

## Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis Hot

Salma Namiroh <sup>1</sup>, Didin Syahrudin <sup>2</sup>, Yusuf Tri Herlambang <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Program studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*  
e-mail: [salmanamiroh@upi.edu](mailto:salmanamiroh@upi.edu)

**Abstract.** This research is motivated by the lack of procurement of variety of learning media integrated with technology in thematic learning of clean and healthy living materials, especially in Indonesian language learning. This makes students find it difficult to receive learning materials. In addition, the demands of 21st century education also require integrating learning with technology and developing high-level thinking skills or HOTS. Based on this, the researcher intends to develop Indonesian audio visual media based on HOTS clean and healthy living materials for students of grade II of Kedokan State Elementary School. This research uses design and development methods with addie model. Based on the results of validation provided, the research products that have been developed by researchers fall into the category of "Very Worthy" with a percentage of eligibility of 94% of material experts and 86.75% of media experts. The use of HOTS-based Indonesian audio visual media also received a positive response from teachers and students of grade II of Kedokan State Elementary School who were participants in this study, with a percentage of media eligibility scores of 100% from teachers and 94.25% of students.

**Keywords:** 21st Century Education, Media Development, Audio Visual Media, Higher Order Thinking Skill.

### PENDAHULUAN

Kehidupan manusia pada hakikatnya terus mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Masyarakat yang semula memiliki ruang lingkup hidup lokal, kini telah berkembang ke dalam ruang lingkup kehidupan yang lebih luas atau global. Dinamika kehidupan global tersebut ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sejalan dengan Herlambang (2019) yang menjelaskan bahwa “Abad ke-21 merupakan abad perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berimplikasi pada perubahan kehidupan yang semakin kompleks” (hlm. 95). Senada dengan hal tersebut, BSNP (2010) menyatakan bahwa lahirnya sains dan teknologi komputer pada abad ke-21 memicu kepesatan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan sehingga terjadi sinergitas secara cepat dan juga berkembangnya informasi secara digital (Syahputra, 2018). Oleh karena itu, maka implementasi pendidikan pada abad ke-21 ini sudah seharusnya terintegrasi dengan teknologi.

Pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya zaman. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi pada era digital yang membuat ilmu pengetahuan terus berkembang (Cholik, 2017; Jamun, 2018; Rahadian, 2017). Perkembangan teknologi berdampak terhadap segala aspek dalam kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Dewasa ini, dunia pendidikan pun turut mengambil bagian dalam memanfaatkan teknologi guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat digambarkan dengan “penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran yang

ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, compact disk (CD) dan internet” (Jamun, 2016, hlm. 144).

Berkenaan dengan hal tersebut, kondisi pembelajaran saat pandemi seperti sekarang ini, menuntut guru untuk mempunyai keterampilan dalam menyediakan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, yakni dengan pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi secara optimal. Hal tersebut perlu dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka. Media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dalam mengelola pembelajaran agar lebih menyenangkan dan optimal adalah media berbasis audio visual.

Media audio visual merupakan media berisi pesan pembelajaran yang dapat menampilkan suara (audio) dan gambar (visual) dalam waktu yang bersamaan (Pribadi, 2017; Ramli, 2012; Sukiman, 2012). Yusantika, Suyinto, Furaidah (2018) juga menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual telah mengoptimalkan peran guru sebagai motivator. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar seperti mengamati, mencari tahu, memberikan saran, mendengar dan bertukar pikiran.

