proses membimbing individu dalam eksplorasi pengetahuannya sendiri dimungkinkan oleh kemajuan teknologi, terkhusus teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, dimungkinkan juga untuk mengubah pola belajar yang mekanisme dalam pembelajarannya didominasi oleh guru menjadi mekanisme pembelajaran yang didominasi oleh siswa (Ninawati & Wahyuni, 2021). Teknologi pembelajaran terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Kita sering melihat

penerapan kemajuan teknologi di bidang pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari (Jamun, 1996).

Perkembangan Informasi dan teknologi diantisipasi untuk membantu para pendidik dalam mewujudkan potensi mengajarnya dan memanfaatkan teknologi untuk membantu kegiatan pembelajaran. Untuk membuat pelajaran mereka lebih menarik dan menggunakan kemajuan teknologi ini sebagai alat pengajaran, guru harus inovatif dan kreatif dalam metode mereka. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkesan dan tepat, peserta didik yang dapat memberi informasi, menyalurkan, serta menghubungkan pesan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media harus memiliki keleluasaan untuk berubah sesuai dengan keadaan, sifat, dan kebutuhan siswa jika kehadirannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Agar kemampuan siswa berkembang secara maksimal, media yang diciptakan harus bersifat regeneratif atau memiliki nilai yang konsisten dengan kemajuan teknologi modern. Untuk mengikuti perkembangan modern, media pembelajaran berbasis teknologi harus digunakan di dalam kelas. Untuk menghindari ketidaktahuan teknologi, guru harus membentuti kemajuan zaman di era teknologi ini. (Mustaqim, 2016).

Aspek yang sangat penting dari kegiatan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media. Pemilihan media yang salah dapat menimbulkan sejumlah dampak negatif terhadap proses pembelajaran (Pendidikan et al., 2018). Media yang mengandung unsur suara dan gambar biasa disebut dengan audio visual. Karena menggabungkan media audio dan visual, media jenis ini memiliki kualitas yang lebih baik. (Sanaky, 2010:22) (Hasibuan & Belajar, 2022). Misalnya media audio dengan fitur utamanya adalah “visual gerakan” dan dukungan bahasa. Pemanfaatan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran dilakukan melalui 2 cara, yaitu (1) menggunakan produk yang semula tidak dirancang untuk pembelajaran, (2) mengembangkan tujuan pembelajaran sebagai bagian integral dari pembelajaran (Klender, n.d.). Jadi, fungsinya adalah sebagai alat belajar dan mengajar yang digunakan oleh guru. Memiliki tampilan yang menyenangkan, media audiovisual lebih memancing perhatian siswa. Selain itu, karena video akan mengalihkan perhatian mereka, siswa akan khawatir akan tertinggal dalam proses penayangan video, untuk memotivasi siswa dalam melakukan aktivitas mandiri, media audio-visual dapat mendemonstrasikan kebenaran informasi yang disampaikan dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa yang dapat mereka rasakan secara langsung saat mempelajari materi.

Belajar adalah proses modifikasi perilaku yang disengaja berdasarkan pengalaman, yang tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap dan nilai. Meskipun guru terlihat tidak dapat mengantisipasi keadaan dan kebutuhan belajar siswa, namun sebagian guru sekolah tetap menggunakan pembelajaran satu arah yang mengutamakan pembelajaran sebagai pionir ketika mengevaluasi efektivitas pendidikan dan pengajaran di sekolah. Guru terus memberikan pekerjaan rumah kepada siswa dan berpartisipasi dalam proses pendidikan sebagai sumber tugas. Mereka belum sepenuhnya menguasai seni memberi siswa pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna dapat diciptakan dengan beberapa hal yaitu; 1) Kontekstual, yaitu relevan dengan materi pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik sehari-hari; 2) Pembelajaran Kolaborasi dan Diskusi, yaitu proses mengembangkan pemahaman peserta didik dengan saling belajar bersama dan membangun sebuah diskusi yang bermakna; 3) Peningkatan Keterampilan Berbahasa, yaitu bentuk pengembangan berbahasa yang komprehensif seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; 4) Evaluasi Formatif, yaitu upaya mengetahui kemajuan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran; dan 5) Pemanfaatan Teknologi, yaitu majemuknya bentuk penggunaan teknologi seperti aplikasi pendidikan atau platform edukasi guna menyajikan materi pembelajaran, alat evaluasi, dan lainnya dengan menyediakan layanan edukasi bahasa dan sastra Indonesia yang interaktif, bermain kuis, bermain puzzle, dan permainan

