

MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA MATERI SISTEM KOMPUTER DI KELAS VII A MTS PONPES RAUDATUSSALAM RAMBAH

Ahmad Akhyar[✉], Agung Setiawan²

^{1,2}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Rokania, Indonesia

Corresponding Author: akhyarladang21@gmail.com

INFORMASI

Artikel History:

Rec.10 June 2024
Acc. 22 Juni 2024
Pub. Juni 2024
Page. 101-113

Kata kunci:

- Media pembelajaran
- Sistem komputer
- Informatika
- Canva
- ADDIE

ABSTRAK

Audio-visual learning media was developed using computer system material to measure the learning outcomes of students at MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah. This study aims to describe the validity of audio-visual media based on the evaluations of material experts and media experts, the practicality of audio-visual media based on student response questionnaires, and the completeness of student learning outcomes using audio-visual-based media. This research uses the ADDIE development model. Data collection techniques include validation sheets from media experts and material experts, student response questionnaires, and learning outcome tests (THB). Data analysis techniques use percentage calculations. The results show that the audio-visual learning media on computer system material to measure the learning outcomes of students at MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah obtained a validity score from media experts of 98% with the category of very valid and a validity score from material experts of 100% with the category of very valid. The audio-visual learning media on computer system material to measure the learning outcomes of students at MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah obtained a practicality score from small group trials of 88% with the category of very practical. The audio-visual learning media on computer system material to measure the learning outcomes of students at MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah obtained a completeness score from large group trials of 89% with the category of very good.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan tiada akhir yang dapat menciptakan mutu yang berkualitas, yang mana bertujuan untuk mewujudkan kepribadian manusia di masa depan yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019). Menurut Pristiwanti et al,(2022) mendefinisikan, pendidikan adalah keseluruhan pengetahuan, pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat, di setiap tempat dan setiap situasi, yang mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan setiap

individu. Dalam suatu pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran. Menurut Junaedi, (2019) pembelajaran adalah suatu usaha terencana untuk menerapkan sumber belajar agar terjadi pembelajaran yang efektif terhadap proses belajar siswa di kelas.

Menurut Salsabilla, (2022) suatu sistem komputer yang mengolah data untuk memperoleh informasi harus didukung oleh perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*brainware*). Dalam materi ini gurunya masih menyampaikan materi secara monoton, sehingga siswa kurang memahami yang di sampaikan oleh gurunya.

Di era teknologi informasi yang berkembang saat ini, penguasaan sistem komputer sangatlah penting bagi siswa di tingkat sekolah menengah. Seiring dengan metode pembelajaran yang efektif dan menarik juga harus diterapkan metode pembelajaran untuk memastikan siswa memahami materi secara menyeluruh. Informatika atau Ilmu komputer adalah studi tentang komputasi, khususnya data dan informasi pada komputer (Putra & Musril, 2022).

Sedangkan proses pembelajaran hanya penjelasan dari guru saja tanpa adanya suatu media, peserta didik akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami materi Sistem Komputer. Hal ini juga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih memahami apabila disertai dengan adanya audio-visual. Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Pebriyanti et al., 2021). Menurut Husna Arsyah et al., (2019) media pembelajaran sistem komputer berbasis android ini disajikan dengan tampilan yang menarik dengan memadukan warna serta gambar-gambar yang menarik sehingga bisa melihat secara langsung pada saat proses pembelajaran. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran berbasis audio visual. Sejalan dengan penelitian Hariawan, (2020) bahwa media berbentuk video pembelajaran dapat menunjukkan prosedur yang tepat yang dapat diputar berulang-ulang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arwudarachman et al., (2020), Audio visual adalah media yang mengandung unsur audio dan juga unsur visual yang tampak, seperti rekaman video, film, dan lain-lain. Contoh audio visual adalah multimedia, komputer, internet, televisi, video, *compact disc* (VCD), *slide* audio, dan kartun. Adapun manfaat dari Audio visual yaitu membantu memberikan konsep-konsep pembelajaran awal, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, menambah sumber belajar siswa, dan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat mendorong siswa untuk memberikan jawaban, memberikan komentar, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar.