Berkenaan dengan hal tersebut, adanya pandemi Covid-19 yang melanda banyak negara di belahan dunia yang salah satunya adalah Negara Indonesia semakin menuntut kesadaran masyarakat akan pentingnya penerapan hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku untuk semua jenjang usia, termasuk pada jenjang usia sekolah dasar. Pada pembelajaran di sekolah dasar, materi hidup bersih dan sehat diajarkan dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia pada buku Tematik Kelas II Tema 4 tentang “Hidup Bersih dan Sehat”. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya materi saja yang diajarkan, tetapi siswa juga belajar tentang keterampilan berbahasa. Kegiatan berbahasa yang mempunyai urgensi tinggi untuk memperoleh keterampilan lain adalah menyimak (Hijriyah, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak mempunyai urgensi tinggi bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, siswa harus mempunyai keterampilan menyimak yang baik. Namun, pada faktanya masih ditemukan siswa yang kemampuan menyimaknya cenderung lemah, salah satu faktor penyebabnya adalah karena keterbatasan media pembelajaran yang disediakan oleh guru (Sukma & Evitriana, 2019; Susanti, 2016). Selain itu kecenderungan penggunaan metode ceramah yang membuat siswa menjadi kurang antusias dan pasif dalam belajar (Yuanta, 2017), dimana keadaan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal dan cenderung rendah (Kurniawan, Wijayanti & Hawanti, 2020). Hal serupa juga ditemukan oleh peneliti berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan di SD Negeri Kedokan, bahwa dalam penyampaian pembelajaran tema hidup bersih dan sehat dalam muatan Bahasa Indonesia yang menjadi fokus peneliti pada penelitian ini masih berupa teks dan gambar saja. Hal tersebut dapat membuat pola pembelajaran yang dilakukan menjadi cenderung monoton dan berdampak pada hasil belajar beberapa siswa yang belum maksimal. Maka dari itu, perlu adanya variasi dalam penyediaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkaitan dengan hal tersebut, media yang digunakan dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ke-21 ini. Hal tersebut dapat diwujudkan salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang merupakan keterampilan pada abad ke-21 (Ichsan, Iriani & Hermawati, 2018). HOTS atau Higher Order Thinking Skills merupakan suatu keterampilan berpikir yang paling tinggi, dimana siswa tidak sekedar menghafal atau menceritakan ulang suatu materi (Rozi, 2019).

Namun, setelah dilakukan research oleh peneliti, media pembelajaran audio visual berbasis HOTS ini masih sukar untuk ditemukan. Khususnya media pembelajaran audio visual berbasis HOTS dengan materi hidup bersih dan sehat untuk sekolah dasar. Berdasarkan

persoalan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Audio Visual Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Merumuskan rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat; (2) Menentukan tahapan-tahapan pengembangan rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat; dan (3) Mendeskripsikan respon guru dan siswa dalam penggunaan rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.

## METODOLOGI

Penelitian yang digunakan adalah penelitian berbasis pengembangan jenis Design and Development (D&D) Research dengan mengadopsi model ADDIE (Rusdi, 2019) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), tahap evaluasi (evaluation). Partisipan dalam penelitian ini meliputi para tim ahli yang berperan sebagai validator dan juga pengguna media yang meliputi guru dan siswa di SD Negeri Kedokan. Adapun instrumen yang digunakan ialah instrumen data menggunakan pedoman wawancara dan angket, dengan teknik pengumpulan data wawancara dan expert review.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan analisis deskriptif. Data disajikan dalam bentuk deskriptif yang diperoleh melalui hasil wawancara dan angket yang kemudian akan diolah oleh peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan medeskripsikan data dari instrumen penelitian yang diperoleh peneliti. Adapun pengukuran data yang digunakan oleh peneliti menggunakan Skala Likert dengan panduan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	
Sangat Setuju (SS)	4
Baik (B)	
Setuju (S)	3
Tidak Baik (TB)	
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah itu, dilakukan perhitungan skor rata-rata dari setiap angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor total

N = Jumlah indikator

Selanjutnya rata-rata skor yang diperoleh diubah dalam bentuk presentase untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah itu akan diperoleh hasil berupa presentase, kemudian hasil presentase tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif berupa uraian dengan menggunakan kriteria kategori kelayakan sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media**

<b>Presentase</b>	<b>Interpretasi</b>
< 21%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan data sebagai berikut. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku dan analisis karakter serta kebutuhan peserta didik. Adapun hasil analisis kurikulum yang berlaku ialah sebagai berikut.

### **Kompetensi Dasar:**

3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan dan visual.