pembelajaran lainnya yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya yaitu alat web bernama Quizizz, yang merupakan tes online dan aplikasi edukasi kuis dan puzzle yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara formatif dan sangat mudah dalam penggunaan aplikasi. Quizizz dapat memberikan layanan kepada kita dengan menambahkan kuis siap pakai secara langsung dan menyesuaikan latar belakang, opsi, dan gambar. Kode dapat dimasukkan dalam kuis yang diterima siswa (Annisa, 2021). Hasil kuis siswa dari Quizizz merupakan data statistik yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet* Excel. Karena kuis bisa dijadwalkan sesuai batas waktu, penggunaan Quizizz cukup fleksibel (Fujiyanto et al., 2016). Quizizz mendorong siswa untuk berpartisipasi dan tertarik untuk mengikuti latihan dan kuis (Yana et al., 2019) hasilnya, Quizizz adalah aplikasi yang dapat membantu pembelajaran dan berfungsi sebagai alat pembelajaran tambahan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan Quizizz dalam latihan, kuis, dan diskusi sehingga mereka lebih memahami materi dan dapat mengulang apa yang sudah dipelajari (Astuti, 2015). Mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu mata pelajaran yang banyak diajarkan di SD/MI. Aktivitas bahasa salah satunya adalah menyimak, yang memiliki keinginan besar untuk memperoleh keterampilan tersebut. Kebanyakan orang menghabiskan 45% waktunya untuk berkomunikasi, 30% mendengarkan, 16% berbicara, 16% membaca, dan 9% menulis (Studi & Teknik, 2020). Media pembelajaran audio-visual untuk memotivasi siswa, membantu siswa memahami materi, dan kegiatan belajar mengajar harus dibuat lebih menarik dan praktis untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

METODE

Memanfaatkan metode ilmiah pada penelitian ini untuk pengumpulan data-data dengan tujuan dan kegunaan yang jelas (Sugiyono, 2016). Sesuai dengan judul penelitian, metode penelitian digunakan untuk menganalisis hasil informasi, yaitu “Efektivitas Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI/SD”. Peneliti memilih metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan mengungkapkan suatu apa adanya. Menurut (Arikunto, 2006) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan apa yang benar tentang suatu variabel daripada menguji hipotesis tertentu. (Arikunto, 2006) menegaskan bahwa banyak angka yang harus digunakan dalam penelitian kuantitatif, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, hingga penyajian hasil. Adapun model dalam pendekatan penelitian yaitu pendekatan penilaian *ADDIE* yaitu menganalisa (*analyze*); mendesain (*design*); mengembangkan (*development*); mengimplementasikan atau menerapkan (*implementation*); dan mengevaluasi (*evaluate*). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk mengamati, mengevaluasi, dan mendeskripsikan secara numerik objek yang diteliti sebagaimana adanya, kemudian menarik kesimpulan mengenai fenomena yang sedang terjadi pada saat penelitian sedang dilakukan (Putra, 2015). Peneliti memiliki informasi tentang “Efektivitas Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI/SD” (Pendidikan, 2021).

Beberapa siswa MI/SD kelas III yang sebelumnya belum mengenal sistematika pembelajaran digitalisasi seperti aplikasi Quizizz diujicobakan dengan materi pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Quizizz. Beberapa hasil belajar siswa kelas III MI/SD dijadikan sebagai sumber data penelitian yakni ananda Amirah Khairunnisa Zahire, ananda Az-Zahra Ramadhani, ananda Noor Silva Nabila, ananda Wildan Samudra Wijaya, ananda Fella Putri Maharani, ananda Kautsar Anjaya Ramadhan, ananda Syarifa Hilmy Mustika, ananda Jovan Ramadhan Putra, ananda Lintang Anggraini, dan ananda Sella Putri Wibowo. Berikut

instrumen pengumpulan data pada hasil belajar beberapa siswa dalam penyajian tabel sebagai berikut;

Tabel 1. Instrumen Ranah Kognitif Hasil Belajar Beberapa Siswa Kelas III Periode November 2022.

