

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERINTEGRASI SUGESTI  
IMAJINASI DALAM PEMBELAJARAN MENYUSUN KALIMAT  
PADA SISWA KELAS II MI DATOK SULAIMAN**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**IAIN PALOPO**

Oleh:  
**Wilsam**  
16.0205.0041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERINTEGRASI SUGESTI  
IMAJINASI DALAM PEMBELAJARAN MENYUSUN KALIMAT  
PADA SISWA KELAS II MI DATOK SULAIMAN**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**IAIN PALOPO**

Oleh:  
**Wilsam**  
16.0205.0041

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd**
- 2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman* yang ditulis oleh *Wilsam Nongor Induk* Mahasiswa (NIM) 1602050041, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqsyahkan pada hari *Rabu*, tanggal 31 Mei 2023 *Muhadiyah bertepatan dengan 11 Zulkaidah 1444 Hijriyah* telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 05 Oktober 2023

### TIM PENGUJI

- |                            |               |
|----------------------------|---------------|
| 1. Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.  | Ketua Sidang  |
| 2. Dr.Edhy Rustam,M.Pd     | Pembimbing I  |
| 3. Mirnawati,S.Pd., M.Pd   | Pembimbing II |
| 4. Dr. Firman, S.Pd, M.Pd. | Penguji I     |
| 5. Suknawaty, S,Pd.,M.Pd.  | Penguji II    |




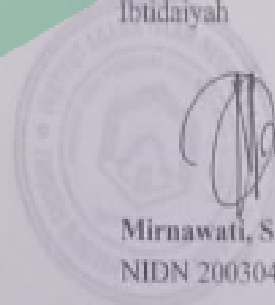
Mengetahui


a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah



  
Dr. Nurdin K, M.Pd.  
NIP 19681231 199903 1 014



  
Mirnawati, S.Pd.,M.Pd.  
NIDN 2003048501

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul : Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun kalimat Pada Siswa Kelas II di MI Datok Sulaiman Palopo

yang ditulis oleh :

Nama : Wilsam  
Nim : 16 0205 0041  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**  
NIP19840817 200911 018

  
**Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 2003048501

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp. :

Hal : Skripsi an. Wilsam

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Wilsam  
Nim : 160205004  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.


Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikum wr,wb*

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**  
NIP19840817 200911 018

  
**Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 2003048501

## PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun kalimat Pada Siswa Kelas II di MI Datok Sulaiman Palopo

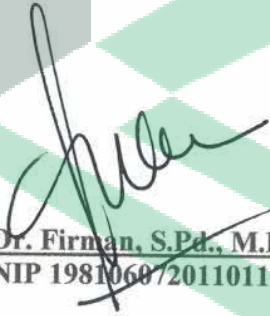
Yang ditulis oleh:


Nama : Wilsam  
Nim : 16.0205.0041  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Penguji I

Penguji II

  
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198106072011011011009

  
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19880326202012 2 011

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :

Hal :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di,

Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Wilsam  
NIM : 16.0205.0041  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun kalimat Pada Siswa Kelas II di MI Datok Sulaiman Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

### TIM PENGUJI

1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

2. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

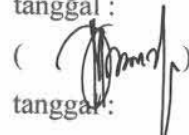
4. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()  
tanggal :

()  
tanggal :

()  
tanggal :

()  
tanggal :

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul, Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun kalimat Pada Siswa Kelas II di MI Datok Sulaiman Palopo Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam ujian *munaqasyah* pada hari Rabu 31 Mei Tahun 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak.

### TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. (  )  
Ketua sidang tanggal :
2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji I tanggal :
3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji II tanggal :
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. (  )  
Pembimbing I/Penguji tanggal :
5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. (  )  
Pembimbing II/Penguji tanggal :



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wilsam

NIM : 16 0205 0041

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian skripsi adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab sendiri.

Dengan pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Palopo 13 OKTOBER 2023  
Yang membuat pernyataan,



**Wilsam**  
NIM 1602050041

## PRAKATA

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ وَالصَّلٰةُ وَالسَّلَامُ عَلٰى اَشْرَفِ الْاَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلٰى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ اَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Azza Wa Jalla yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah kekuatan serta lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “**Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman**” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah ﷺ, yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat islam selaku para pengikutnya. Semoga menjadi pengikutnya yang senantiasa mengamalkan ajarannya dan meneladani akhlaknya hingga akhir hayat.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun, dengan adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih jauh dari kata kesempurnaan.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada kedua orang tuaku yang tercinta Ayahanda Muharram Paliling dan Ibunda Irna Ballan yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan selalu mendoakan penulis setiap waktu.

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Dr. H. Muammar Arafat, M.H., Wakil Rektor II Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M., dan Wakil Rektor III Dr. Muhaimin, MA.
2. Dr. Nurdin K., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag., Wakil Dekan III Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd selaku Pembimbing I dan Mirnawati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan serta tidak henti-hentinya memberikan motivasi, petunjuk, dan saran.
5. Para dosen IAIN Palopo khususnya dosen Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo.
6. H. Madehang, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta stafnya yang telah memberikan pelayanannya dengan baik selama penulis menjalani studi.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016 yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga penulis harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 13 OKTOBER 2023

  
Wilsam



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

| Huruf Arab | Nama   | Huruf Latin        | Nama                        |
|------------|--------|--------------------|-----------------------------|
| ا          | Alif   | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan          |
| ب          | Ba     | B                  | Be                          |
| ت          | Ta     | T                  | Te                          |
| ث          | ṣa     | ṣ                  | es (dengan titik diatas)    |
| ج          | Jim    | J                  | Je                          |
| ح          | ḥa     | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah)  |
| خ          | Kha    | Kh                 | ka dan ha                   |
| د          | Dal    | D                  | De                          |
| ذ          | Ḍal    | Ḍ                  | zet (dengan titik di atas)  |
| ر          | Ra     | R                  | Er                          |
| ز          | Zai    | Z                  | Zet                         |
| س          | Sin    | S                  | Es                          |
| ش          | Syin   | Sy                 | es dan ye                   |
| ص          | ṣad    | ṣ                  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض          | ḍad    | ḍ                  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط          | ṭa     | ṭ                  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ          | ẓa     | ẓ                  | zet (dengan titik di bawah) |
| ع          | ‘ain   | ‘                  | apostrof terbalik           |
| غ          | Gain   | G                  | Ge                          |
| ف          | Fa     | F                  | Ef                          |
| ق          | Qaf    | Q                  | Qi                          |
| ك          | Kaf    | K                  | Ka                          |
| ل          | Lam    | L                  | El                          |
| م          | Mim    | M                  | Em                          |
| ن          | Nun    | N                  | En                          |
| و          | Wau    | W                  | We                          |
| ه          | Ha     | H                  | Ha                          |
| ء          | Hamzah | ‘                  | Apostrof                    |
| ي          | Ya     | Y                  | Ye                          |

#### 1. Konsonan

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 1. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama          | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| اَ    | <i>fathah</i> | a           | a    |
| اِ    | <i>kasrah</i> | i           | i    |
| اُ    | <i>ḍammah</i> | u           | u    |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama                  | Huruf Latin | Nama    |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| اَيَّ | <i>fathah dan yā'</i> | ai          | a dan i |
| اَوَّ | <i>fathah dan wau</i> | au          | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ :*kaifa*  
هَوَّلَ :*hauला*

## 2. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf     | Nama                            | Huruf dan Tanda | Nama                |
|-----------------------|---------------------------------|-----------------|---------------------|
| اَ...   اِ...   اُ... | <i>fathah dan alif atau yā'</i> | ā               | a dan garis di atas |
| اِي                   | <i>kasrah dan yā'</i>           | ī               | i dan garis di atas |
| اُو                   | <i>ḍammah dan wau</i>           | ū               | u dan garis di atas |

مَاتَ : *māta*  
رَمَى : *rāmā*  
قِيلَ : *qīla*  
يَمُوتُ : *yamūtu*

### 3. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedang *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

|                           |                                |
|---------------------------|--------------------------------|
| رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ     | : <i>raudah al-atfāl</i>       |
| الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ | : <i>al-madīnah al-fādilah</i> |
| الْحِكْمَةُ               | : <i>al-hikmah</i>             |

### 4. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

|          |                   |
|----------|-------------------|
| رَبَّنَا | : <i>rabbānā</i>  |
| نَجِّنَا | : <i>najjainā</i> |
| الْحَقِّ | : <i>al-haqq</i>  |
| نُعَمِّ  | : <i>nu'ima</i>   |
| عَدُوِّ  | : <i>'aduwwun</i> |

Jika huruf ّ ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

|           |   |
|-----------|---|
| عَلِيٌّ   | : 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)         |
| عَرَبِيٌّ | : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiyy) |

## 5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* (ال). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

|               |  |
|---------------|--|
| الشَّمْسُ     | : <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )    |
| الزَّلْزَلَةُ | : <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i> ) |
| الْفَلْسَفَةُ | : <i>al-falsafah</i>                             |
| الْبِلَادُ    | : <i>al-bilādu</i>                               |

## 6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| تَأْمُرُونَ | : <i>ta'murūna</i> |
| النَّوْعُ   | : <i>al-nau'</i>   |
| شَيْءٌ      | : <i>syai'un</i>   |
| أُمِرْتُ    | : <i>umirtu</i>    |

## 7. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Syarh al-Arba'in al-Nawāwī*



8. *Lafaz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

*Dīnullāh* دِينَ اللّٰهِ

*Billāh* : بِاللّٰهِ

adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf [t].