Firmadani, (2020) Menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip atau proses tertentu sehingga tampak lebih realistis/*konkret*. Alat-alat ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkrit yang mendorong dan meningkatkan

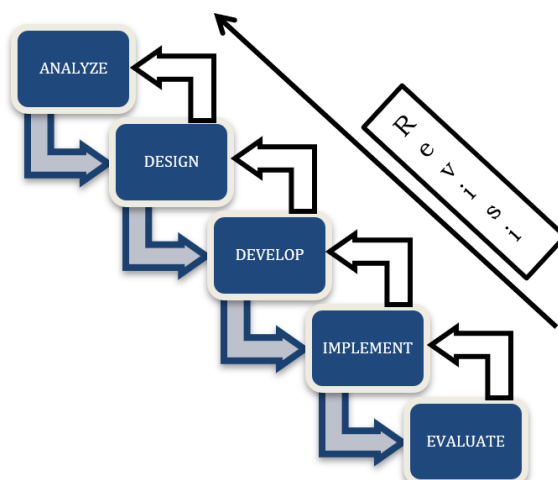
kemampuan siswa dalam menyerap dan mengingat pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran diantaranya *canva*, *poowton*, *prezi* dan *assemblr edu*, dari ke empat software tersebut yang sering di gunakan adalah aplikasi canva.

Canva adalah software desain *online* yang menawarkan berbagai fitur seperti presentasi, poster, brosur, bagan, infografis, spanduk, bookmark, dll (Idawati et al., 2022). Canva menjadi platform yang sangat populer yang sering di gunakan dalam membuat media pembelajaran, aplikasi yang mudah gunakan dan mudah di pahami untuk digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran contohnya seperti audio visual.

Menurut Nurfadhillah et al., (2021), Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Pemilihan media audio-visual di dalam penelitian ini adalah dalam bentuk video pembelajaran yang bisa di akses melalui komputer, laptop, dan handphone dengan menyajikan video atau animasi-animasi yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran berupa audio visual ini, diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dalam pemahaman tentang materi Sistem Komputer di kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah. Sejalan dengan pendapat (Rahmadani & Masamah, 2023) bahwa Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin dengan penambahan animasi, musik, dan kuis yang dapat menarik perhatian anak, yang nantinya akan menambah rasa percaya diri pada peserta didik.

METODE

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*, Model ini sering digunakan menggambarkan prosesnya untuk pengembangan pendidikan (Rohaeni, 2020). Konsep model *ADDIE* diterapkan untuk membangun kinerja pembelajaran dasar, khususnya konsep pengembangan desain produk pembelajaran. *ADDIE* merupakan desain pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran individual, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran anak (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar. Model *ADDIE*

Tahap *Analyze* (analisis) merupakan tahap pengumpulan informasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan di Mts. Ponpes Raudatussalam Rambah dan wawancara dengan guru. Kegiatan ini menjadi acuan untuk mengembangkan suatu produk yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan hasil penelitian di sekolah, dalam hal ini produk yang diciptakan merupakan pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran informatika materi sistem komputer di kelas VII Mts. Ponpes Raudatussalam Rambah.

Tahap *Design* (desain) dilakukan untuk memudahkan peneliti mendesain gambar dan format pembelajaran berbasis audio visual tentang sistem komputer. Desain pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Canva dan perangkat lunak pendukung lainnya.

Tahap *Develop* (pengembangan) merupakan tahap pembuatan materi pembelajaran berdasarkan desain awal materi, setelah itu dilakukan validasi ahli dan dilakukan hasil revisi berdasarkan saran dari validator

Tahap *Implement* (implementasi) merupakan tahap penerapan media pendidikan dan sistem pendidikan. Proses implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon anak terhadap pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran informatika materi sistem komputer di kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah. Implementasi ini dilakukan pada uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tahap *Evaluate* (evaluasi) untuk menilai kualitas mekanisme & *output* pembelajaran saat diterapkan juga sehabis penerapan & menganalisis data yang diperoleh berdasarkan siswa agar mengetahui pendapat atau respon tentang produk yang sudah dibuat. Pada langkah terakhir, evaluasi program pembelajaran dilakukan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah peserta didik memperoleh kompetensi diri yang lebih baik sebagai hasil dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian saya di kelas VII A MTs. Ponpes

Raudatussalam Rambah, yang terdiri dari 18 siswa. Selama pembelajaran, guru masih menggunakan kegiatan pembelajaran dengan cara diskusi, metode ceramah, dan penugasan dengan media buku paket dan LKS Informatika. Sebagai tambahan untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru biasanya menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup memadai, tetapi tidak semua materi pelajaran Informatika ada medianya di sekolah tersebut. Salah satu materi yang memerlukan media audio-visual yaitu materi Sistem Komputer,

Perangkat dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu perangkat media pembelajaran audio-visual, lembar validasi, media pembelajaran audio-visual, angket respon peserta didik.