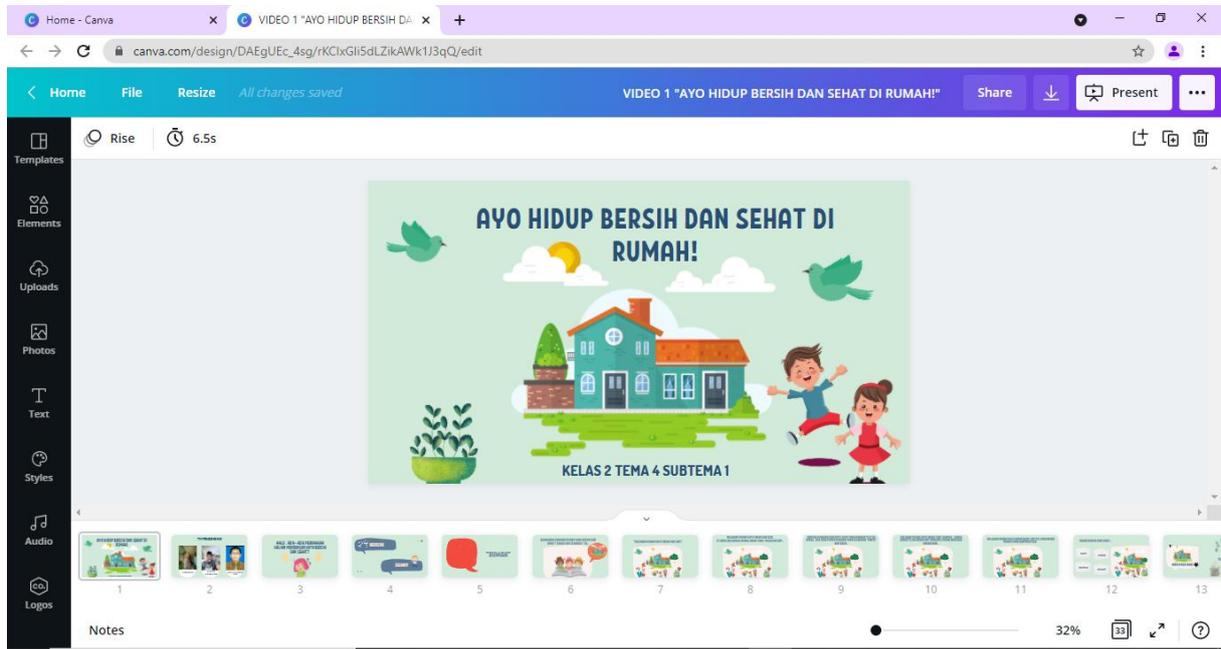
4.4. Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

### **Pokok Bahasan Materi:**

1. Konsep hidup bersih dan sehat serta hidup kotor dan tidak sehat di rumah, sekolah tempat bermain dan tempat umum.
2. Contoh hidup bersih dan sehat serta hidup kotor dan tidak sehat di rumah, sekolah tempat bermain dan tempat umum.
3. Kosatakata lingkungan sehat dan tidak sehat di rumah, sekolah tempat bermain dan tempat umum.
4. Cara penerapan hidup bersih dan sehat di rumah, sekolah tempat bermain dan tempat umum.
5. Konsep hidup bersih dan sehat di rumah, sekolah tempat bermain dan tempat umum dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti membuat GBPM (Garis Besar Program Media), *storyboard* dan juga *prototype*. Pembuatan *prototype* dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*, *VN* dan juga *You-Cut Video*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk

mendesain tampilan setiap *slide*, aplikasi VN digunakan untuk mengatur kecepatan *slide* dan juga menambahkan instrumen atau musik. Sedangkan aplikasi *You-Cut Video* digunakan untuk menambahkan audio (narasi) pada media audio visual tersebut.



Gambar 1.