Contoh: : *hum fī rahmatillāh*

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ

9. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr al-Dīn al-Tūsī*

*Nasr Hāmid Abū Zayd*

## *Al-Tūft*

### *Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

|               |   |
|---------------|---|
| SWT.          | = <i>Subhanahu Wa Ta'ala</i>                      |
| SAW.          | = <i>Shallallahu 'Alaihi Wasallam</i>             |
| AS            | = <i>'Alaihi Al-Salam</i>                         |
| H             | = Hijrah  |
| M             | = Masehi  |
| SM            | = Sebelum Masehi                                  |
| l             | = Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| W             | = Wafat Tahun                                     |
| QS .../...: 4 | = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4      |
| HR            | = Hadis Riwayat                                   |

## DAFTAR ISI

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....                                 | Error! Bookmark not defined. |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                                  | <b>ii</b>                    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                             | <b>iii</b>                   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....                 | <b>iv</b>                    |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....                          | <b>v</b>                     |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI</b> .....                    | <b>vi</b>                    |
| <b>NOTA DINAS PENGUJI</b> .....                             | <b>vii</b>                   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....                | <b>viii</b>                  |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....                            | <b>ix</b>                    |
| <b>PRAKATA</b> .....  | <b>x</b>                     |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> ..... | <b>xiii</b>                  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>xix</b>                   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                   | <b>xxi</b>                   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                  | <b>xxii</b>                  |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>xix</b>                   |
| <b>BAB I</b> .....  | <b>1</b>                     |
| <b>PENDAHULUAN</b> .....                                    | <b>1</b>                     |
| A. Latar Belakang Masalah .....                             | 1                            |
| B. Rumusan Masalah.....                                     | 5                            |
| C. Tujuan Penelitian .....                                  | 5                            |
| D. Manfaat Penelitian .....                                 | 6                            |
| <b>BAB II</b> .....   | <b>7</b>                     |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                               | <b>7</b>                     |
| A. Penelitian yang Relevan.....                             | 7                            |
| B. Kerangka Pikir .....                                     | 26                           |
| <b>BAB III</b> .....  | <b>29</b>                    |
| <b>METODE PENELITIAN</b> .....                              | <b>29</b>                    |
| A. Jenis Penelitian.....                                    | 29                           |

|  |           |
|--|-----------|
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....         | 29        |
| C. Definisi Operasional.....                 | 30        |
| D. Subjek dan Objek Penelitian .....         | 31        |
| E. Prosedur Pengembangan .....               | 31        |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....              | 35        |
| G. Teknik Analisis Data.....                 | 36        |
| <b>BAB IV .....</b>                          | <b>39</b> |
| <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>39</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                    | 39        |
| B. Pembahasan.....                           | 56        |
| <b>BAB V.....</b>                            | <b>60</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                          | <b>60</b> |
| A. Kesimpulan .....                          | 60        |
| B. Saran.....                                | 60        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>62</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>               | <b>65</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Nama aplikasi dalam pembuatan media audio visual | 33 |
| Tabel 3.2 Pengkategorian Validitas                         | 36 |
| Tabel 4.1 Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas II              | 39 |
| Tabel 4.2 Validitas ahli materi                            | 44 |
| Tabel 4.3 Kritik dan saran oleh ahli materi                | 45 |
| Tabel 4.4 Revisi produk ahli materi                        | 45 |
| Tabel 4.5 Hasil validasi ahli media                        | 46 |
| Tabel 4.6 Kritik dan saran oleh ahli media                 | 47 |
| Tabel 4.7 Revisi produk ahli media                         | 47 |
| Tabel 4.8 Validitas ahli pembelajaran SD                   | 48 |
| Tabel 4.9 Kritik dan saran oleh ahli pembelajaran SD       | 49 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka pikir                            | 27 |
| Gambar 3.1 Alamat MI Datok Sulaiman                  | 29 |
| Gambar 4.1 Pembuka                                   | 50 |
| Gambar 4.2 Sugesti Imajinasi                         | 50 |
| Gambar 4.3 Materi menyusun kata menjadi kalimat      | 51 |
| Gambar 4.4 Contoh soal menyusun kata menjadi kalimat | 52 |
| Gambar 4.5 Soal menyusun kata menjadi kalimat        | 53 |
| Gambar 4.5 Penutup                                   | 53 |



## ABSTRAK

**Wilsam,** 2023. "*Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II Mi Datok Sulaiman*". Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Edy Rustan, dan Mirnawati

Skripsi ini membahas mengenai Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II Mi Datok Sulaiman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana prosedur pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi materi menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman (2) Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang berupa media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dalam menyusun kalimat yang mengacu pada model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan pengembangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, penilaian ahli, dan dokumen. Kelayakan media pembelajaran yang dilakukan melalui penilaian ahli.

Pengembangan media pembelajaran Audio Visual materi menyusun kata menjadi kalimat terintegrasi sugesti imajinasi dimulai pada tahap Analyze Learner Characteristic yaitu menganalisa kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap selanjutnya State Objectives (Menyatakan Tujuan), Select methods, media and materials (memilih metode, media dan materi). Media pembelajaran Audio Visual yang telah selesai selanjutnya akan divalidasi oleh tiga validator. Setelah uji validitas kemudian menjadi produk akhir. Media pembelajaran Audio Visual telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan persentase ahli materi 91,6%, ahli media 90% serta ahli bahasa dengan persentase 90% dengan kategori sangat valid.

**Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Audio Visual, Sugesti, Imajinasi**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, guru (pengajar) dituntut untuk dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, mulai dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman). Bahkan mungkin lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri. Oleh karena itu, guru (pengajar) harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.<sup>1</sup>

Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa<sup>2</sup>. Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis visual atau penglihatan, audio atau pendengaran serta audio visual, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran

Media pembelajaran meliputi sebuah sarana yang sangat strategis bagi guru untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran dapat

---

<sup>1</sup> Asnawir, Basyirudin Usman.M. Media pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo 2002), h.13

<sup>2</sup> Sudarwan Danim, Media Komunikasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 7.



memacu siswa untuk menggunakan lebih banyak inderanya dibandingkan jika guru hanya memberikan informasi verbal seperti yang biasa dilakukan.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendaaygunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi juga terlihat dengan berkembangannya media pembelajaran yang beraneka jenis.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual, dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda-benda, beberapa objek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung di dalam kelas

Penggunaan media pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kognitif, efektif, dan Menyenangkan). Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual merupakan salah satu media yang cocok dalam proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa indonesia, yang mana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan melihat dan mendengar langsung materi pembelajaran yang ditampilkan. Jadi melalui penggunaan media audio visual ini diharapkan siswa dapat belajar aktif, tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga melihat

langsung secara nyata apa yang sedang dipelajari, sehingga pengalaman belajar akan menjadi lebih hidup, tidak mudah untuk dilupakan dan dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata, karena setiap hal yang disampaikan oleh guru dapat langsung diamati, diteliti dan dikerjakan oleh siswa, dengan kata lain siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diinginkan.

Penempatan pola pembelajaran yang masih sering digunakan oleh sebagian besar guru, khususnya di sekolah dasar tidak mempertimbangkan usia siswa tanpa disadari penyampaian materi yang cenderung abstrak. Menurut Piaget siswa MI atau SD berkisar antara 7-8 tahun, sampai 12-13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Pada dasarnya anak belajar melalui yang konkret untuk memahami sesuatu, anak memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau media. Benda-benda tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya pembentukan konsep anak tetapi dapat pula digunakan untuk pemahaman konsep, latihan, dan penguatan, pelayanan terhadap perbedaan individu, pemecahan masalah, dan lain sebagainya.

Peran guru sangat penting dalam hal ini, karena cara berpikir kreatif siswa tergantung bagaimana cara guru menciptakan suasana yang baru. Sehingga guru dituntut agar dapat berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S An-Najm:53/39-41

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٦٦﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٦٧﴾ ثُمَّ يُجْزَاهُ  
الْجَزَاءَ الْأَوْفَىٰ ﴿٦٨﴾

Terjemahan :

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya), kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna”<sup>3</sup>

Berdasarkan ayat di atas, dapat dijabarkan bahwa manusia haruslah selalu mengembangkan diri untuk berkreasi agar mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal tertentu. Seperti halnya seorang guru yang harus mampu mengembangkan dirinya sendiri untuk dapat berbuat yang lebih baik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas II MI Datok Sulaiman Palopo diketahui bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan ajar cetak, sedangkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD belum dimaksimalkan dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.

---

<sup>3</sup> Kementerian Agama RI, *At-Thayyib Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata*, (Bekasi: 2011 M), 527

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas II di SMI Datok Sulaiman Palopo yang dibatasi pada mata pelajaran bahasa indonesia materi menyusun kalimat dan mengambil judul “Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan salah satu pokok yang cukup penting dalam kegiatan penelitian perlu dan penting untuk membuat perumusan penelitian. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi materi menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman?
2. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu untuk :

1. Mengetahui prosedur pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dengan menggunakan model ADDIE dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman

2. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI Datok Sulaiman

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian tentang pengembangan media audio terintegrasi sugesti imajinasi dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI datok Sulaiman.

##### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengembangan ilmu pengetahuan tentang media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dalam pembelajaran menyusun kalimat pada siswa kelas II MI datok Sulaiman.

##### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik, menerapkan media audio terintegrasi sugesti imajinasi akan memudahkan peserta didik dalam memahami atau menerima materi ajarnya yaitu materi menyusun kalimat yang diberikan oleh guru. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti mata pelajaran ini khususnya dalam materi menyusun kalimat bahasa Indonesia.
2. Bagi guru, dengan menerapkan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyusun kalimat, maka seorang guru akan mudah menyampaikan bahan ajarnya karena dengan menggunakan media audio ini maka peserta didik berperan lebih

aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan

3. Manfaat bagi sekolah, media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi menjadikan sebagai acuan kepada yang lain agar lebih membuat proses pembelajaran yang kreatif dan dapat membuat siswa khususnya sekolah agar lebih bermutu dan efektif.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi Penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori. Penulis mengambil 3 (tiga) hasil penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian penelitian. Berikut 3 (tiga) skripsi hasil penelitian terdahulu yang diambil penulis.

Yona Syaida Oktira, Ardipal, dan Jagar L. Toruan dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang bersifat kualitatif, karena penelitian ini mengangkat dan menganalisa kenyataan yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian yang diperoleh adalah media audio visual telah berhasil membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar seni budaya. Rasa ketertarikan membangkitkan rasa kemandirian siswa

sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat dengan sendirinya. Kemandirian siswa terlihat dari beberapa indikator keinginan, perhatian, disiplin, dan partisipasi siswa saat belajar seni budaya dengan menggunakan media audio visual<sup>4</sup>.

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan Yona Syaida Oktira, Ardipal, dan Jagar L. Toruan dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu persamaan, memiliki variabel penelitian yang sama “media audio visual”. Sedangkan perbedaan pada penelitian sebelumnya meneliti mengenai penggunaan media audio visual saja dalam pembelajaran sedangkan peneliti lebih mengarah pengembangan media audio visual yang diIntegrasikan dengan imajinasi sugesti dalam pembelajaran.

Nizar Arwud Rachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI”. Metode yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yakni define (pendefinisian), designs (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Hasil penelitian ini adalah Persentase ketuntasan siswa kelas XI IPA 3 tanpa menggunakan media audio visual adalah 40% dan setelah menggunakan media audio visual menjadi 80%. Data pada kelas XI IPA 4 persentase kelulusan siswa sebelum dan setelah menggunakan media audio visual adalah 30% (kriteria kurang) menjadi 43%

---

<sup>4</sup> Yona Syaida Oktira, Ardipal, dan Jagar L. Toruan. “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya.” E- Jurnal Sendratasik 2, no. 1 (2013): h. 63-72.

(kriteria cukup). Untuk hasil respon siswa terhadap media audio visual di kelas XI IPA 3 mendapat prosentase 87% dan di kelas XI IPA 4 mendapat 89%<sup>5</sup>.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Danizar Arwuda Rachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi memiliki persamaan yaitu merupakan penelitian pengembangan media audio visual, akan tetapi pada penggunaan model penelitian memiliki perbedaan yang signifikan, dimana Danizar Arwuda Rachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi menggunakan pengembangan 4D (*define, design, develop disseminate*) sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE

Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-2 SMA Negeri Kebakkramat Tahun ajaran 2015/2016”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di kelas X2 SMA Negeri kebakkramat. Data pra tindakan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 70,67 meningkat menjadi 75,06 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80,03 pada siklus II<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Danizar Arwuda Rachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI,” Jurnal Pendidikan Seni Rupa 3, no. 3 (2015): h. 237-243.