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran audio-visual terdiri dari 2 orang validator yang bernama Mona Wirantika, S.Pd. sebagai validasi ahli media dan Aulya Rahmi, S.Pd. sebagai validasi ahli materi, objek penelitian ini yaitu media berbasis audio visual pada mata pelajaran Informatika materi Sistem Komputer di kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh validator dengan rentang skor dimulai dari 1 sampai 5. Selanjutnya, setelah skor uji validasi diperoleh maka skor akan dipersentasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan dengan mengadaptasi rumus yang dipaparkan yaitu :

$$\text{Persentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori kevalidan media

Skor	Kriteria validitas
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

(Fridayanti et al., 2022)

b. Uji kepraktisan

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada peserta didik. Jawaban angket respon peserta didik menggunakan skala likert yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (TS), tidak setuju (TS). Angket respon diberikan setelah peserta didik mengalami proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk video. Berikut ini persentase hasil angket respon dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor respon} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase respon tersebut diubah menjadi sebuah data dengan kriteria penilaian kepraktisan yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori persentase respon peserta didik

Skor	Kriteria validitas
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

(Pangestu & Wafa 2018)

c. Uji ketuntasan hasil belajar peserta didik

Uji ketuntasan hasil belajar dilakukan setelah peserta didik menonton video dari media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran dikatakan baik jika peserta didik tuntas belajar $\geq 75\%$ secara klasikal. Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) pada kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah untuk mata pelajaran Informatika adalah 75. Persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\text{banyaknya peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan interval sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Belajar

Persentase keterlaksanaan	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat baik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	kurang
$x \leq 20\%$	Sangat kurang

(Fridayanti et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dihasilkan berupa media audio-visual pada materi sistem komputer untuk peserta didik kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah. Media audio-visual ini dilakukan beberapa hasil uji yaitu validitas. Uji validitas ini dilakukan oleh 2 penelaah sebagai ahli materi dan ahli media. Hasil perhitungan ahli media berdasarkan validator dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor rata-rata per aspek	Keterangan
Keterbacaan teks	100%	Sangat valid
Kualitas gambar	95%	Sangat valid
Manfaat	100%	Sangat valid
Rata-rata	98%	Sangat valid

Sumber: Hasil penelitian

Adapun hasil perhitungan ahli materi berdasarkan validator dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor rata-rata per aspek	Keterangan
Kualitas isi	100%	Sangat valid
Pembelajaran	100%	Sangat valid
Bahasa	100%	Sangat valid
Rata-rata	100%	Sangat valid

Sumber: Hasil penelitian

Setelah dilakukan perbaikan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, media pembelajaran ini dilakukan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil ini terdiri dari 5 orang peserta didik yang bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan. Kepraktisan media pembelajaran pada uji coba kecil dapat dilihat dalam tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor rata-rata per aspek	Keterangan
Tampilan	91%	Sangat praktis
Fungsi	86%	Sangat praktis
Rata-rata	88%	Sangat praktis

Sumber: Hasil penelitian

Media pembelajaran selanjutnya dilakukan menggunakan uji coba lapangan. Pada uji coba ini terdiri dari 18 orang peserta didik yang bertujuan untuk melihat pencapaian ketuntasan belajar minimum (KBM) dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil uji coba besar yang meliputi hasil keefektifan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Uji Coba Lapangan

Nama peserta didik	Perolehan skor hasil belajar	Keterangan
Amanda putri	80	Tuntas
Asyifa intan sholeha	86	Tuntas
Fauziah daulay	93	Tuntas
Hanifah putri ramaniya	100	Tuntas
Helsa Amanda febrian	100	Tuntas
Helsa julianti	80	Tuntas
Khanza achilla sidik	100	Tuntas
Laila bilhusna	93	Tuntas
Marisha pramita	73	Tidak Tuntas
Miza karmila	86	Tuntas
Nada anatasya	93	Tuntas
Nayzila	93	Tuntas
Niken puji rahayu	93	Tuntas
Nurul fitriani	100	Tuntas
Sakinah cahaya putri	93	Tuntas
Sakhia azzahra	80	Tuntas
Yelmi siswanti	73	Tidak Tuntas
Zulfa zuhriani	93	Tuntas
Persentase ketuntasan peserta didik	89%	Sangat Baik