Proses Desain Tampilan Slide Media Audio Visual Menggunakan Canva

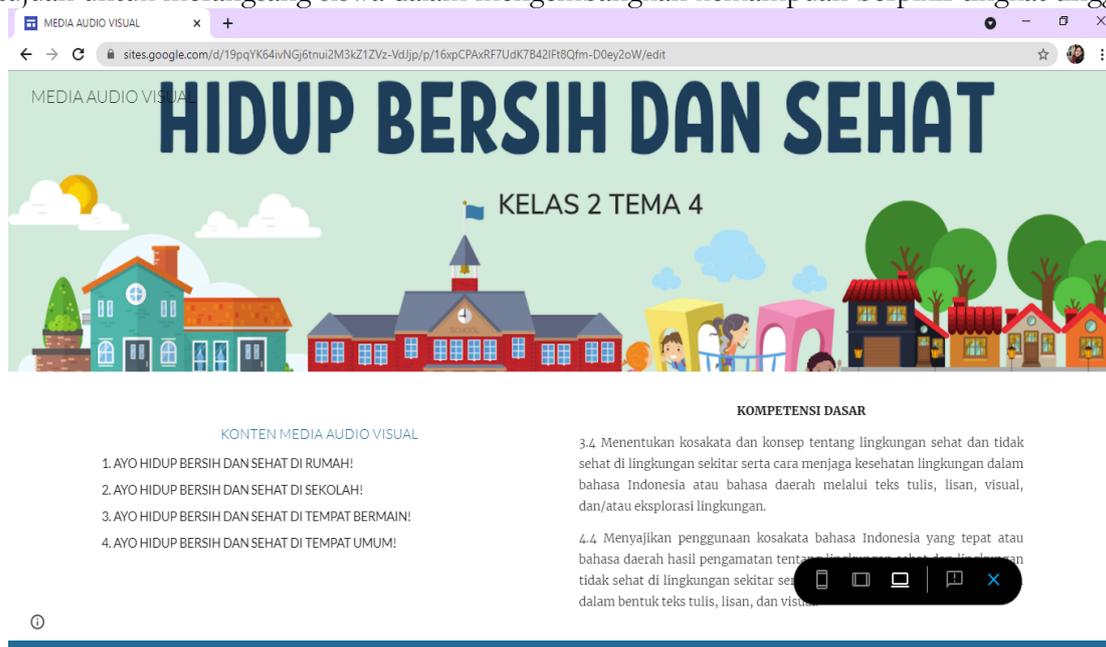


Gambar 2.

Proses Pengeditan Instrumen Menggunakan Aplikasi VN

Hasil akhir media audio visual ini, yakni berupa 4 video materi hidup bersih dan sehat. Guna memudahkan pengguna mengakses keempat video tersebut, maka peneliti mengupload 4 video tersebut ke dalam google drive yang kemudian link dari setiap video tersebut peneliti satukan ke dalam platrom google sites. Sehingga media audio visual ini dapat diakses secara online dan juga offline jika video tersebut sudah diunduh.

Dalam media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat tersebut, materi pembelajaran yang disajikan dalam media memuat pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Selain itu, terdapat beberapa slide dalam media yang menampilkan pertanyaan pilihan dan pertanyaan berbasis problem solving. Dimana dalam pengemasan slide pertanyaan tersebut, peneliti memberikan jeda waktu selama beberapa detik untuk siswa berpikir. Pada jeda waktu tersebut, siswa dapat mengembangkan proses menganalisis (C4), mengevaluasi/menilai(C5) dan mengkreasi/mencipta (C6) yang dimiliki. Hal tersebut bertujuan untuk merangsang siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.



Gambar 4.

### Tampilan *Google Sites* Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat

Selanjutnya peneliti melakukan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi dan juga ahli media. Adapun uji validasi ini dilakukan untuk menilai apakah produk yang telah dibuat oleh peneliti layak atau tidak untuk selanjutnya digunakan dalam tahapan uji coba.

### Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi terhadap materi yang termuat dalam media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.

