library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini akan dideskripsikan temuan-temuan yang didapatkan dari seluruh tahapan pelaksanaan penelitian. Temuan-temuan ini meliputi: I. **Hasil Studi Pendahuluan** yang berupa 1. karakteristik media dan kondisi media pembelajaran pada mata kuliah berbicara di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta; 2. potensi kebutuhan media pembelajaran audio visual interaktif pada mata kuliah berbicara dakwah. II. **Tahap Pengembangan Produk** yang berupa: 1. Pembuatan Draf Produk (Purwarupa); 2. Uji Coba Draf Produk; 3. Hasil Uji Coba Draf Produk *purwarupa* media pembelajaran. III. **Pengujian Produk** yang berupa pengujian keefektifan media pembelajaran. B. Pembahasan. Masing-masing item temuan ini akan diikuti dalam deskripsi sebagai berikut.

A. Hasil Penelitian

I. Hasil Studi Pendahuluan

1) Karakteristik Media Pembelajaran yang Selama ini digunakan pada Perkuliahan Berbicara Di Universitas Muhammadiyah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta

a. Kondisi Pembelajaran Mata Kuliah Berbicara

Media dan sumber pembelajaran menjadi perhatian dalam penelitian ini. Sejumlah data penelitian ini yaitu kondisi media dan peristiwa pembelajaran yang diobservasi. Di empat setting penelitian belum memanfaatkan media retorika dakwah secara audio visual interaktif yang dibuat secara kolaboratif antara mahasiswa dan dosen sebagaimana rancangan peneliti. Semua setting hampir melaksanakan dengan sistem yang sama dalam pembelajaran mata kuliah berbicara. Langkah pembelajarannya yaitu dengan memberikan teori terlebih dahulu di awal kemudian melaksanakan praktik untuk menunjang teori dan pemantapan dalam penguasaan materi berbicara. Umumnya materi yang disampaikan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

berupa materi berbicara yang meliputi pengertian berbicara, tujuan berbicara, jenis berbicara, metode berbicara dan teknik dalam berbicara, sedangkan untuk praktik sudah bervariasi misalnya ada yang melaksanakan dengan kompetensi dasar mendongeng, menceritakan pengalaman pribadi, menceritakan tokoh, menceritakan kisah binatang (fabel), menceritakan cerita rakyat, dan berbicara politik (CLHO 2).

1) Keterlaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Berbicara

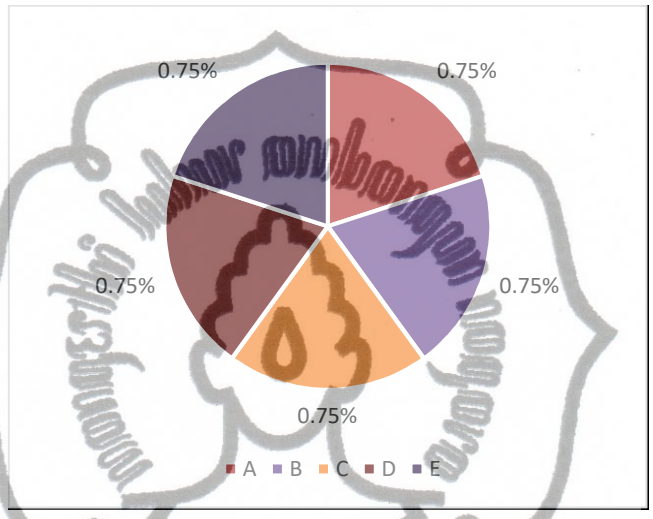
Berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan pembelajaran telah berjalan semestinya dengan sistem dua arah yaitu dosen memberikan materi dan mahasiswa juga aktif dalam pembelajaran baik tanya jawab maupun praktik. Dosen telah mengajar sesuai dengan bidang kompetensinya. Dosen telah menggunakan metode yang bervariasi dan aplikatif. Strategi pembelajaran yang telah diterapkan mudah diimplementasikan. Berdasarkan hasil observasi dan angket tersebut penulis dapat menyimpulkan adanya kerumpangan dalam pembelajaran, yang berupa tidak adanya media pembelajaran yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yakni media pembelajaran audio visual interaktif dengan pendekatan saintifik.

