



Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPSTerpadu di SMP Negeri 4 Afulu

Eka Septianti Laoli¹, Adianus Iase², Yuni Sara Mendrofa³, Niati Nazara

ABSTRACT

This research developed audio-visual learning media on economic activities to address low student motivation and limited teacher capacity at SMP Negeri 4 Afulu. Using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study evaluated the media's feasibility, practicality, and effectiveness using expert validation, student responses, and motivation questionnaires. Results indicated high validity, with material, language, and design experts rating it 95%, 94%, and 95%, respectively. The media proved highly practical, scoring 94% in individual trials, 91% in small groups, and 89% in field trials. Furthermore, it demonstrated high effectiveness, achieving a 90% score on student motivation questionnaires. In conclusion, the developed audio-visual learning media is highly feasible, practical, and effective in enhancing student learning motivation during Social Studies (IPS) lessons.

KEYWORDS

Audio-Visual Learning Media, Learning Motivation, Economic Activities, ADDIE.

Received: March 05, 2026

Revised: April 06, 2026

Accepted: May 07, 2026

Publish online: June 30, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi kegiatan ekonomi untuk mengatasi rendahnya motivasi siswa dan keterbatasan kemampuan guru di SMP Negeri 4 Afulu. Menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media melalui validasi ahli, respon siswa, dan angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan validitas yang tinggi, dengan ahli materi, bahasa, dan desain memberikan nilai masing-masing 95%, 94%, dan 95%. Media ini juga terbukti sangat praktis, dengan skor 94% pada uji perorangan, 91% kelompok kecil, dan 89% uji lapangan. Lebih lanjut, media ini menunjukkan efektivitas yang tinggi dengan mencapai skor 90% pada angket motivasi siswa. Kesimpulannya, media pembelajaran audio visual yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Motivasi Belajar, Kegiatan Ekonomi, ADDIE.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan berkesinambungan. Proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran strategis untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih sering berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu.

CONTACT Eka Septianti Laoli ✉ ekaseptiantilaoli@gmail.com/universitasnias.

© 2022 The Author(s). Published with license by Universitas Nias.

This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menjadi manusia yang berkualitas. Menurut Neolaka (2017), pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia melalui pengembangan potensi kemanusiaan yang dimiliki setiap individu. Selain itu, belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat positif (Fathurrohman, 2017). Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan strategi yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik bagi peserta didik.

IPS Terpadu merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat. Sapriya (2006) menyatakan bahwa IPS merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu sosial yang disusun berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran IPS, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif. Takdir (2016) menjelaskan bahwa pemilihan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Afulu ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih kurang aktif dan cenderung membosankan. Guru belum menggunakan media pembelajaran audio visual secara optimal sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Akibatnya, motivasi belajar siswa masih rendah dan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran audio visual. Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Suprijanto (2005) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar sehingga mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Media audio visual dinilai mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanna Husain (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh M. Saifur Rohman (2015) menjelaskan bahwa penggunaan media audio visual dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian Wida Budiarti (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media audio visual memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai media audio visual telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 4 Afulu dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation yang dilakukan secara sistematis dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPS Terpadu, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, mengetahui kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik, serta mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 4 Afulu.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation

(Sugiyono, 2015). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Negeri 4 Afulu.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS Terpadu. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan media, *storyboard*, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain menggunakan lembar validasi skala Likert. Selanjutnya tahap *implementation* dilakukan melalui uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Afulu. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, angket respon siswa, dan hasil tes belajar untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, satu ahli bahasa, satu ahli desain, dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Afulu. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kompetensi validator dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respon peserta didik, wawancara, observasi, dan tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi ahli, respon peserta didik, dan ketuntasan hasil belajar siswa. Media pembelajaran audio visual dinyatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 70\%$. Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah dan seluruh data penelitian digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi kegiatan ekonomi kelas VII di SMP Negeri 4 Afulu ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelayakan produk hasil pengembangan dinilai melalui proses validasi oleh dua orang ahli materi, seorang ahli bahasa, dan seorang ahli desain. Hasil validasi materi oleh validator I memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid dan dari validator II diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Sementara itu, penilaian dari aspek kebahasaan oleh ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Ditinjau dari aspek estetika dan teknis visual, hasil validasi desain oleh ahli desain memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Kompilasi visual dari seluruh penilaian validator keahlian ini disajikan pada grafik di bawah ini.