Dengan nilai presentase kelayakan sebesar 94% maka produk media audio visual berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk ke dalam kategori sangat layak. Ahli materi juga memberikan catatan bahwa media ini sudah baik dan bisa langsung digunakan untuk uji coba.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Jumlah frekuensi	21
Jumlah skor ideal	84
Total jumlah skor	79
Skor tertinggi	4
Rata-rata	3,76
Presentase	94 %
Kriteria	Sangat Layat

## 1. Validasi Ahli Media

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 1**

Jumlah frekuensi	17
Jumlah skor ideal	68
Total jumlah skor	65
Skor tertinggi	4
Rata-rata	3,82
Presentase	95,5 %
Kriteria	Sangat Layak

Berasarkan hasil skor yang diperoleh yakni 65, maka produk media audio visual berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan nilai rata-rata 3,82 atau presentase kelayakan sebesar 95,5%. Dengan nilai presentase kelayakan 95,5 maka produk ini termasuk ke dalam kategori sangat layak. Selain itu, ahli media 1 juga memberi catatan soal durasi animasi dan juga teks dalam media ini. Namun, secara keseluruhan media audio visual ini dinyatakan sudah cukup baik dan langsung bisa digunakan untuk uji coba. Selain ahli media 1, produk media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti juga divalidasi oleh ahli media 2. Adapun hasil validasi oleh ahli media 2 adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media 2**

Jumlah frekuensi	17
Jumlah skor ideal	68
Total jumlah skor	53
Skor tertinggi	4
Rata-rata	3,12
Presentase	78 %
Kriteria	Layak

Dengan nilai presentase kelayakan sebesar 78% maka produk media audio visual berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk ke dalam kategori layak. Adapun catatan yang diberikan oleh ahli media 2 adalah perbaikan mengenai volume musik dan pengadaan animasi yang lebih variatif pada media audio visual “Ayo Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain” dan “Ayo Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah”. Setelah diakumulasikan hasil presentase kelayakan dari ahli media 1 dan ahli media 2 dan dicari hasil rata-ratanya, maka nilai akhir hasil uji validasi ahli media terhadap media audio visual ini adalah 86,75 atau termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Selanjutnya, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan catatan yang diberikan oleh validator. Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan tahap implementasi (*implementation*), yakni dengan melakukan uji coba produk kepada guru dan juga siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang

dilakukan terhadap 2 orang guru dan 45 siswa kelas II SD Negeri kedokan, maka media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon yang positif dari dengan nilai presentase kelayakan media sebesar 100% dari guru dan 94,25% dari siswa. Selanjutnya pada tahap evaluasi (*evaluation*), peneliti melakukan evaluasi formatif dengan cara melakukan evaluasi pada kelompok kecil dan melakukan evaluasi sumatif dengan mengevaluasi setiap tahapan pengembangan yang telah dilakukan.

## PEMBAHASAN

### Rancangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat

Pada tahapan perancangan atau mendesain media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat langkah awal yang peneliti lakukan adalah dengan menyusun GBPM (Garis Besar Program Media). Penyusunan GBPM memuat beberapa komponen diantaranya adalah nama program, mata pelajaran, kelas, pokok bahasan, deskripsi singkat, tujuan pembelajaran umum dan khusus, penyusun dan penelaah naskah, kompetensi dasar, pokok materi, sub pokok materi, format media dan keterangan sumber. Adapun tujuan pembelajaran yang termuat dalam GBPM disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kustandi & Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran harus sejalan dengan tujuan belajar dan kurikulum.

Selanjutnya peneliti membuat papan cerita atau *storyboard* berdasarkan GBPM yang telah dibuat. *Storyboard* menjelaskan rancangan gambaran cerita dan juga unsur-unsur media dalam setiap *slide* media audio visual yang akan dikembangkan, seperti muatan materi, gambaran visual, teks, audio serta instrumen yang akan digunakan. Muatan materi yang ada pada *storyboard* juga telah peneliti sesuaikan dengan karakteristik pembelajaran HOTS, diantaranya adalah dimana materi pembelajaran tersebut memuat pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, metakognitif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anderson & Krathwohl (dalam Ariyana dkk, 2018) yang menyatakan bahwa kompleksitas kognitif dalam keterampilan berpikir tinggi meliputi disemnsi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural serta metakognitif.