Hasil angket yang telah diisi menunjukkan adanya keterlaksanaan pembelajaran terdiri atas 5 indikator, (1) mengajar sesuai bidang kompetensi mata kuliah berbicara (A) sebesar 75% (baik) yang berarti bahwa semua dosen memiliki kompetensi untuk mengajar mata kuliah berbicara secara komprehensif; 2) metode pembelajaran yang dipilih sudah aplikatif dan variatif (B) sebesar 75 % (baik), artinya dosen telah menggunakan beragam metode pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh sebagian besar dosen pengampu mata kuliah berbicara, (3) senang dengan metode pembelajaran yang dipilih (C) sebesar 75% (baik); artinya dosen dan mahasiswa telah menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan walau tanpa sentuhan teknologi; (4) strategi pembelajaran yang dipilih mudah diimplementasikan (D) sebesar 75%

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

artinya dosen telah memilih strategi pembelajaran yang mudah dilaksanakan; (5) melaksanakan CP/KD pembelajaran yang menuntut penerapan materi aplikatif dan metode yang tepat (E) sebesar 75% (baik), artinya antara capaian pembelajaran dan materi telah disusun secara aplikatif. Hasil keterlaksanaan pembelajaran diperlihatkan pada grafik berikut ini.



Gambar 4. 1. Grafik Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan grafik di atas bahwa keterlaksaaan pembelajaran mata kuliah berbicara di Universitas Muhammadiyah di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta telah berlangsung dengan baik tanpa adanya kendala yang berarti. Pembelajaran mata kuliah berbicara telah diampu oleh dosen yang sudah berpengalaman. Metode pembelajaran telah bervariasi dan penerapan materi secara aplikatif. Mahasiswa juga senang dengan metode yang telah diajarkan, tetapi penulis menyarankan agar ada metode yang lebih baru dan bervariatif yakni dengan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan beretorika dakwah.

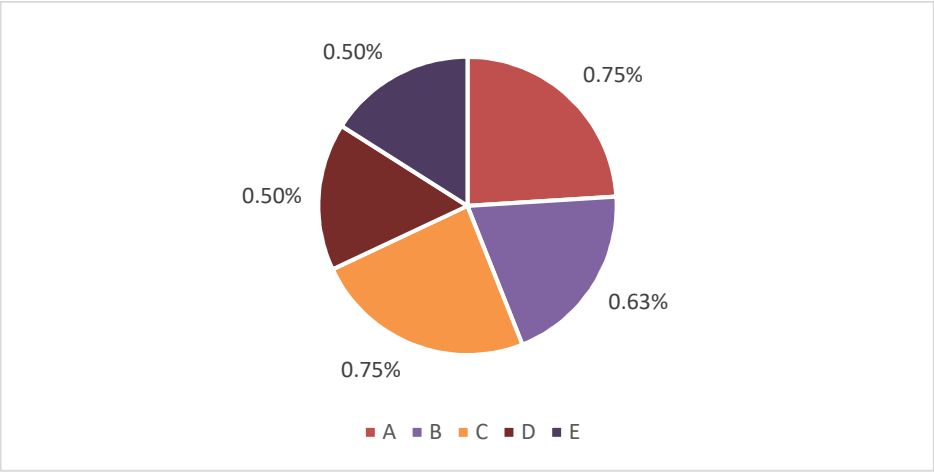
commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

2) Pengalaman Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran yang Sudah Berlangsung

Pengalaman pemanfaatan media pembelajaran yang berupa kompetensi dasar yang telah terlaksana dalam kegiatan pembelajaran berbicara. Kemampuan dosen menggunakan media terindikasi baik walaupun belum ada penggunaan media audio visual interaktif. Materi pembelajaran telah disebutkan jelas di dalam RPS yang relevan dengan kompetensi berbicara. Media dalam bentuk audio visual untuk mendukung kompetensi berbicara dakwah (retorika dakwah) belum ada sebagaimana yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Hasil pengalaman pemanfaatan dalam pembelajaran sendiri atas lima indikator diperoleh sebagai berikut yaitu (1) penggunaan media untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran (A) adalah 75% (baik); (2) pemanfaatan media dalam pembelajaran (B) adalah 62,50 % (cukup); (3) kemampuan dosen mengakses sumber materi pembelajaran (C) adalah 75% (baik), (4) dosen memiliki media pembelajaran dalam bentuk VCD/DVD (D) adalah 50 % (kurang), (5) dosen pernah menggunakan media VCD/DVD dalam pembelajaran (E) adalah 50% (kurang). Hasil survei terhadap pengalaman pemanfatan media dalam pembelajaran disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