<sup>6</sup> Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani, “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-2 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Ajaran 2015/2016,” Universitas Sebelas Maret (2015): h. 5.



Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu media audio visual menjadi fokus penelitian, namun arah penelitian menjadi perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti, pada peneliti sebelumnya hanya meneliti tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, sedangkan peneliti terfokus pada pengembangan media audio visual yang terintegrasi sugesti imajinasi. Bukan hanya itu jenis penelitian juga berbeda yaitu penelitian sebelumnya merupakan penelitian tindak kelas (PTK) sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE

## **A. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media menurut Nunu Mahnun, berasal dari bahasa Latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.<sup>7</sup>

Pembelajaran, menurut Arief Sadiman yang dikutip oleh Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto adalah “usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.”<sup>8</sup>

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad, “dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1)

---

<sup>7</sup>Mahnun, Nunu. “*Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”. (Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33. 2014). h. 27

<sup>8</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia.2018). h. 5.

memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.”<sup>9</sup>

Gerlach & Ely mengemukakan, “3 (tiga) ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya, yaitu:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini adalah transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu dua atau berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

---

<sup>9</sup>Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. ( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018). h. 23.

Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.”<sup>10</sup>

Hasil penelitian dari beberapa peneliti terdahulu, penulis berpendapat bahwa media memegang peranan penting dalam pembelajaran, hal tersebut dapat memberikan efek pada komunikasi antara guru dan peserta didik bisa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik.

Contoh sederhana yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, “guru akan mengajarkan masalah kepadatan penduduk sebuah kota. Ia menggunakan berbagai media pengajaran antara lain gambar atau foto suatu kota yang padat penduduk dengan segala permasalahannya. Gambar dan atau foto tersebut akan lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan cerita guru tentang padatnya penduduk kota tersebut. Kemudian guru menyajikan suatu grafik pertumbuhan jumlah penduduk kota tersebut dari tahun ke tahun, sehingga jelas betapa cepatnya pertumbuhan penduduk kota tersebut. Grafik tersebut dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap pertumbuhan penduduk dari tahun ke tahun. Para siswa dapat melakukan analisis data penduduk, sebab-sebab pertumbuhan penduduk, melakukan proyeksi jumlah penduduk tahun berikutnya,

---

<sup>10</sup>Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016). h. 15-17.

dan aspek lain dari grafik tersebut. Ia juga dapat membuat grafik penduduk dan memberi interpretasinya. Ini berarti kegiatan belajar siswa lebih banyak dan lebih mendalam. Sementara itu guru lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari media yang digunakannya, sehingga tugasnya tidak semata-mata menuturkan bahan melalui kata-kata (ceramah).”<sup>11</sup>

## 2. Media Audio Visual

Komunikasi antar manusia (*human communication*) merupakan ciri pokok kehidupan manusia sebagai makhluk sosial pada tingkat kehidupan yang sederhana. Namun dalam tingkat kehidupan yang modern dan lebih kompleks seperti sekarang ini, komunikasi pada hakikatnya merupakan wahana utama bagi kehidupan manusia dan merupakan jantung dari segala kehidupan sosial

Memang pada mulanya manusia berkomunikasi secara langsung bertatap muka dengan menggunakan media tradisional. Akan tetapi ketika pergaulan manusia dalam masyarakat berkembang, komunikasi dan tatap muka atau media tradisional ternyata tidak dapat lagi mencukupi kebutuhan manusia termasuk keperluan akan informasi yang relevan dengan taraf kehidupannya. Akhirnya manusia menemukan media komunikasi dan penyebaran informasi secara cepat, serentak, serta sanggup menjangkau khalayak yang tidak terbatas. Media komunikasi tersebut adalah media cetak atau media massa. Setelah beberapa tahun kemudian muncullah media-media lain salah satunya adalah media audio visual.

---

<sup>11</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung, 2017), h. 2-3.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara’ atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Menurut Marshall McLuhan pengertian media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.<sup>12</sup> Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>13</sup> Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.<sup>14</sup> Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

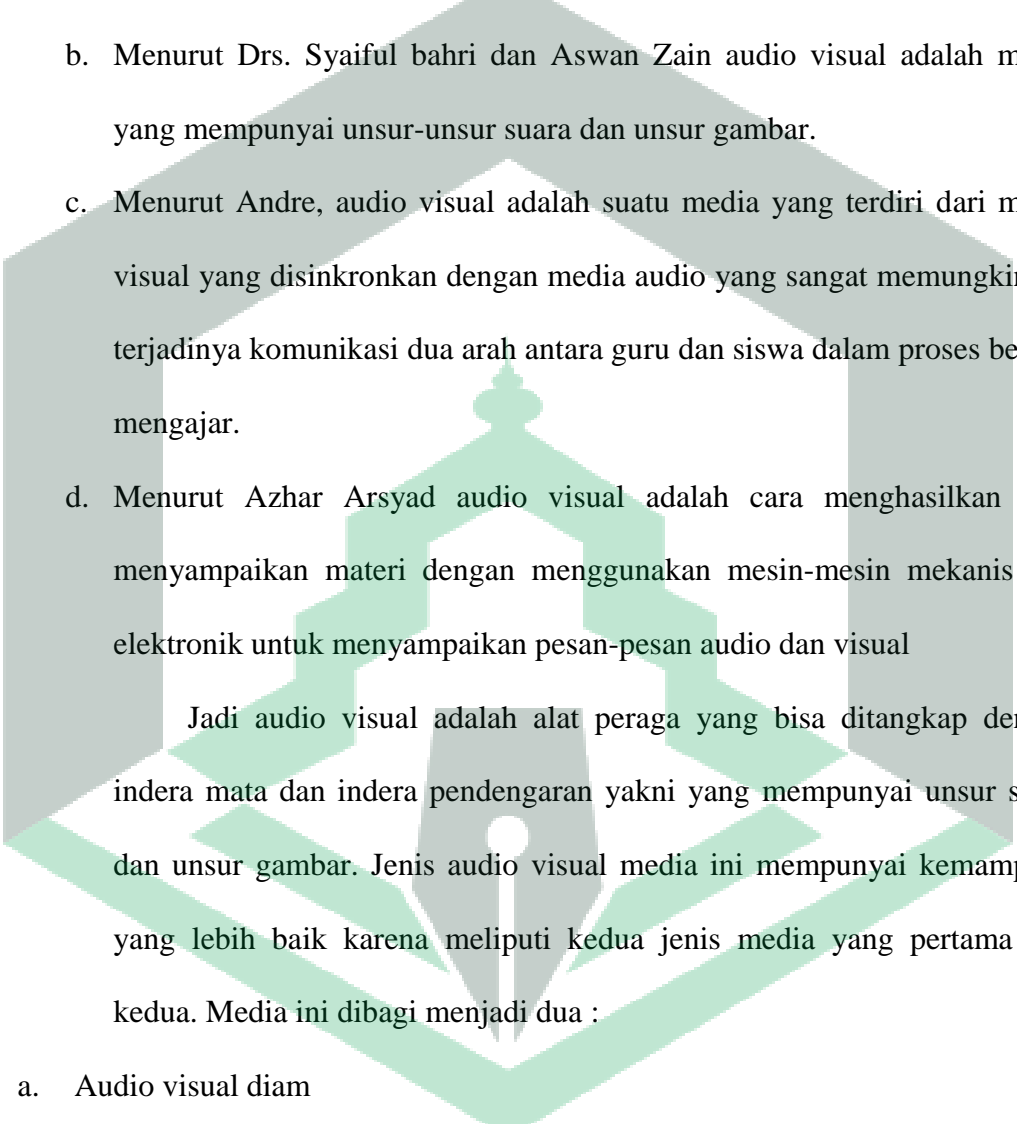
Audio visual adalah gabungan dari audio dan visual. Audio adalah suara yang dapat didengar sedangkan visual adalah yang dapat dilihat.

---

<sup>12</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Cet.2, (Jakarta : Rineka Cipta. 2015), h. 246

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018),

<sup>14</sup> *Ibid*

- 
- a. Ahmad Rohani audio visual atau AVA adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat serta didengar.
  - b. Menurut Drs. Syaiful bahri dan Aswan Zain audio visual adalah media yang mempunyai unsur-unsur suara dan unsur gambar.
  - c. Menurut Andre, audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
  - d. Menurut Azhar Arsyad audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual

Jadi audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua :

- a. Audio visual diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

- 1) Film Bingkai Suara (*Sound Slide*)

Film bingkai adalah suatu film transparan (*transparent*) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (*frame*) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

## 2) Film Rangkai Suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50- 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

## b. Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak antara lain sebagai berikut :

### 1) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga

pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri

## 2) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagaimana besar tugas film dapat digantikan oleh video, maupun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri

## 3) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik

Teknologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin



proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linier
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan teal atau gagasan abstrak
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

### **3. Media Audio Visual terintegrasi Sugesti Imajinasi**

Metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat audio untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, audio digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema yang didengarkan. Respon yang diharapkan berupa kemampuan melihat gambaran-gambaran kejadian tersebut dengan imajinasi dan logika yang dimiliki lalu mengungkapkan kembali dengan menggunakan simbol-simbol verbal.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Trimantara, Petrus. *Metode Sugesti-Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Media Lagu*. (Jurnal Pendidikan Penabur, 2015), h. 1

Sebagaimana diungkapkan oleh Bobbi De Porter, Mike Hernacki dalam bukunya yang berjudul *Quantum Learning*, menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika) dan tak satupun belahan otak itu bekerja secara sempurna tanpa adanya rangsangan atau dorongan bagian yang lain. Penggunaan metode sugesti imajinasi dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga para siswa dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa. Efek positif dari optimalisasi kerja belahan otak kanan adalah rangsangan atau dorongan bagi kerja belahan otak kiri sehingga pada saat yang bersamaan para siswa juga dapat mengembangkan logikanya. Keseimbangan kinerja otak kanan dan otak kiri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam perolehan informasi, pengorganisasian informasi, pembuatan outline, dan akhirnya menuliskan informasi tersebut dalam bentuk tulisan atau karangan yang baik<sup>16</sup>.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menyusun kalimat yang memanfaatkan audio visual sebagai medianya yang penggunaannya dapat merangsang pendengaran dan penglihatan kita agar selalu aktif. Media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi dapat memberikan motivasi belajar dan meningkatkan keterampilan siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam menuangkan gagasan yang akan ditulisnya.