Kemudian *storyboard* tersebut dikembangkan menjadi *prototype* yang merupakan bentuk baku desain produk media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam *prototype* tersebut tergambar secara jelas bagaimana detail tampilan yang ada pada media audio meliputi animasi yang digunakan, teks, jenis huruf, ukuran, warna dan juga background media tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Cavedar dkk (dalam Nilakusumawati dan Sumarjaya, 2014) bahwa ada beberapa hal atau prinsip yang harus diperhatikan dalam perancangan media audio visual diantaranya adalah pemilihan huruf, warna, kecepatan teks, animasi, tata letak jendela dan musik atau efek suara. Pembuatan *prototype* tersebut dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *VN* dan *You-Cut Video*.

### Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat

Pada tahapan pengembangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat, produk akhir yang dihasilkan yakni berupa video pembelajaran yang termasuk ke dalam salah satu jenis media pembelajaran audio visual, hal tersebut selaras dengan pendapat Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Hamid dkk., 2020) yang menyakatan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 5 jenis. Termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang salah satu contohnya adalah video. Media audio visual tersebut terdiri dari 4 video yang memuat materi hidup bersih dan sehat di rumah, sekolah, tempat bermain dan juga tempat umum. Produk akhir media audio visual berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian divalidasi oleh ahli materi dan juga ahli media. Nilai hasil validasi yang diperoleh adalah sebesar 94% dari ahli meateri dan 86,75 dari ahli media atau termasuk ke dalam kategori sangat layak.

## **Implementasi Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat**

Pada tahap ini dilakukan uji coba kepada partisipan terhadap media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yang telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan kepada guru dan siswa kelas II SD Negeri Kedokan. Guru kelas II memberikan penilaian bahwa media audio visual berbasis HOTS tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, hasil penilaian yang diberikan yakni sebesar 100% atau termasuk ke dalam kategori sangat layak. Selain itu, guru kelas II juga menyatakan bahwa media audio visual tersebut dapat membuat minat belajar anak meningkat, dan membuat anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, hal ini sejalan dengan pendapat Sulaiman dkk., (2017) yang menyatakan bahwa media audio visual memberikan pengaruh terhadap siswa, salah satunya adalah anak menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Senada dengan hal tersebut, Susilo (2020) juga menyatakan bahwa salah satu manfaat media audio visual adalah dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dalam menerima materi yang diajarkan. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon guru, guru kelas II juga menyatakan bahwa media audio visual berbasis HOTS ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hidup bersih dan sehat. Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli yang hasilnya menyatakan bahwa media audio visual sebagai media pembelajaran menyimak yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Sukma & Evitriana, 2019) dan memenuhi kebutuhan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Yuanta, 2017).

Selain itu, 45 orang siswa dari kelas II juga turut menjadi partisipan dalam tahap uji coba ini dan hasil respon dari siswa kelas II terhadap media audio visual ini sangat baik dengan hasil penilaian akhir sebesar 94,25% yang berarti bahwa media yang telah diuji cobakan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Lebih dari 30 orang siswa menyatakan bahwa media audio visual berbasis HOTS ini sangat membantu siswa dalam memahami materi hidup bersih dan sehat, lalu membuat siswa lebih semangat dalam belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini berarti menunjukkan bahwa media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS ini membuat siswa lebih terampil dalam menyimak materi yang disampaikan. Hal tersebut juga relevan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli, yang menyatakan bahwa media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa jika dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (Utaminigrum, 2015). Lalu media audio visual memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa dalam memahami materi perilaku hidup bersih dan sehat (Listyarini & Hindriyastuti, 2017).

Berkaitan dengan hal tersebut, hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa media audio visual berbasis HOTS tersebut dapat membantu merangsang daya kritis siswa, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ichsan, Iriani & Hermawati (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat membantu merangsang daya kritis dan meningkatkan HOTS siswa SD.

Secara keseluruhan hasil respon yang diberikan oleh guru dan siswa terhadap penggunaan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS ini mendapat respon yang positif, siswa antusias dan juga aktif dalam menerima pembelajaran materi hidup bersih dan sehat ini. Proses pembelajaran selama uji coba berjalan dengan lancar dari awal sampai akhir. Hal ini juga relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar bermuatan HOTS mendapatkan respon yang baik bagi guru dan siswa dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Pratiwi & Alimuddin, 2018), serta media pembelajaran berbasis HOTS juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Sumandya dkk., 2019) dan media audio visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Susilo, 2020).