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran dengan materi sistem komputer kelas VII A MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah. Media pembelajaran ini dibuat agar peserta didik mampu mempelajari materi secara mandiri tanpa batas waktu serta penggunaannya yang praktis. Media pembelajaran audio visual ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran yang dibuat memiliki tampilan berupa animasi yang memuat warna, teks tulisan, gambar-gambar ilustrasi, audio, serta ikon-ikon yang menarik. Media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya berupa tulisan,

1. Hasil validitas ahli media

Hasil uji validitas pada tabel 4 menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual yang dikembangkan memiliki kategori sangat valid. Pada validitas ahli media ini memiliki 3 aspek diantaranya yaitu keterbacaan teks, kualitas gambar, manfaat.

Keterbacaan teks mendapat skor sempurna, yaitu 100%. Ini menunjukkan bahwa teks yang digunakan dalam media tersebut sangat mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Tidak ada masalah dalam hal font, ukuran huruf, jarak antar baris, atau tata letak teks. Semua elemen ini bekerja dengan baik untuk memastikan bahwa informasi dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Kualitas gambar memperoleh skor 95%, yang juga tergolong sangat valid.

Hal ini mengindikasikan bahwa gambar yang digunakan dalam media tersebut memiliki kualitas yang sangat baik, meskipun masih ada ruang untuk sedikit perbaikan. Kualitas gambar meliputi aspek resolusi, kejernihan, relevansi dengan konten, dan estetika visual.

Aspek manfaat memperoleh skor sempurna 100%. Ini berarti media tersebut dinilai sangat bermanfaat oleh para ahli media. Media ini kemungkinan besar berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memberikan manfaat yang jelas dan signifikan bagi peserta didik. Manfaat ini bisa dalam bentuk informasi yang berguna, keterampilan baru yang diperoleh, atau pengalaman belajar yang efektif.

Secara keseluruhan, media tersebut mendapatkan skor rata-rata 98%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa secara umum, media tersebut memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat diandalkan. Meskipun ada sedikit ruang untuk perbaikan (seperti pada aspek kualitas gambar), media ini sudah sangat memadai dan efektif dalam penggunaannya.

2. Hasil validitas ahli materi

Hasil uji validitas pada tabel 5 menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dikategorikan sangat valid. Pada validitas ahli materi ini memiliki tiga aspek yaitu aspek kualitas isi, pembelajaran, Bahasa. Dilihat dari tabel 5 bahwa semua aspek memiliki perolehan skor sempurna.

Skor rata-rata keseluruhan 100% menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai oleh ahli materi kualitas isi, pembelajaran, dan Bahasa semuanya sangat valid. Ini berarti materi ini secara keseluruhan dianggap sangat baik dan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang dinilai memiliki kualitas yang sangat baik dalam semua aspek yang diuji. Setiap aspek mendapatkan skor sempurna (100%), yang berarti bahwa ahli materi menganggap materi ini sangat valid dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Materi ini dapat digunakan secara langsung dalam konteks pembelajaran yang direncanakan.

3. Hasil respon peserta didik

Setelah melakukan proses validasi melalui ahli materi serta ahli media, media pembelajaran audio visual diperbaiki sesuai dengan saran-saran validator. Tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba ini dilakukan kepada peserta didik sebanyak lima orang. Uji coba digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang sudah dibuat dan mendapatkan hasil dengan kategori sangat praktis. Pada penilaian hasil respon peserta didik berupa angket terdapat tiga aspek penilaian yaitu tampilan dan fungsi

Aspek tampilan dari materi atau alat yang dievaluasi oleh peserta didik mendapatkan skor yang sangat tinggi, yaitu 91%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai tampilan tersebut sebagai sangat praktis, yang berarti tampilan tersebut mudah dipahami, menarik, dan mendukung pembelajaran dengan baik.