#### **4. Sugesti Imajinasi**

---

<sup>16</sup>DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar. Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa Learning. 2016), h. 1

Metode sugesti imajinasi merupakan metode yang dianggap efektif sebagai alat dalam mencapai keberhasilan belajar. Apabila dijabarkan sugesti sendiri yaitu suatu pemberian pengaruh pandangan seseorang terhadap orang lain dengan cara tertentu, hingga orang tersebut tanpa sempat berpikir panjang. Metode sugesti imajinasi dapat dikatakan sebagai metode menulis dengan memberikan sugesti melalui sebuah media yang berguna untuk merangsang imajinasi siswa. Penerapan metode sugesti imajinasi merupakan sebuah cara yang bisa digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa supaya muncul, selain itu juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam berimajinasi pada pembentukan ide cerita dalam penulisan anekdot, dengan cara mengoptimalkan kerja otak kanan maka siswa dapat mengembangkan ide serta imajinasinya dengan optimal.

Penggunaan metode sugesti imajinasi dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga siswa akan dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa yang dimiliki sesuai pemahaman dan ilmu pengetahuannya. dalam penerapannya metode sugesti imajinasi terdapat kelemahan dan kelebihan, yaitu.

a. Kelebihan Metode Sugesti-Imajinasi

- 1) Ketenangan dan kesetiaan.
- 2) Menyenangkan dan menggembirakan.
- 3) Mempercepat proses pembelajaran keterampilan menulis
- 4) Memberi penekanan pada perkembangan kecakapan berbahasa.
- 5) Memberikan rangsangan berpikir peserta didik.

b. Kelemahan Metode Sugesti-Imajinasi

- 1) Metode sugesti imajinasi sulit digunakan pada siswa yang cenderung pasif dan yang mempunyai keterampilan menyimak masih rendah

Pendidikan pada saat ini di Indonesia sudah termasuk pendidikan yang berkembang. Pembelajaran yang berlangsung pada sekolahan, sudah menerapkan adanya metode-metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode-metode pembelajaran yang sudah berkembang juga diharapkan agar guru lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode-metode pembelajaran lainnya.

Pada prinsipnya, metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat audio untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, lagu digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema lagu. Respon yang diharapkan berupa kemampuan melihat gambaran-gambaran kejadian tersebut dengan imajinasi dan logika yang dimiliki lalu mengungkapkan kembali dengan menggunakan simbol-simbol verbal.<sup>17</sup>

Sebagaimana diungkapkan oleh Bobbi De Porter, Mike Hernacki dalam bukunya yang berjudul *Quantum Learning*, menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika) dan tak satupun belahan otak itu bekerja secara sempurna tanpa adanya

---

<sup>17</sup> Trimantara, Petrus. *Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf*. (Jurnal Pendidikan Penabur. 2005), h. 1

rangsangan atau dorongan bagian yang lain<sup>18</sup>. Penggunaan metode sugesti imajinasi dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga para siswa dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa. Efek positif dari optimalisasi kerja belahan otak kanan adalah rangsangan atau dorongan bagi kerja belahan otak kiri sehingga pada saat yang bersamaan para siswa juga dapat mengembangkan logikanya. Keseimbangan kinerja otak kanan dan otak kiri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam perolehan informasi, pengorganisasian informasi, pembuatan outline, dan akhirnya menuliskan informasi tersebut dalam bentuk tulisan atau karangan yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis yang memanfaatkan lagu sebagai medianya. Lagu merupakan media audio yang penggunaannya dapat merangsang pendengaran kita agar selalu aktif. Metode sugesti imajinasi dapat memberikan motivasi belajar dan meningkatkan keterampilan siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam menuangkan gagasan yang akan dituliskannya.

Media audio adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio pada umumnya berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan mendengarkan<sup>19</sup>, Senada dengan Sudjana, Sadiman menuturkan bahwa media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan di tuangkan

---

<sup>18</sup> Porter De Bobbi., & Hernacki M. *Quantum Learning*. (Bandung : Mizan Media Utama (MMU) 2008), h. 1

<sup>19</sup>(Sudjana, 2013, hlm. 129-130).

ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal<sup>20</sup>.

Penerapan pembelajaran menyusun kalimat dengan metode sugesti imajinasi memiliki kelebihan dalam memberikan kontribusi untuk meningkatkan keterampilan dapat membantu siswa memperoleh modal dalam pembelajaran kosakata. Pengembangan kosakata di sini mengandung pengertian lebih dari sekedar penambahan kosakata baru, tetapi lebih dari penempatan konsep-konsep baru dalam tatanan yang lebih baik atau ke dalam susunan-susunan tambahan.

Penggunaan metode sugesti imajinasi tidak cukup efektif bagi kelompok siswa dengan tingkat keterampilan menyimak yang rendah. Stimulus yang disampaikan secara lisan menghendaki adanya keterampilan menyimak yang baik. Dengan demikian, komunikasi yang terjalin bisa diarahkan menuju target yang hendak dicapai yaitu sugesti untuk membangun imajinasi siswa. Metode sugesti imajinasi sulit digunakan bila siswa cenderung pasif. Metode ini mensyaratkan adanya keaktifan dari pihak siswa.

## **5. Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia**

Kalimat merupakan suatu rangkaian kata yang mengandung makna. Makna yang terkandung dalam kalimat merupakan inti atau maksud dari pembicara. Sehingga untuk dapat diterima dengan baik oleh pendengarnya, maka pembicara harus mengetahui dan menguasai cara membuat atau menyusun kalimat sesuai dengan kaidahnya. Untuk dapat menyusun kalimat maka

---

<sup>20</sup>Sadiman (2014, hlm. 9)

diperlukan alat kalimat. Alat kalimat merupakan cara seseorang mengerti cara penyusunan kalimat yang sesuai dengan arti dan fungsinya.

Adapun unsur menyusun kalimat sebagai berikut :

1) Subjek (S)

Di dalam sebuah kalimat Subjek (S) adalah pelaku atau orang yang melakukan kegiatan tertentu. Subjek pada umumnya berupa kata benda seperti nama orang, binatang, tumbuhan, dan benda. Contoh: Budi, Gajah, Angrek, sekolah dan lain-lain

2) Predikat (P)

Predikat adalah unsur kalimat yang menyatakan kegiatan yang sedang dilakukan oleh Subjek. Predikat biasanya merupakan kata-kata kerja. Misalnya, Memasak, bermain, menyanyi, dan lain-lain

3) Objek (O)

Objek adalah sesuatu yang dikenai tindakan oleh Subjek. Sama seperti Subjek, Objek dapat berupa kata-kata benda. Misalnya, Ayah, Harimau, Pakaian, dan lain-lain.

4) Keterangan (K)

Di dalam sebuah kalimat keterangan menjelaskan bagaimana, dimana atau kapan peristiwa yang dinyatakan dalam kalimat tersebut. Keterangan dalam kalimat dapat berupa keterangan tempat, waktu dll

5) Pelengkap (Pel)

Pelengkap adalah unsur kalimat yang fungsinya seperti Objek (O) tetapi yang membedakannya adalah Pelengkap tidak bisa dirubah menjadi Subjek pada kalimat pasif. Pelengkap biasanya terletak setelah predikat atau objek.

Seperti yang telah disebutkan di atas, kalimat yang baik dan benar adalah kalimat yang memiliki unsur-unsur kalimat di dalamnya. Kumpulan kata dapat dikatakan sebuah kalimat, jika memiliki minimal unsur Subjek dan predikat.

Contoh:

Ibu pergi.  
S P

Kumpulan kata pertama disebut kalimat karena memiliki unsur Subjek dan Predikat. Sedangkan kumpulan kata yang kedua bukan merupakan kalimat meskipun terlihat panjang. Kata-kata tersebut merupakan sebuah Frase.

Pada umumnya kalimat Bahasa Indonesia memiliki 8 pola kalimat dasar yang bisa dikembangkan. Berikut ini adalah contoh-contoh pola dasar kalimat Bahasa Indonesia.

1) S-P

Contoh: Saya makan  
S P

2) S-P-O

Contoh: Saya makan apel  
S P O

3) S-P-Pel

Contoh: Saya makan yang manis  
S P Pel



4) S-P-O-Pel

Contoh: Saya makan apel yang manis  
S P O Pel

5) S-P-O-Pel-K

Contoh: Saya makan apel yang manis dengan lahap  
S P O Pel K

6) S-P-K

Contoh: Saya makan dengan lahap  
S P K

7) S-P-O-K

Contoh: Saya makan apel dengan lahap  
S P O K

8) S-P-Pel-K

Contoh: Saya memakan yang manis dengan lahap  
S P Pel K

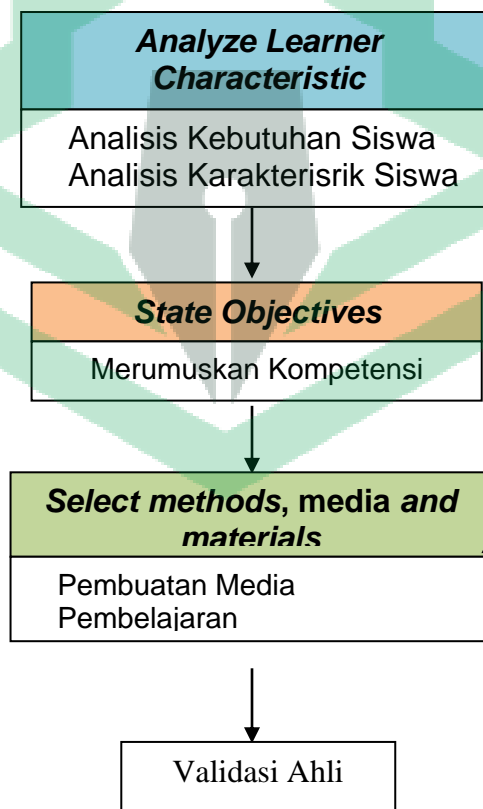
Dari semua pola di atas Kalimat berpola S P O K adalah kalimat yang relatif berdiri sendiri dan memiliki pola intonasi final. Kalimat S P O K juga bisa menjadi rujukan penulisan ilmiah karena hampir memiliki semua informasi yang lengkap yang bisa ditemukan dalam sebuah kalimat.

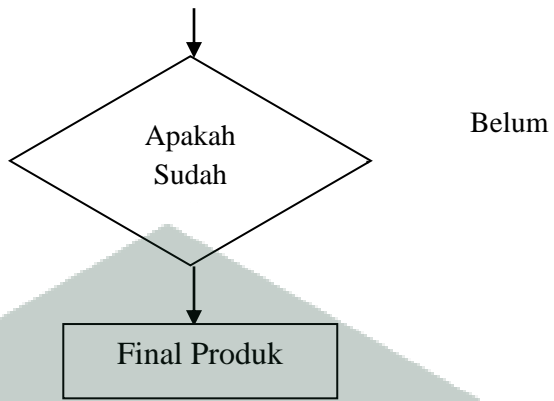
## B. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yang berjumlah 23 siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran gampang-gampang susah, hal ini disebabkan

karena karakteristik materi Bahasa Indonesia yang bersifat sistematis berdasarkan kaidah dengan penuh arti. Dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* terintegrasi sugesti imajinasi pada materi menyusun kalimat. Melalui pengembangan model ASSURE yang terdiri enam tahapan yaitu *Analyze learner characteristic* (menganalisa karakter peserta didik), *State objectives* (menyatakan tujuan), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi), *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi), *Require Learner Participation* (meminta partisipasi belajar), *Evaluate* (menilai). Tetapi penelitian kali ini hanya menggunakan tiga tahapan saja.

Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka pikir berikut :





Gambar 2.1 Kerangka Pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *Audio Visual*. Konsep pengembangan pada penelitian ini mengikuti konsep ASSURE yang terdiri enam tahapan yaitu *Analyze learner characteristic* (menganalisa karakter peserta didik), *State objectives* (menyatakan tujuan), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi), *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi), *Require Learner Participation* (meminta partisipasi belajar), *Evaluate* (menilai).

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Datok Sulaiman yang berlokasi di Jl.DR. Ratulangi, Km. 3 No. 33, Kel. Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo. Provinsi Sulawesi Selatan. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada Agustus 2022 s/d Oktober 2022.

Untuk lebih jelasnya lokasi sekolah MI Datok Sulaiman Putra Palopo dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Alamat MI Datok Sulaiman

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional dari keempat konsep pengembangan ini diuraikan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul tersebut sebagaimana konsep-konsep tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi
2. Media Audio Visual adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar non cetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan
3. Metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat audio untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, audio digunakan sebagai pencipta suasana sugestif,

stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema.

4. Pembelajaran menyusun kalimat merupakan mengatur, membuat, atau merangkai kata sehingga dapat mengungkapkan pikiran/pendapat yang utuh secara utuh dengan tata cara penulisan dan penempatan kata dalam suatu kalimat yang baik sehingga orang lain menjadi paham maksud dari kalimat.

#### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun sebuah lembaga. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di MI Datok Sulaiman yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sifat keadaan suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa kelas II di MI Datok sulaiman pada materi menyusun kalimat dalam pelajaran bahasa Indonesia.

#### **E. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan meliputi enam tahapan, yaitu : *Analyze learner characteristic*

(menganalisa karakter peserta didik), *State objectives* (menyatakan tujuan), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi), *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi), *Require Learner Participation* (meminta partisipasi belajar), *Evaluate* (menilai). Tetapi, peneliti hanya sampai pada tiga tahapan yaitu *Select methods, media and materials*. Selain itu batasan materi pada penelitian pengembangan ini hanya mengambil materi menyusun kata menjadi kalimat, agar peneliti bisa lebih fokus pada perancangan dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid. Berikut tahap penelitian model ASSURE yang akan peneliti lakukan:

1. *Analyze Learner Characteristic* (menganalisa karakter peserta didik)

Langkah awal dalam pembelajaran adalah menganalisis siswa, tujuannya agar guru dapat mengenali karakteristik siswa yang akan melakukan proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda, guru tidak biasa menyamakan karakter semua siswa. Karena setiap siswa memiliki keragaman etnis. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan yaitu karakteristik umum (usia, jenis kelamin, tingkat perkembangan, budaya, etnis, serta faktor sosial ekonomi. Dengan begitu guru akan lebih mudah dalam memilih metode, strategi, dan media dalam pembelajaran.

Bahasa Indonesia juga merupakan mata pelajaran yang kompleks untuk dipelajari. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di MI Datok Sulaiman Palopo ada beberapa hal yang menjadi perhatian penulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bahwa media pembelajaran pada materi menyusun kalimat belum tersedia, Siswa MI membutuhkan media

pembelajaran yang lebih menarik untuk memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran agar mereka tidak bosan. Dengan adanya media pembelajaran *Audio Visual* terintegrasi *sugesti imajinasi* yang dikembangkan penulis, diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan dalam proses pembelajaran serta dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi menyusun kata menjadi kalimat.

## 2. *State Objectives* (menyatakan tujuan)

Langkah ini, guru menentukan tujuan sesuai dengan silabus atau kurikulum. Tujuan pembuatan media pembelajaran audio visual ditentukan berdasarkan hasil analisis dari kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran pada penelitian pendahuluan. Tujuan ini juga mengarah pada evaluasi dan hasil belajar siswa.

## 3. *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi).



Langkah ketiga adalah memilih metode, media, dan materi. Metode yang digunakan yaitu *Sugesti imajinasi*. Belajar berbasis ini melatih pola pikir siswa atau kemampuan dalam memecahkan masalah. Media yang digunakan berupa audio visual dalam bentuk dua dimensi dengan tampilan animasi yang menarik pada materi menyusun kata menjadi kalimat.

Tujuan dari tahap ini untuk menghasilkan media yang dikembangkan. Pemilihan media pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Untuk membuat media dalam bentuk video ini, menggunakan beberapa aplikasi yaitu :



Untuk membuat media dalam bentuk audio visual ini, menggunakan beberapa aplikasi yaitu :

Tabel 3.2 Nama aplikasi dalam pembuatan media audio visual

| No | Nama   | Screenshot   |
|----|--|--|
| 1  | Audacity (Perangkat Lunak) merupakan aplikasi untuk merekam dan mengedit file audio.   |    |
| 2  | Kinemaster (Perangkat Lunak) adalah aplikasi yang merupakan aplikasi edit video yang mudah digunakan. Dengan aplikasi ini, dapat menghasilkan video yang keren, terlepas dari tingkat keahlian |  |

Pengujian media pembelajaran ini, melalui 3 (tiga) tahap uji ahli sebagai berikut :

1. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi isi dengan melibatkan 3 validator berdasarkan bidang keahlian masing-masing yaitu:

- a) Ahli Materi, bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu Bahasa Indonesia pada materi menyusun kalimat.
- b) Ahli Bahasa, bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang digunakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Ahli Desain, bertujuan untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sesuai dengan isi materi yang sebenarnya yang terdapat di dalam media pembelajaran.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dan mempengaruhi kualitas dari hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut :

1. Lembar Angket Analisis Kebutuhan

Lembar angket analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran. Dengan melakukan analisis kebutuhan maka, peneliti akan mengetahui keadaan yang sebenarnya dan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Lembar Angket Validasi

Lembar angket validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli mata pelajaran. Proses validasi dilakukan secara langsung dimana peneliti mengunjungi validator, kemudian memberikan print out lembar validasi dan memperlihatkan media pembelajaran *Audio Visual* yang dikembangkan untuk

memperoleh data terhadap produk yang akan dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Analisis Kevalidan**

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk.

Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1- 4 seperti berikut ini:

Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Data validasi dari tiga validator tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk merevisi produk maupun instrumen. Selanjutnya berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut.

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan Tabel berikut:

Tabel 3.2 Pengkategorian Validitas<sup>21</sup>

| %       | Kategori     |
|---------|--------------|
| 0 – 20  | Tidak valid  |
| 21 – 40 | Kurang valid |
| 41 – 60 | Cukup valid  |
| 61 – 80 | Valid        |
| 81- 100 | Sangat valid |

Dari penjelasan tabel 1, media pembelajaran audio visual berbasis sugesti imajinasi dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria kevalidan produk dengan mendapat nilai 61-100 (masuk dalam kategori valid sampai sangat valid). Sehingga media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik khususnya pada materi menyusun kalimat di kelas II.

<sup>21</sup> Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Matematika IAIN Palopo,” Al-khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 6, no. 2 (2018): 167-78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi**

###### **a. Deskripsi Pembuatan Media**

###### **1) *Analyse Learning Characteristic* (Menganalisis Karakteristik Siswa)**

Pada *Analyse Learning Characteristic* terdapat beberapa tahapan diantaranya, yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik umum siswa

###### **a) Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru dan siswa kelas II MI Datok Sulaiman memberikan informasi bahwa siswa kurang minat dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disini sebagian besar siswa saat diwawancarai mengatakan bahwa media yang digunakan guru yaitu buku paket, yang didalamnya hanya berisikan satu gambar dan mewakili materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia terlebih dalam menyusun kalimat,

Hasil wawancara diatas peneliti memberikan masukan agar lebih mengembangkan media literasi mata pelajaran bahasa Indonesia dalam menyusun kalimat agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran Dimana pengembangan media yaitu media audio visual terintegrasi

sugesti imajinasi dapat menambah pengetahuan siswa serta motivasi dalam pembelajaran.

Langkah awal sebelum masuk pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran guru dan siswa serta pengumpulan data sumber bahan ajar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa terkait materi menyusun kata menjadi kalimat bahwa siswa tersebut kesulitan dalam memahami maksud kata, dan mereka juga lebih tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran berupa audio visual yang mempunyai animasi-animasi. Siswa tersebut juga mengatakan salah satu alasan menyukai media pembelajaran audio visual karena mereka menyamakannya dengan menonton tv sehingga semua siswa tertuju pada media tersebut.

## 2) Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis karakter siswa terhadap pembelajaran bahasa indonesia di kelas. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi lapangan dan studi pustaka. Selain itu, untuk memperkuat informasi, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas yang bertanggung jawab. Sesuai dengan teori Piaget, siswa MI atau SD berkisar antara 7-8 tahun, sampai 12-13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Pada dasarnya anak belajar melalui yang konkret untuk memahami konsep, anak memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau media

Adapun hasil wawancara dengan Ibu Nurhadiah S.Ag secara menyatakan bahawa Media yang di gunakan oleh guru hanya media cetak seperti buku, serta

untuk memperkuat materi pembelajaran guru juga menggunakan sumber lain seperti internet. Namun upaya memperkuat materi dalam proses pembelajaran mengakibatkan sebagian siswa tidak aktif, kurang antusias dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Pemberian tugas dalam penilaian yang diberikan kepada siswa kelas II MI datuk sulaiman berupa soal pilihan ganda. Namun banyak sekali siswa yang mengeluh akan kerumitan soal padahal soal tersebut merupakan materi yang telah berulang-ulang dipelajari dan menyangkut kegiatan sehari-hari mereka. Berdasarkan kendala yang didapatkan oleh Ibu Nurhadiah S.Ag selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia saat mengajarkan materi menyusun kalimat yaitu kurang dikembangkannya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilihat rumusan kompetensi dasar siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan, pengetahuan awal dan akhir dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 72. Nilai ulangan siswa kelas II dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1 Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas II

| No | Nama Siswa                | Tugas |    | Nilai Ulangan Harian | Rata-rata |
|----|---------------------------|-------|----|----------------------|-----------|
|    |                           | 1     | 2  |                      |           |
| 1  | Abdul Rahim Falo          | 65    | 70 | 72                   | 69,0      |
| 2  | Abdul Qadir Jaelani       | 65    | 75 | 70                   | 70,0      |
| 3  | Anindita Khanza Ramadhani | 70    | 70 | 63                   | 67,7      |
| 4  | Aprilia Rizqina           | 75    | 80 | 65                   | 73,3      |
| 5  | Azkie Humairah            | 70    | 65 | 70                   | 68,3      |



|    |                            |    |    |    |      |
|----|----------------------------|----|----|----|------|
| 6  | Andi Muh Faqih Rasya A     | 70 | 65 | 71 | 68,7 |
| 7  | Fatin Zahira Rizal         | 65 | 70 | 77 | 70,7 |
| 8  | Furqan Zakir K             | 80 | 70 | 66 | 72,0 |
| 9  | Hanifah Shidqia Harbi      | 80 | 75 | 70 | 75,0 |
| 10 | Habib Al Syawari           | 75 | 80 | 65 | 73,3 |
| 11 | Hafsah Khairunnisa         | 75 | 65 | 63 | 67,7 |
| 12 | Khaerani Zahira Arif       | 65 | 65 | 63 | 64,3 |
| 13 | Muh Khairul Kamil          | 75 | 70 | 71 | 72,0 |
| 14 | Mesya Azita                | 75 | 65 | 66 | 68,7 |
| 15 | Muhammad Falah Hazim       | 70 | 70 | 66 | 68,7 |
| 16 | Muhammad Hasbi A           | 75 | 70 | 72 | 72,3 |
| 17 | Muhammad Rafa Alfarizi     | 75 | 75 | 60 | 70,0 |
| 18 | Muhammad Anwar Setiawan    | 75 | 75 | 65 | 71,7 |
| 19 | Muh Ihsan Dualia           | 80 | 70 | 60 | 70,0 |
| 20 | Muh Muin Djibran           | 65 | 75 | 60 | 66,7 |
| 21 | Muhammad Rizky Putra Iswal | 65 | 70 | 71 | 68,7 |
| 22 | Nur Aliya                  | 70 | 70 | 75 | 71,7 |
| 23 | Putri Adelia Akbar         | 75 | 70 | 75 | 73,3 |
| 24 | Salsabila Nadhifa          | 80 | 80 | 75 | 78,3 |