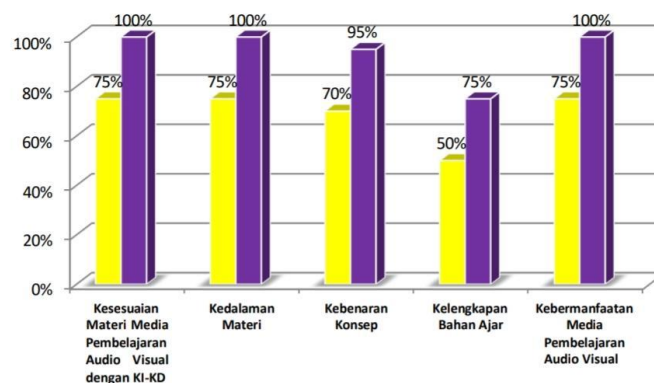


Table 1 Diagram Validasi Ahli Materi

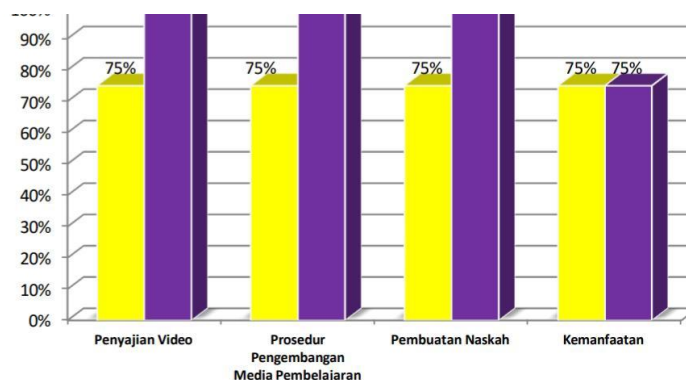
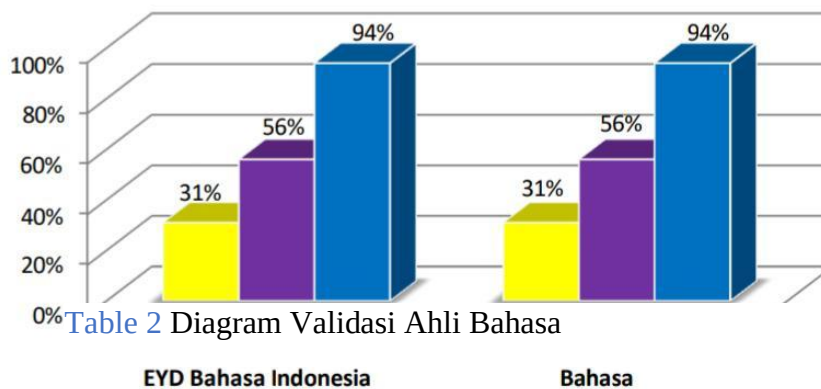


Table 3 Diagram Validasi Ahli Desain

dinyatakan sangat layak, media pembelajaran audio visual ini diuji coba untuk mengukur tingkat kepraktisannya berdasarkan respon dari peserta didik. Pengujian kepraktisan dilakukan secara bertahap dimulai dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba lapangan secara luas. Hasil uji perorangan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Pada tahap berikutnya, pengujian melalui uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Terakhir, pengujian pada situasi riil kelas melalui uji coba lapangan menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. Rangkuman tingkat kepraktisan dari ketiga tahap uji coba tersebut digambarkan pada grafik berikut.

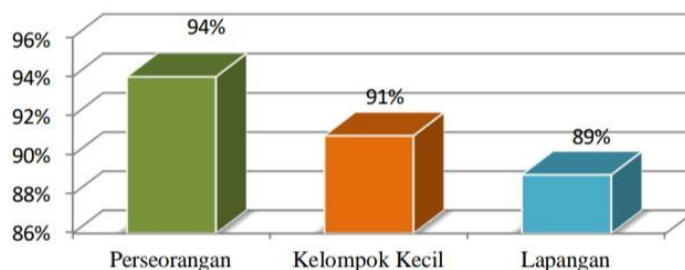


Table 4 Diagram Kepraktisan

Efektivitas produk dipantau secara langsung melalui pengisian angket motivasi belajar untuk mengukur ketertarikan serta keterlibatan aktif peserta didik dalam mendalami materi IPS Terpadu. Berdasarkan hasil analisis data akhir, keefektifan media pembelajaran audio visual melalui angket motivasi

belajar peserta didik memperoleh persentase yang signifikan yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat efektif. Rincian pencapaian indikator efektivitas ini disajikan secara berkala dalam tabel berikut.