No.	Nilai Siswa	Predikat Nilai
1.	00.00 - 100.00	ABCDE
2.	00.00 - 100.00	ABCDE
3.	00.00 - 100.00	ABCDE
4.	00.00 - 100.00	ABCDE
5.	00.00 - 100.00	ABCDE
6.	00.00 - 100.00	ABCDE
7.	00.00 - 100.00	ABCDE
8.	00.00 - 100.00	ABCDE
9.	00.00 - 100.00	ABCDE
10.	00.00 - 100.00	ABCDE
Rata-Rata	00.00 - 100.00	ABCDE

Tabel 2. Instrumen Ranah Kognitif Hasil Belajar Beberapa Siswa Kelas III Periode Desember 2022.

No.	Nilai Siswa	Predikat Nilai
1.	00.00 - 100.00	ABCDE
2.	00.00 - 100.00	ABCDE
3.	00.00 - 100.00	ABCDE
4.	00.00 - 100.00	ABCDE
5.	00.00 - 100.00	ABCDE
6.	00.00 - 100.00	ABCDE
7.	00.00 - 100.00	ABCDE
8.	00.00 - 100.00	ABCDE
9.	00.00 - 100.00	ABCDE
10.	00.00 - 100.00	ABCDE
Rata-Rata	00.00 - 100.00	ABCDE

Tabel 3. Instrumen Predikat Nilai Kognitif

No.	Angka Nilai	Predikat	Keterangan
1.	85.00 - 100.00	A	Sangat Baik
2.	75.00 - 84.99	B	Baik
3.	65.00 - 74.99	C	Cukup
4.	40.00 - 64,99	D	Kurang
5.	00.00 - 39.99	E	Sangat Kurang
Rata-rata	00.00 - 100.00	ABCDE	SB/B/C/K/SK

Tabel 4. Instrumen Ranah Afektif Peserta Didik

No.	Poin Afektif	Predikat Poin
1.	0-10	ABCDE

2.	0-10	ABCDE
3.	0-10	ABCDE
Rata-Rata	0-10	ABCDE

Tabel 5. Instrumen Predikat Poin Afektif

No.	Poin Nilai	Predikat	Keterangan
1.	9-10	A	Sangat Baik
2.	7-8	B	Baik
3.	5-6	C	Cukup
4.	3-4	D	Kurang
5.	1-2	E	Sangat Kurang
Rata-rata	1-10	ABCDE	SB/B/C/K/SK

Peneliti menggunakan kuesioner, observasi, dan wawancara sebagai teknik pengambilan data. Data dianalisis dengan cara peneliti menganalisis data hasil belajar siswa sebelumnya dan membandingkan data-data yang tersedia, Data tersebut kemudian akan diamati di lapangan. Berdasarkan digitalisasi aplikasi Quizizz, peneliti mengimplementasikan pengumpulan data dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada sejumlah siswa kelas III MI/SD, dan para peneliti melakukan dokumentasi untuk pengumpulan data. Alat dan bahan dalam penelitian ini adalah perangkat media pembelajaran yaitu Laptop, LCD Proyektor, Kabel Listrik, *Sound System*, LKPD, Internet yang memadai, pengaksesan aplikasi Quizizz, dan pengaksesan internet lainnya (*Google Search, Youtube, dll*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan oleh para peneliti ini yang menerapkan metode penelitian kuantitatif deskriptif, dan penggunaan model pengembangan penelitian yang dipakai adalah model ADDIE, pada penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual karena hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam mendorong minat belajar yang tinggi, dalam pengembangan media tersebut guru menyajikan materi dengan desain animasi, gambar dan suara yang menarik sehingga kegiatan belajar siswa akan menjadi lebih menyenangkan dan tingkat pemahaman kognitif siswa akan meningkat. Penelitian dalam pengembangan menerapkan kajian penelitian pengembangan dengan bermodel ADDIE, penelitian dengan model pengembangan ADDIE meliputi adanya beberapa tahapan yaitu; menganalisa (*analyze*); mendesain (*design*); mengembangkan (*development*); mengimplementasikan atau menerapkan (*implementation*); dan mengevaluasi (*evaluate*). Komponen ADDIE dalam pengembangan alat evaluasi Quizizz yaitu; 1) *Analysis* (Analisis), tahap ini, menentukan jenis pertanyaan yang akan digunakan, topik yang akan dievaluasi, serta tingkat kesulitan yang sesuai; 2) *Design* (Perancangan), tahapan dalam penyusunan pertanyaan, jawaban yang tepat, serta opsi jawaban yang salah. Anda juga perlu mempertimbangkan tampilan visual dan desain interaktif Quizizz agar sesuai dengan kebutuhan evaluasi; 3) *Development* (Pengembangan), membuat kuis dalam bentuk digital menggunakan Quizizz dengan memasukkan pertanyaan, pilihan jawaban, serta mengatur pengaturan lainnya, seperti waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan; 4) *Implementation* (Implementasi), memberikan tautan Quizizz kepada peserta didik agar dapat mengakses dan menjawab kuis; dan 5) *Evaluation* (Evaluasi), menganalisis hasil evaluasi yang diperoleh dari penggunaan Quizizz dengan melihat skor keseluruhan, skor individu, dan mengidentifikasi pola jawaban yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut upaya mengetahui tingkat dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. *Output* atau hasil dari analisis dalam penelitian para