Sumber : Data Guru Kelas

Berdasarkan data dari hasil nilai ulangan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun kalimat terdapat 78% siswa dengan nilai di bawah standar, dan 22% siswa yang mencapai kriteria

ketuntasan minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena banyaknya siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan buku paket yang tergolong tebal membuat siswa merasa takut untuk mempelajarinya. Saat mengerjakan tugas hanya sebagian siswa saja yang mengerjakan soal sebagian besar dari siswa tersebut lebih sering menunggu jawaban dari siswa yang pandai. Oleh karenanya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sangat perlu ditumbuh kembangkan. Pembuatan media pembelajaran yang akan membuat siswa untuk tertarik melihatnya sangat dibutuhkan.

### 3) *State Objectives* (Menyatakan Tujuan)

Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Rumusan tujuan pembelajaran dimaksud untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat mengkonversi nilai satuan panjang dengan tepat. Kemudian siswa mampu menyelesaikan masalah sehari-hari mengenai panjang dengan tepat.

### 4) *Select Methods, Media and Materials* (Memilih metode, media dan materi).

Setelah merumuskan tujuan tahap selanjutnya adalah memilih metode, media, dan materi pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah sugesti imajinasi. Belajar berbasis sugesti imajinasi dapat melatih ketajaman pola pikir siswa atau kemampuan strategis dalam memecahkan masalah.

Media pembelajaran yang dipilih pada penelitian kali ini diproses melalui tahapan atau prosedur pembuatan sebuah media pembelajaran. Pada proses

pembuatan media pembelajaran, materi serta metode yang digunakan juga disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah disusun sehingga menghasilkan prototipe media pembelajaran.

Langkah pertama dalam pemilihan media adalah dengan melakukan wawancara guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran audio visual terintegrasi sugesti imajinasi yang mampu meningkatkan minat, perhatian dan kemandirian siswa dalam belajar agar tercipta suasana belajar yang diharapkan oleh siswa dan sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar siswa. Sehingga, peneliti menetapkan media dari hasil angket kebutuhan yaitu media pembelajaran audio visual terintegrasi sugesti imajinasi yang akan memunculkan tampilan-tampilan gambar yang bersuara, kemudian gambar animasi yang tidak membuat siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran yang berisi materi dan contoh latihan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan tatanan bahasa yang digunakan oleh guru dalam media pembelajaran ini membuat siswa akan lebih mengerti dan paham penjelasan materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan, akan divalidasi oleh tiga validator yakni validator media, materi dan ahli mata pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak.

Perancangan media pembelajaran Audio Visual terintegrasi Sugesti Imajinasi memiliki beberapa tahapan yaitu format, desain, isi materi, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, serta pemilihan gambar dalam media ditentukan. Materi yang dipilih adalah menyusun kata menjadi kalimat. Dalam

proses pengembangan digunakan beberapa media yaitu corel draw untuk membuat bentuk tangga pengukuran, audacity digunakan untuk mengedit rekaman suara, kemudian kinemaster digunakan untuk menggabungkan animasi dan suara yang telah dibuat. Jenis tulisan yang dipilih untuk media ini adalah Comic Sans, Tw Cen MT, dan Cambria Math. Sedangkan ukuran tulisan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin.

Selanjutnya adalah pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran tersebut efektif. Materi dalam media pembelajaran ini adalah menyusun kalimat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan kompetensi dasar yaitu :

(1) Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

2. Tingkat Kevalidan Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman.

**a. Uji Ahli**

Pada tahapan ini peneliti telah menemukan tiga pakar validasi yang akan memberikan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu validasi materi, validasi media dan validasi bahasa yang bertujuan

untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti dan imajinasi.

a. Validitas Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran oleh guru dan siswa, media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dalam hal ini Bapak Dr. Andi Muhammad Ajiguna M.Pd Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi dilihat dari aspek materinya. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert, dan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Yang Dinilai   | Nilai | Skor Maks | %   | Kategori     |
|----|--|-------|-----------|-----|--------------|
| 1  | Media Pembelajaran Audio Visual yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran            | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |
| 2  | Media pembelajaran Audio Visual yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran         | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |
| 3  | Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |
| 4  | Kesesuaian latihan soal dengan materi  | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |

|               |  |           |           |             |                     |
|---------------|--|-----------|-----------|-------------|---------------------|
| 5             | Media Pembelajaran Audio Visual yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya | 3         | 4         | 75          | Valid               |
| 6             | Media pembelajaran Audio Visual dapat mempermudah siswa dalam membayangkan   | 3         | 4         | 75          | Valid               |
| <b>Jumlah</b> |  | <b>22</b> | <b>24</b> | <b>91,6</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi pada materi menyusun kalimat yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil.

#### 1) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli materi berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.3 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi

| <b>Nama Validator</b>           | <b>Kritik dan Saran</b>   |
|---------------------------------|---|
| Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada pembukaan menambahkan kata-kata bersifat sugesti imajinasi</li> <li>• Tambahkan latihan soal</li> </ul> |

#### 2) Revisi Produk

Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Materi

| No | Poin Yang Direvisi                                     | Sebelum Direvisi                         | Sesudah Direvisi                                 |
|----|--|--|--|
| 1  | Menambahkan soal latihan menyusun kata menjadi kalimat | Pada media tidak memberikan soal latihan | Telah memberikan soal latihan berdasarkan materi |

b. Validasi Ahli Media

Fokus penilaian ahli media adalah menilai media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi pada aspek media. Terdiri dari satu ahli media dengan kriteria minimal S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis, identitas subjek validasi dalam hal ini ibu Hj.Salmiah,S.Kom,MT.Validasi Ini dilakukan untuk memperoleh data kesesuaian media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi dengan materi menyusun kalimat.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek Yang Dinilai                                    | Nilai | Skor Maks | %   | Kategori     |
|----|---|-------|-----------|-----|--------------|
| 1  | Penampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |
| 2  | Media pembelajaran Audio Visual mudah untuk digunakan | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |

|               |   |           |           |           |                     |
|---------------|---|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 3             | Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak   | 4         | 4         | 100       | Sangat Valid        |
| 4             | Penggunaan media pembelajaran Audio Visual dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru            | 4         | 4         | 100       | Sangat Valid        |
| 5             | Penggunaan media pembelajaran Audio Visual dapat mencegah kesalahan informasi yang terjadi pada siswa | 3         | 4         | 75        | Valid               |
| <b>Jumlah</b> |   | <b>18</b> | <b>20</b> | <b>90</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa media pembelajaran Audio visual pada materi menyusun kalimat yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 90 % dengan kategori sangat valid.

## 2) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli media berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.6 Kritik dan Saran oleh Ahli Media

| Nama Validator       | Kritik dan Saran  |
|----------------------|---|
| Hj.Salmiah,S.Kom,MT. | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengganti gambar ilustrasi animasi dengan gambar nyata</li> <li>● Tambahkan keterangan rujukan materi/buku referensi di video</li> </ul> |

## 3) Revisi Produk

Tabel 4.7 Revisi Produk Ahli Media



| No | Poin Yang Direvisi  | Sebelum Direvisi                             | Sesudah Direvisi                                    |
|----|---|--|---|
| 1  | Mengganti gambar ilustrasi animasi dengan gambar nyata      | Ilustrasi menggunakan animasi kartun         | Ilustrasi menggunakan gambar nyata                  |
| 2  | Tambahkan keterangan rujukan materi/buku referensi di video | Tidak ada keterangan rujukan materi di video | Menampilkan rujukan materi/referensi yang digunakan |

### c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli validasi media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi terdiri dari satu ahli bahasa dengan kriteria minimal S1 pendidikan dan memiliki pengalaman mengajar. Ibu Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd Merupakan ahli bahasa yang telah memenuhi kriteria sebagaimana yang dimaksud.

#### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran SD

| No | Aspek Yang Dinilai  | Nilai | Skor Maks | %   | Kategori     |
|----|---|-------|-----------|-----|--------------|
| 1  | Kesesuaian bahasa pada materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran                               | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |
| 2  | Kesesuaian materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran <i>Audio Visual</i> pada materi menyusun kalimat | 4     | 4         | 100 | Sangat Valid |

|               |   |           |           |           |                     |
|---------------|---|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 3             | Bahasa mudah dipahami   | 4         | 4         | 100       | Sangat Valid        |
| 4             | Kejelasan bahasa pada materi dengan soal yang diberikan                   | 4         | 4         | 100       | Sangat Valid        |
| 5             | Ketepatan pemilihan bahasa dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa | 3         | 4         | 75        | Valid               |
| <b>Jumlah</b> |   | <b>18</b> | <b>20</b> | <b>90</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Sumber : Data primer diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa diketahui bahwa media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi pada materi menyusun kalimat yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 90 % dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

## 2) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli pembelajaran berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.9 Kritik dan Saran oleh Ahli Pembelajaran SD

| Nama Validator          | Kritik dan Saran   |
|-------------------------|--|
| Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd | Teruslah berinovasi dalam dunia pendidikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik |

Setelah dilakukan uji validitas oleh ketiga validator produk yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta arahan yang

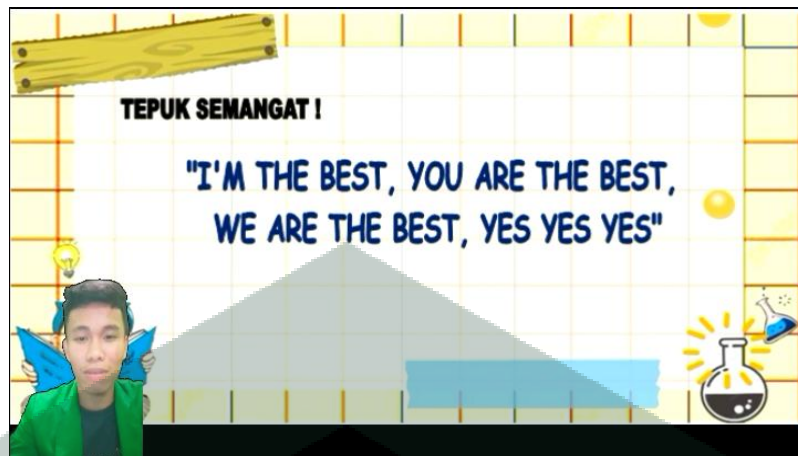
diberikan oleh validator untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran Audio Visual memiliki cara yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

- (1) Bagian Pembuka berisi ucapan salam dan identitas diri peneliti.