Aspek fungsi mendapatkan skor rata-rata 86%. Ini juga tergolong tinggi dan

menunjukkan bahwa peserta didik menilai fungsi dari materi atau alat yang dievaluasi sebagai sangat praktis. Fungsi yang sangat praktis menunjukkan bahwa materi atau alat tersebut efektif dalam membantu proses belajar mengajar dan berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Secara keseluruhan, data respon peserta didik menunjukkan penilaian yang sangat positif terhadap materi atau alat yang dievaluasi, baik dari segi tampilan maupun fungsi. Skor rata-rata yang tinggi di kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa materi atau alat tersebut sangat praktis dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan indikasi bahwa tidak banyak perbaikan yang diperlukan dari segi tampilan dan fungsi karena sudah memenuhi ekspektasi peserta didik dengan sangat baik. Berdasarkan para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar dan diberikan nilai dari hasil belajar, hasil belajar juga merupakan tolak ukur kemampuan peserta didik meski tidak semua nilai tersebut berasal dari pengetahuan tetapi ada factor afekti, kognitif dan religious (Supriani et al., 2023).

4. Hasil belajar peserta didik

Pada tes hasil belajar (THB) peserta didik dilakukan uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan dilakukan sebanyak 18 orang peserta didik MTs. kelas VII A Ponpes Raudatussalam Rambah diperoleh hasil dengan kategori sangat baik. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual pada mata pelajaran informatika. Ketuntasan dilihat dari hasil Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) peserta didik MTs. kelas VII A Ponpes Raudatussalam Rambah. Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) pada salah satu MTs. yang diteliti untuk materi sistem komputer yaitu 75.

Dari data di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual cukup efektif, dengan mayoritas peserta didik (89%) mencapai ketuntasan belajar. Hanya dua peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan dengan skor 73. Skor rata-rata keseluruhan kelas adalah sekitar 85.94, yang menunjukkan pencapaian yang baik.

Menurut (Rahman, 2021) metode pembelajaran dengan cara audio visual atau yang biasa kita sebut menampilkan animasi kepada peserta didik. Cara tersebut ternyata membawa perubahan dan pengaruh baik bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Vebrianto Susilo, 2020) bahwa Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual memberikan dampak yang sangat signifikan bagi siswa. Selain itu, aplikasi Canva memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara visual dan meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran (prima, riky. mulyarjo. setiawan, agung. amelia, candra, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual pada

materi sistem komputer untuk mengukur hasil belajar peserta didik MTs. dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media berbasis audio visual itu sangatlah membantu untuk proses belajar mengajar media pembelajaran audio visual pada materi sistem komputer untuk mengukur hasil belajar peserta didik MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah memperoleh skor validitas dari ahli media yaitu 98% dengan kategori sangat valid dan skor validitas ahli materi yaitu 100% dengan kategori sangat valid.

Media pembelajaran audio visual pada materi sistem komputer untuk mengukur hasil belajar peserta didik MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah memperoleh skor kepraktisan dari uji coba kelompok kecil yaitu 88% dengan kategori sangat praktis.

Media pembelajaran audio visual pada materi sistem komputer untuk mengukur hasil belajar peserta didik MTs. Ponpes Raudatussalam Rambah memperoleh skor ketuntasan dari uji coba kelompok besar yaitu 89% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar Arwudarachman Wayan Setiadarma Marsudi Abstrak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 03 Nomor 0*, 237–243.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Hariawan, I. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.406>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husna Arsyah, R., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkiea Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.49>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang

-
- SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- prima, riky. mulyarjo. setiawan, agung. amelia, candra, D. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Di Sman 1 Rambah Samo. *Pancasona*, 2(1), 143–150.
<https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6888>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Putra, Y. P., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Modul Pembelajaran Informatika Di Mts Negeri 6 Agam. *Jurnal Edukasi Elektro*, 6(1), 18–23.
<https://doi.org/10.21831/jee.v6i1.42342>
- Rahmadani, K., & Masamah, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 102–108.
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46–54. <https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- SALSABILLA, N. (2022). Peranan Perangkat Keras (Hardware) Dalam Sis- Tem Informasi Manajemen. In *Informasi Manajemen* (Issue 0702212214).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Supriani, A., Hidayat, I., Adyanata, Setiawan, A., & Ameliya, D. (2023). Pengaruh Minat Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi dan Informatika di SMK negeri Tambusai. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 109–117.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>
- Vebrianto Susilo, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah
-

Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 113.
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>