peneliti ini adalah tingkat keefektifan di media pembelajaran dengan bentuk audio-visual yang berbasis aplikasi Quizizz mencapai lebih dari 15,3% unggul dalam kegiatan belajar. Abad 21 dalam penggunaan media pembelajaran audio-visual efektif diterapkan pada proses pembelajaran khususnya pada era industri 5.0 yaitu pembelajaran berbasis digitalisasi dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi yang ada. Data hasil belajar Bahasa Indonesia beberapa siswa kelas III disajikan dalam tabel berikut;

Tabel 6. Hasil Belajar Beberapa Siswa Kelas III Periode November 2022.

No.	Nama	Nilai Siswa	Predikat Nilai
1.	Noor Silva Nabila	85.00	A
2.	Amirah Khairunnisa Zahire	75.00	B
3.	Az-Zahrah Ramadhani	60.00	D
4.	Wildan Samudra Wijaya	70.00	C
5.	Fella Putri Maharani	72.00	C
6.	Kautsar Anjaya Ramadhan	81.00	B
7.	Syarifa Hilmy Mustika	66.00	C
8.	Jovan Ramadhan Putra	56.00	D
9.	Lintang Anggraini	82.00	B
10.	Sella Putri Wibowo	79.00	B
Rata-rata		72.60	C

Tabel 7. Hasil Belajar Beberapa Siswa Kelas III Periode Desember 2022.

No.	Nama	Nilai Siswa	Predikat Nilai
1.	Noor Silva Nabila	100.00	A
2.	Amirah Khairunnisa Zahire	90.00	A
3.	Az-Zahrah Ramadhani	85.00	A
4.	Wildan Samudra Wijaya	80.00	B
5.	Fella Putri Maharani	82.00	B
6.	Kautsar Anjaya Ramadhan	91.00	A
7.	Syarifa Hilmy Mustika	86.00	A
8.	Jovan Ramadhan Putra	86.00	A
9.	Lintang Anggraini	90.00	A
10.	Sella Putri Wibowo	89.00	A
Rata-Rata		87.90	A

Rata-rata kelas pada data hasil belajar siswa yang didapatkan dengan pemanfaatan teknologi pada aplikasi Quizizz mencapai 87,9% dibandingkan pada rata-rata kelas sebelumnya mencapai 72,6%. Peneliti mengungkap data yang didapatkan dengan data sebelumnya menghasilkan capaian keberhasilan pembelajaran pada keefektifan media pembelajaran audio-visual yang jauh lebih unggul. Data hasil belajar sejumlah siswa kelas III dari proses belajar siswa sebelum adanya inovasi secara audio visual disajikan pada tabel pertama. Sedangkan tabel kedua memuat informasi hasil belajar beberapa siswa kelas III sebagai hasil penggunaan materi pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Quizizz. Pencapaian data pertama dengan data kedua adalah 15,3% dengan rincian data pertama menyebutkan data sebesar 72,6% dan rincian data kedua menyebutkan mencapai 87,9% yang menunjukkan unggulnya keefektifan audio-visual berbasis aplikasi Quizizz.