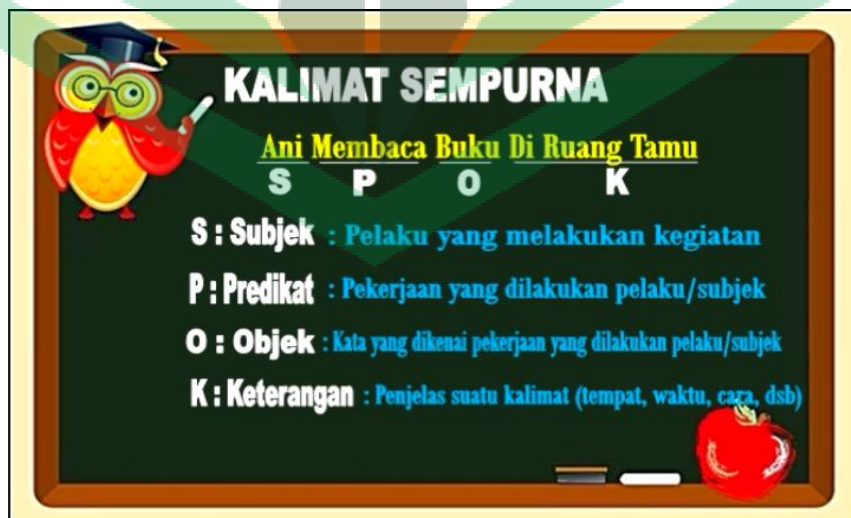
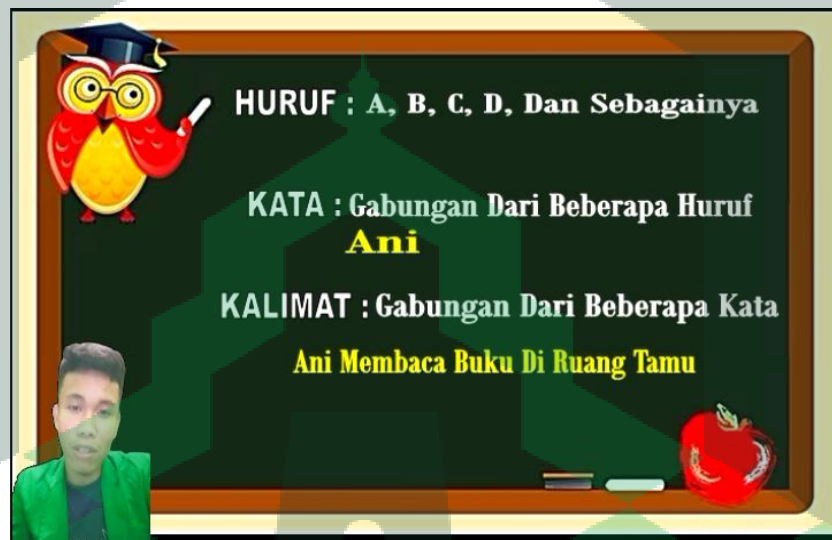


Gambar 4.1 Pembuka

- (2) Bagian isi berisi materi mengenai menyusun kata menjadi kalimat, yang terdiri dari indikator yang akan dibahas yaitu : menyusun kalimat sempurna. Materi yang dimuat dalam media Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi disusun dari berbagai sumber atau referensi. Dapat dilihat pada gambar berikut :



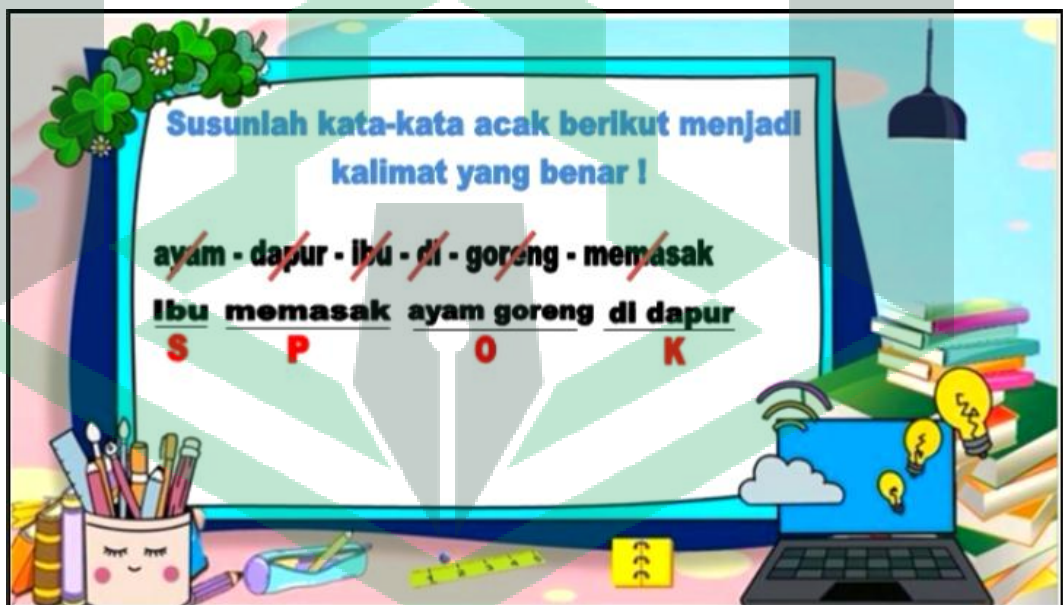
Gambar 4.2 Sugesti Imajinasi





Gambar 4.3 Materi Menyusun Kata Menjadi Kalimat

- (3) Penjelasan contoh soal menyusun kata menjadi kalimat sempurna untuk memudahkan siswa dalam memahami SPOK.



Gambar 4.4 Contoh soal menyusun kata menjadi kalimat

- (4) Soal menyusun kata menjadi kalimat berisi sugesti imajinasi

Susunlah kata-kata berikut menjadi sebuah kalimat utuh!

1. tong udin  
sampah memegang

2. rumah menyapu  
halaman siti

3. kerikil batu edo  
dan mengumpulkan

4. sampah lani  
mengumpulkan

5. lidi mej sapu  
memegang

Gambar 4.4 Soal menyusun kata menjadi kalimat berisi sugesti imajinasi

(5) Bagian penutup berisi pemberian tugas dan ucapan salam akhir.





Gambar 4.6 Penutup

## B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebutuhan, pengembangan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi serta mengetahui tingkat kevaliditasan media audio visual terintegrasi sugesti imajinasi yang dikembangkan.

### 1. Kebutuhan media pembelajaran

Analisis kebutuhan merupakan aktivitas ilmiah untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran guna memilih dan menentukan media yang tepat dan relevan mencapai tujuan pembelajaran (*goals and objectives*) yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan. Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan sebelum suatu media pembelajaran tertentu dirancang dan dikembangkan. Pada prinsipnya tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi topik dan media

pembelajaran yang tepat dan relevan. Uwes Chaeruman mengutip pendapat Brinkerhoff & Gill yang mengatakan bahwa analisis kebutuhan adalah *“a process for identifying the knowledge and skills necessary for achieving organizational goals”*<sup>22</sup>. Melalui konsep penganalisaan kebutuhan ini dapat menjadi dasar ukuran untuk mencapai kesempurnaan pembelajaran, seperti hasil yang didapatkan peneliti dari wawancara, kurangnya motivasi dan pemahaman dalam belajar disebabkan penggunaan media yang kurang efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi ini didasarkan adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran pada materi menyusun kalimat. Seperti yang dikatakan oleh Piaget siswa MI atau SD berkisar antara 7-8 tahun, sampai 12-13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret, dimana mereka memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau media. Oleh karena, itu dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran Audio Visual terintegrasi sugesti imajinasi yang berbentuk media audio visual dua dimensi agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi menyusun kalimat.

## 2. Pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran Audio Visual membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikan pada video, tampilan teks, gambar, suara dan animasi serta media ini menjadi interaktif, efisien dalam waktu, tenaga, serta dapat digunakan dimana saja. Dalam

---

<sup>22</sup> Uwes Chaeruman. *“PEDATI Model Desain Pembelajaran Blended.”*. (Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran Kementerian Riset dan Pendidikan, 2017). h. 27



pengembangan media ini, materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dilengkapi dengan contoh soal latihan di bagian akhir untuk membantu siswa dalam memahami materi menyusun kata menjadi kalimat. Tahap pengembangan media pembelajaran visual audio terintegrasi sugesti imajinasi telah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli : ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

### 3. Kevalidan media pembelajaran

Media pembelajaran ini didesain untuk fungsi ganda, yang pertama sebagai penunjang pembelajaran klasikal oleh guru, dan yang kedua untuk digunakan siswa secara mandiri. Dengan tujuan yang sama, yaitu agar siswa dapat berperan secara aktif dalam mempelajari materi yang terdapat dalam media pembelajaran serta membantu siswa memahami materi terkait. Media yang dikembangkan tersebut telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Dari kegiatan validasi dan uji coba produk diperoleh beberapa data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut berkualitas baik yang dapat membantu memahami materi pada siswa. Data yang berupa data numerik dianalisis menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sedangkan data verbal deskriptif digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas II. Validasi yang bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan,

Berdasarkan data hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat valid. Kemudian ahli media

diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini diartikan bahwa media pembelajaran Audio Visual yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, sehingga pengembangan media pembelajaran Audio Visual materi menyusun kalimat terintegrasi sugesti imajinasi pada siswa kelas II SD/MI dikatakan valid.