## KESIMPULAN

Rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat, diawali dengan tahap analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta analisis kurikulum yang digunakan. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi acuan peneliti dalam merancang desain GBPM. GBPM yang telah dibuat kemudian dikembangkan kembali menjadi storyboard media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat, yang kemudian dikembangkan kembali dalam bentuk desain media audio visual berbasis HOTS yakni prototype. Prototype tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, VN dan You-Cut Video.

Adapun tahapan pengembangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat yakni diawali dengan uji validasi produk dan selanjutnya dilakukan tahap revisi produk. Hasil akhir dari pengembangan produk ini menghasilkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat di rumah, sekolah, tempat bermain dan tempat umum. Dalam penelitian yang telah dilakukan, hasil akhir produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil validasi “sangat layak” dari ahli materi dan juga ahli media dengan presentase sebesar 94% (ahli materi) dan 86,75% (ahli media).

Guru dan siswa memberikan respon yang positif dalam penggunaan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan guru dan juga siswa, media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 materi hidup bersih dan sehat.

## REFERENSI

- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). (2010). Laporan BSNP Tahun 2010. Jakarta: BSNP
- Herlambang, Y.T. (2018). PEDAGOGIK: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hijriyah, U. (2016). Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Ichsan, I.Z., Iriani, E. & Hermawati, F.M. (2018). Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills) Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Video Berbasis Kasus Pencemaran Lingkungan. *Edubiotik*, 3(2), 12-18.
- Jamun, Y.M. (2016). Desain Aplikasi Pembelajaran Peta Nusa Tenggara Timur Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8(1), 144-150.
- Kustandi, C & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., Hawanti, S. (2020). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 65-73. doi: 10.30595/.v1i1.7933
- Nilakusumawati, D.P.E & Sumarjaya, I.W. (2014). Panduan Perancangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Siswa Tuna Rungu. Denpasar: Universitas Udayana.
- Pratiwi, W & Alimuddin, J. (2018). “Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran Tema Persatuan dalam Perbedaan”. *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (hlm. 231-538).
- Pribadi, B.A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. Bajarmasin: Antasari Press.

- Rozi, F. (2019). "Pembelajaran IPA SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Menjawab Tuntutan Pembelajaran di Abad 21". Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan (hlm. 246-311).
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukma, H.H. & Evitriana, N. (2019). "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Menyenak Komprehensif Berbasis Budaya Nusantara Untuk Kelas III Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (hlm. 408-416). Universitas Ahmad Dahlan.
- Sulaiman, N., Muhammad, A. Z., Dewi, N. N., Khairuddin, Z., Othman, S. (2017). A Comparison of Students' Performances Using Audio Only and Video Media Methods. *Canadian Center of Science and Education* 10(7), 210-215. doi: 10.5539/elt.v10n7p210
- Sumandya, I.W., Mayudana, K.Y & Wiadnyana, I.G.A.G. (2019). Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK. *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 20(2), 213-220.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115. doi: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>
- Susanti, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Menyenak Cerita Anak Melalui Penggunaan Media Film Animasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5*, 5(9), 904-912.
- Sulaiman, N., Muhammad, A. Z., Dewi, N. N., Khairuddin, Z., Othman, S. (2017). A Comparison of Students' Performances Using Audio Only and Video Media Methods. *Canadian Center of Science and Education* 10(7), 210-215. doi: 10.5539/elt.v10n7p210
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SAINS, TEKNOLOGI, HUMANIORA DAN PENDIDIKAN* (hlm. 1276-1283). Medan: Universitas Quality.
- Utaminigrum, S. (2015). Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyenak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2 (2), 59-70.
- Listyarini, A.D. & Hindriyastuti, S. (2017). "Penyuluhan dengan Media Audio Visual Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih Sehat Anak Usia Sekolah". *The 5 URECOL PROCEEDING* (hlm. 112-117).
- Jamun, Y.M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Julana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Cholik, C.A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literat: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 234-254. doi: <https://doi.org/10.31980/tp.v2i1.114.g138>