Media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi Quizizz menunjukkan pola pembelajaran yang interaktif dan sangat menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran

audio visual mencapai tingkat prosentase 15,3% lebih unggul yang memanfaatkan penggunaan fitur-fitur terbaru dan mudah diakses oleh beberapa siswa. Beberapa siswa kelas III yang peneliti tinjau dalam proses pembelajaran berbasis digital menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada pemahaman kognitif, pemahaman psikomotorik, dan menunjukkan adanya beberapa afektif siswa yang lebih baik. Pemahaman kognitif siswa mendapatkan keunggulan prosentase 15,3% lebih unggul yang membuktikan bahwa media pembelajaran audio-visual sangatlah efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di madrasah/sekolah. Sedangkan, pada pemahaman psikomotorik dan tingkat afektif siswa, siswa menunjukkan adanya pemahaman teknologi yang lebih maju dan canggih yaitu dengan pemanfaatan perangkat seluler dan perangkat komputer.

Tingkat afektif dalam menggunakan media untuk mendidik pembelajaran audio-visual adalah membuktikan sikap afektif yang tertuang dalam Taksonomi Bloom yaitu A1-A5 yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi Quizizz sejalan dengan teori pengetahuan pada ahli Kukulsk-Hulme & Bull (Suwanto, 2021) menunjukkan bahwa seorang anak semakin memahami terhadap apa yang mereka semakin belajar maka anak akan mampu untuk mencapai suatu tujuan atau keberhasilan. Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran di era industri 5.0 dalam pembelajaran yang lebih digitalisasi mampu bersaing secara teknologi dalam kanca dunia. Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti, efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual jauh lebih inovatif dalam proses pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar peserta didik yang meningkat dan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik tidak merasa bosan dan jauh lebih interaktif dan menyenangkan sehingga, tingkat ketercapaian atau keberhasilan belajar peserta didik dapat disimpulkan berhasil.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan menerapkan tipe ADDIE, penelitian dengan model pengembangan dalam penelitian berbasis ADDIE berunsur pada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu penganalisisan atau (*analyze*), mendesain tahapan penelitian atau (*design*), mengembangkan suatu tahapan penelitian atau (*development*), pengimplementasian atau (*implementation*), dan mengevaluasi hasil penelitian atau (*evaluation*). Media belajar audio visual yang didukung oleh aplikasi Quizizz menampilkan gaya instruksi belajar yang lebih menghibur dan menarik. Media pembelajaran audio-visual mencapai tingkat prosentase 15,3% lebih unggul yang memanfaatkan penggunaan fitur-fitur terbaru dan mudah diakses oleh beberapa siswa. Beberapa siswa kelas III yang peneliti tinjau dalam proses pembelajaran berbasis digital menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada pemahaman kognitif, pemahaman psikomotorik, dan menunjukkan adanya beberapa afektif siswa yang unggul. Tingkat afektif siswa dalam pembelajaran dengan media secara audio-visual adalah menunjukkan sikap afektif yang tertuang dalam Taksonomi Bloom yaitu A1-A5 yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati penggunaan media belajar audio visual berbasis aplikasi seperti Quizizz.

ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini didukung oleh dosen program studi, dosen konsultan, dan lembaga UIN Sunan Ampel Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3660–3667.
Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Asbi, A. A., Studi, P., Pendidikan, T., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Makassar, U. M. (2019).

- Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas viii di smp negeri 1 bontonompo.*
- Astuti, S. P. (2015). *PENGARUH KEMAMPUAN AWAL DAN MINAT BELAJAR*. 5(1), 68–75.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37–50.
- Diajukan, S., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Purwokerto, I., Salah, M., Syarat, S., Memperoleh, G., Sarjana, G., & Nim, S. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN ANTARMAKHLUK HIDUP. 1*.
- Hasibuan, R., & Belajar, H. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM*. 4, 60–65.
- Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA KELAS VIII MTs NEGERI GAJAH DEMAK*.
- Jamun, Y. M. (1996). *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. 10, 48–52.
- Klender, H. S. D. N. (n.d.). *EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA*.
- Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 13(2), 174–183.
- Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pademangan Barat II Jakarta Utara*. 2(1), 64–73.
- Pendidikan, J. (2021). *Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Using Quizizz to Improve Indonesian Learning Achievement*. 30(3), 499–514.
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvi, V., Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xvi, V. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018*. XVI(1).
- Putra, E. A. (2015). *Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 71–76.
<http://103.216.87.80/index.php/jupekhu/article/viewFile/6065/4707>
- Studi, P., & Teknik, P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR Ajis Syahputra, Agung Pradana*. 1(04), 36–41.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). *MELALUI APLIKASI ONLINE QUIZIZZ*. 7(2017), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>