Perlu sinkronisasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran baik itu metode pembelajaran dan media pembelajaran diperlukan pengembangan, dimana pengembangan media pembelajaran di era sekarang lebih efektif, membuat siswa lebih interaktif, seperti temuan yang didapat dalam penelitian di MI Datok Sulaiman, adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Hal tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti, sejalan dengan Lestari, Ariani, & Ashadi pengembangan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup>Lestari,Ariani dan Ashari., “Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode *Student Teams Achievement Divisions (Stad)* Dan *Team Assisted Individualization (Tai)* Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014”,(Jurnal : Pendidikan Kimia), 3(1)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

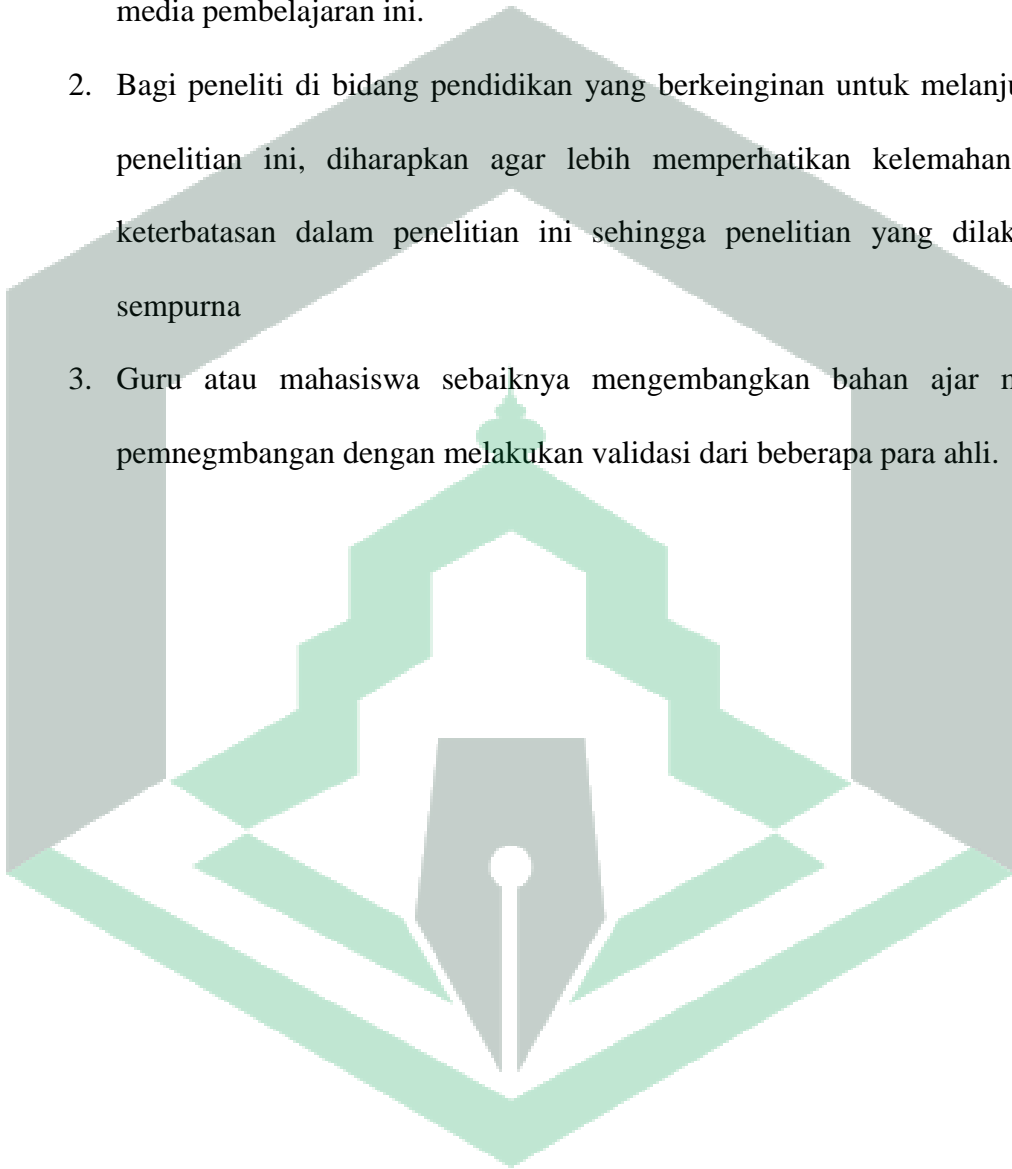
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran Audio Visual materi menyusun kata menjadi kalimat terintegrasi sugesti imajinasi dimulai pada tahap *Analyze Learner Characteristic* yaitu menganalisa kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap selanjutnya *State Objectives* (Menyatakan Tujuan), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi). Media pembelajaran Audio Visual yang telah selesai selanjutnya akan divalidasi oleh tiga validator. Setelah uji validitas kemudian menjadi produk akhir.
2. Media pembelajaran Audio Visual telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan persentase ahli materi 91,6%, ahli media 90% serta ahli bahasa dengan persentase 90% dengan kategori sangat valid.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Audio Visual yang dikembangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas dalam pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam memaksimalkan media pembelajaran ini.
2. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berkeinginan untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini sehingga penelitian yang dilakukan sempurna
3. Guru atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan bahan ajar media pemnegmbangan dengan melakukan validasi dari beberapa para ahli.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Sudirman. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Annisa Ayu Wulan Dary. 2017. "Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelurahan Jangkar Mas Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaram." *Universitas Islam Negeri Raden Fatah* 5(1): 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus>.
- Arief S. Sadiman dkk. 2019. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan. Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. ( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018). h. 23.
- Arwuda Rachman, Danizar, Wayan Setiadarma, and Marsudi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar Arwuda Rachman Wayan Setiadarma Marsudi Abstrak." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 03 Nomor 0: 237–43.
- Asnawir, Basyirudin Usman.M. *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo 2002), h.13
- Cecep, Kustandi & Bambang, Sutjipto. 2018. *Media Pembelajaran Manual Dan. Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chaer, Abdul. 2019. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Damin, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danizar Arwuda Rachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 3, no. 3 (2015): h. 237-243.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar. Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa Learning. 2016), h. 1
- Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas VII Di Smp Negeri 3 Pagaram." *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11(2): 194–203.
- Fitria, Ayu. 2014. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses

Pembelajaran.” *Cakrawala Dini* 5((2)): 57–63.

Harjanto. 2015. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ibid

Kementerian Agama RI, At-Thayyib Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata, (Bekasi: 2011 M), 527

Legendary, Megan Antropa, and Hendri Raharjo. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas VIIi Di Smp N 1 Ciledug.” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 5(1).

Lestari,Ariani dan Ashari., “Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014”,(Jurnal : Pendidikan Kimia), 3(1)

Mahnun, Nunu. “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. (Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33. 2014). h. 27

Mahnun, Oleh Nunu. 2012. “MEDIA PEMBELAJARAN ( Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran ).” 37(1).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung, 2017), h. 2-3.

Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Matematika IAIN Palopo,” *Al-khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167-78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

Poerwadarminta. 2015. *Bahasa Indonesia untuk Karang-Mengarang*, Yogyakarta: UP Indonesia..

Porter De Bobbi., & Hernacki M. *Quantum Learning*. (Bandung : Mizan Media Utama (MMU) 2008), h. 1

Prastowo, Andi. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Priandono, Febrian Eko. 2016. “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA.” *Journal Universitas Jember*: 1–23.

Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana,

Rahayu, Utami P. 2017.*Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Roy Killen, Wina Sanjaya. 2016. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sadiman (2014, hlm. 9)
- Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 7.
- Sudjana, 2013, hlm. 129-130).
- Trimantara, Petrus. Pengaruh Metode Sugesti Imajinasi Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf. (*Jurnal Pendidikan Penabur*. 2005), h. 1
- UU Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika, 2008.
- Uwes Chaeruman. "PEDATI Model Desain Pembelajaran Blended.". (Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran Kementerian Riset dan Pendidikan, 2017). h. 27
- Warsita, Bambang. 2018. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Widjono Hs. 2015. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Windiarto, Anggara. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Kelas II B SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013." <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/62705>.
- Yakub Nasucha, dkk. 2019. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*, Yogyakarta: Media Perkasa.
- Yona Syaida Oktira, Ardipal, dan Jagar L. Toruan. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya." *E-Jurnal Sendratasik* 2, no. 1 (2013): h. 63-72.





## 1. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran









## 2. Permohonan Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN**  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

---

Nomor : 0789 /In.19/FTIK/HM.01/05/2022 Palopo, 20 Mei 2022  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Kota Palopo  
di –  
Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu:

|                |                                       |
|----------------|---------------------------------------|
| Nama           | : Wilsam                              |
| NIM            | : 16 0205 0041                        |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Semester       | : XIV (Empat Belas)                   |
| Tahun Akademik | : 2021/2022                           |

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi MI Datok Sulaiman dengan judul: **“Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman”**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.



Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,  
  
Dr. Nurdin K, M.Pd.  
NIP19681231 199903 1 014



### 3. Izin Penelitian

    
1 2 0 2 2 1 9 0 0 9 0 4 9 9

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

**ASLI** **IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 499/IP/DPMPPTSPV/2022

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelagiasan Kewewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : WILSAM  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Alamat : Latuppa Kota Palopo  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 16 0205 0041

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERINTEGRASI SUGESTI IMAJINASI DALAM PEMBELAJARAN  
MENYUSUN KALIMAT PADA SISWA KELAS II MI DATOK SULAIMAN**

Lokasi Penelitian : PESANTREN MODERN DATOK SULAIMAN (PMDS) PUTRA PALOPO  
Lamanya Penelitian : 24 Mei 2022 s.d. 24 Agustus 2022

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 24 Mei 2022  
a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

**ERICK. K. SIGA, S.Sos**  
Pangkat : Penata Tk.I  
NIP : 19830414 200701 1 005

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo;
3. Kadis 1403 SWG;
4. Kadis Palopo;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Pejabat terkait tempat dilaksanakan penelitian.



#### 4. Surat Keterangan Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN**  
Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp.(0471)21476 Kota Palopo 91914

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 21.03/MI.DS/048/VII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo :

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP  
NIP : -  
Golongan : -  
Jabatan : Kepala Madrasah

Menyatakan Bahwa:

Nama : Wilsam  
Nim : 16 0205 0041  
Pekerjaaaan : Mahasiswi  
Alamat : Latuppa, Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Terintegrasi Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II MI Datok Sulaiman ”** yang dimulai pada Tanggal 24 Mei 2022 s/d 20 Juli 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sepenuhnya

Palopo, 20 Juli 2022  
Kepala Madrasah  
  
**M. Rifal Alwi, S.AN.,M.AP**  
NIP: 

## 5. Biodata Peneliti

### RIWAYAT HIDUP



**Wilsam**, lahir di Lange pada tanggal 28 Mei 1998.

Penulis merupakan anak pertama dari pasangan seorang ayah bernama Muharram Paliling dan Ibu Irna Ballan. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl.

Andi Achmad Kelurahan Mungkajang Kota

Palopo. Pendidikan Sekolah dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN 44 Lempobatu. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 44 Lempo Batu hingga tahun 2013 dan melanjutkan pendidikan di SMK 1 Belopa hingga tahun 2016. Pada saat menempuh pendidikan di SMK, penulis bergabung dalam organisasi SISPALA, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

contact person penulis: [wilsam160041@iainpalopo.ac.id](mailto:wilsam160041@iainpalopo.ac.id)

**DOKUMENTASI**