Variabel Penelitian	Persentase Capaian	Kualifikasi	Kriteria
Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	90%	Baik Sekali	Sangat Efektif

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis model ADDIE yang dikembangkan telah berhasil menjawab seluruh pertanyaan penelitian mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa. Keberhasilan tingkat kevalidan materi, bahasa, dan desain yang berada pada rentang 94%–95% mengindikasikan bahwa integrasi antara gambar gerak, penjelasan teks, dan audio mampu mentransformasikan konsep kegiatan ekonomi yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Secara teoretis, makna dari hasil analisis ini menegaskan bahwa penggunaan media multi-sensori secara visual dan auditori mampu mengoptimalkan penyerapan informasi kognitif siswa di dalam kelas.

Signifikansi praktis dari penelitian ini terlihat jelas pada penurunan persentase yang wajar namun konsisten dari uji perorangan (94%), kelompok kecil (91%), hingga lapangan (89%), yang mana seluruhnya tetap berada pada kriteria sangat praktis. Hal ini membuktikan keandalan platform media saat diimplementasikan pada ekosistem kelas yang lebih heterogen. Temuan ini sejalan dan memperkuat kumpulan pengetahuan dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media audio visual modern secara empiris efektif menstimulasi ketertarikan belajar siswa. Kebaruan (*novelty*) dari media ini terletak pada penyesuaian konteks materi kegiatan ekonomi lokal yang dikemas secara interaktif dengan kebutuhan siswa SMP Negeri 4 Afulu, sehingga secara langsung memodifikasi teori pembelajaran konvensional berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan motivasi intrinsik peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis model ADDIE terbukti secara substantif menjadi solusi efektif dalam mengatasi problematik pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 4 Afulu. Integrasi elemen visual gerak, narasi auditori, dan kontekstualisasi materi kegiatan ekonomi mampu mengubah konstruksi materi yang awalnya abstrak menjadi representasi yang konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Fenomena ini menunjukkan adanya hubungan kausalitas yang kuat dan positif antara kualitas pengembangan media pembelajaran yang sistematis dengan peningkatan motivasi belajar intrinsik peserta didik di dalam kelas.

Secara teoretis, temuan ini memberikan modifikasi terhadap paradigma pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kehadiran media audio visual interaktif ini merekonstruksi peran guru menjadi fasilitator dan menggeser orientasi belajar siswa menjadi lebih aktif serta partisipatif. Dinamika interaksi yang positif antara aspek kelayakan desain media, kepraktisan implementasi di lapangan, dan stimulasi multi-sensori pada akhirnya menjadi faktor determinan yang secara simultan mendorong capaian efektivitas motivasi belajar siswa ke tingkat yang optimal. Kebaruan adaptasi konten lokal dalam media ini memperkuat teori bahwa kedekatan konteks materi dengan realitas kehidupan manusia secara empiris mempercepat penyerapan pengetahuan dan retensi belajar peserta didik.

Pengakuan/Penghargaan/Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Universitas Nias, khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan dukungan fasilitas dan bimbingan akademik yang luar biasa sepanjang pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, seluruh guru mata pelajaran IPS Terpadu, serta peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Afulu yang telah bersedia menjadi mitra, memberikan izin, serta membantu proses pengumpulan data penelitian secara gratis dan kooperatif.

Terima kasih juga ditujukan kepada para validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain yang telah meluangkan waktu serta memberikan kontribusi pemikiran substantif demi kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Seluruh bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak tersebut telah menjadi faktor penting dalam kelancaran penyelesaian publikasi ini. Terakhir, penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan (*conflict of interest*), baik secara finansial maupun substantif lainnya, dengan pihak mana pun yang dapat memengaruhi objektivitas hasil atau interpretasi dalam artikel penelitian ini.

Referensi

- Budiarti, W. (2017). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–53.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husain, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 32–40.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2015). *Designing qualitative research* (6th ed.). California: Sage Publications.
- Neolaka, A. (2017). *Landasan pendidikan: Dasar pengenalan diri sendiri menuju perubahan hidup*. Depok: Kencana.
- Sapriya. (2006). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijanto. (2005). *Pendidikan orang dewasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Takdir, M. (2016). *Psikologi pembelajaran pendidikan IPS*. Yogyakarta: Media Akademi.