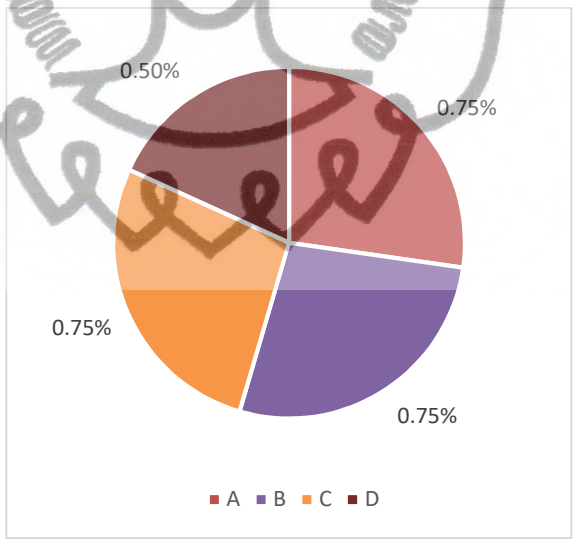
Gambar 4.2. Grafik Persentase Pengalaman Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Dilihat dari sarana pendukung pembelajaran berbicara adalah adanya ketersediaan komputer dalam kegiatan pembelajaran, ketersediaan laptop untuk mendukung transfer materi, terdapat pengeras suara, tape recorder dan speaker yang sudah memadai. Perangkat pembelajaran berupa RPS telah disusun secara lengkap. Hanya saja kerumpangan yang ada adalah media pembelajaran audio visual interaktif retorika dakwah untuk mendukung kompetensi beretorika dakwah. Alat bantu seperti VCD, DVD dan flashdisk belum banyak digunakan sehingga penulis perlu mengadakan ketersediaan alat bantu tersebut.

3) Sarana Pembelajaran yang Mendukung Media Pembelajaran

Hasil survei sarana pembelajaran yang mendukung media pembelajaran mencakup empat indikator yang disajikan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 4. 3. Grafik Persentase Sarana Pembelajaran Mendukung Media Pembelajaran

Pada grafik tersebut menunjukkan bahwa (1) ketersediaan komputer untuk kegiatan pembelajaran (A) 75% (baik), (2) Ketersediaan laptop untuk kegiatan pembelajaran (B) 75% (baik), (3) ketersediaan pengeras suara/speker (C) 75% (baik), dan (4) ketersediaan media untuk beretorika mahasiswa (D) 50% (kurang).

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

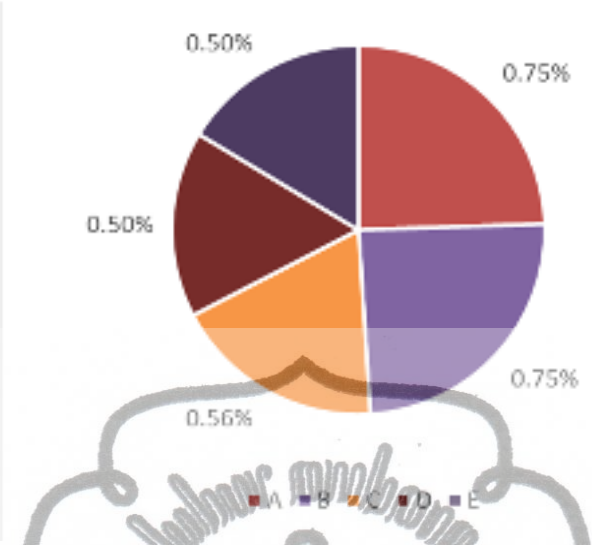
Hasil survei ini juga didukung penjelasan kaprodi dan dosen bahwa sarana komputer untuk kepentingan belajar dengan media sudah memadai. Di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dijelaskan bahwa pemanfaatan media untuk beretorika pada mata kuliah Berbicara Retorik semester 2 masih minim penggunaannya. Begitu pula yang terjadi di Universtas Muhammadiyah Purworejo, Universitas Muhammadiyah Surakarta, dan Universitas Ahmad Dahlan penggunaan media pembelajaran belum dipakai secara maksimal.

4) Kesiapan Menyusun Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah

Hasil survei aspek penyusunan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah mencakup lima indikator yaitu (1) penyusunan program maping untuk pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah (A) adalah 75 % (baik), (2) evaluasi target ketercapaian pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah (B) adalah 75 % (baik), (3) penyusunan konten materi pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah (C) sebesar 56, 25 % (kurang), (4) sosialisasi dan training tentang pendekatan ilmiah (D) sebesar 50 % (kurang), (5) penerapan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis pendekatan ilmiah (E) sebesar 50 % (kurang). Hasil survei indikator dari aspek kesiapan menyusun perangkat pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id



Gambar 4.4 Grafik Persentase Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah

Hasil observasi tersebut di atas didukung pula hasil wawancara pada dosen yang dilakukan pada Januari-Februari 2018 di Universitas Muhammadiyah Purworejo (Catatan lapangan 1, pada 3 Januari 2018), Universitas Muhammadiyah Purwokerto (Catatan Lapangan 2, pada 10 Januari 2018), Universitas Muhammadiyah Surakarta (Catatan lapangan 3, pada 7 Februari 2018), dan Universitas Ahmad Dahlan (Catatan lapangan 4, pada 15 Februari 2018). Hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif pada mata kuliah berbicara belum pernah dilaksanakan. Terutama sarana pembelajaran berupa penyediaan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah belum dilakukan. Untuk itu pengembangan Media Audio Visual Interaktif sangat perlu untuk dilakukan demi mendukung kompetensi dasar keterampilan berbicara dakwah.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

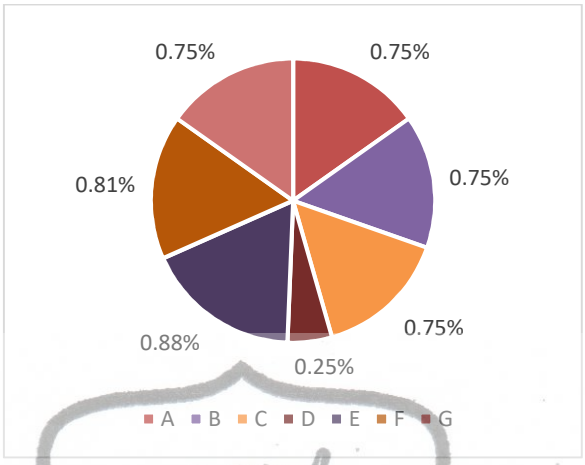
5) Motivasi Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

Hasil survei tentang aspek motivasi dosen yang akan menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan terdiri dari delapan indikator yaitu: a) media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah memberi kemudahan mahasiswa belajar (A) adalah 75% (baik), b) Keingginan penerapan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa (B) adalah 75% (baik). c) Ketertarikan menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah (C) sebesar 75% (baik).

Selanjutnya, d) Sudah menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah (D) adalah 25 % (kurang). e) Keinginan penggunaan media pembelajaran retorika dakwah pendidikanberbasis pendekatan ilmiah dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa belajar (E) adalah 87,5 % (sangat baik). f) Keinginan menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah dapat memfasilitasi mahasiswa belajar secara kolaboratif dan kreatif (F) adalah sebesar 81,25 % (sangat baik). g) Keinginan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah dapat memfasilitasi pengembangan bakat mahasiswa (G) adalah sangat baik 75% (baik). Hasil survei aspek motivasi menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah disajikan dalam grafik sebagai berikut.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id



Gambar 4 5. Grafik persentase motivasi menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif

b. Karakteristik Media Pembelajaran Mata Kuliah Berbicara

Pembuatan media dalam pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Purworejo didominasi oleh mahasiswa. Media yang dibuat berupa kincir pelangi, kantong ajaib, puzzel, dan bumi bercerita (Bucar), lingkaran keberuntungan, kantong keberuntungan (doraemon), puzzle dan boneka. Dipaparkan oleh dosen NS bahwa sudah menggunakan media unduhan, tetapi belum maksimal. Hal tersebut karena dalam pembelajaran lebih dominan pada kegiatan praktik. Mahasiswa tidak menyaksikan media, tetapi membuat rekaman kegiatan berbicara kemudian diunggah ke dalam youtube. Berdasarkan analisis kondisi penggunaan media di setting 1 tersebut media audio visual sama sekali belum digunakan. Selanjutnya untuk youtube juga belum dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa dalam pembelajaran berbicara (CLHW 2).

Di Universitas Muhammadiyah Purwokerto belum membuat media sendiri karena masih menggunakan youtube sebagai media pembelajarannya (CLHW 3). Dosen AHP menuturkan dalam pembuatan media dengan melibatkan mahasiswa untuk merekam dengan hand pone dan dengan lap top kemudian selanjutnya diapresiasi bersama (CLHW 4). Selanjutnya di Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan penyusunan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

media dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dengan cara merekam aktivitas berbicara melalui lap top dan hand pone. Sementara itu dosen SF mengatakan belum menggunakan media sehingga jelas dalam penyusunannya pun belum melibatkan mahasiswa. Di Universitas Ahmad Dahlan media yang dipakai berupa boneka dan youtube tokoh politik dan religi. Mahasiswa membuat media boneka untuk mata kuliah berbicara KD bercerita. Dosen IS menggunakan media yang dibuat melibatkan mahasiswa terutama saat media yang digunakan adalah boneka yang berbahan kayu, kertas maupun kain (CLHW 4).

Selanjutnya di Universitas Muhammadiyah Purwokerto, dosen mata kuliah berbicara retorik SF mengemukakan bahwa media yang dipakai adalah youtube dengan fitur berisi retorika beberapa tokoh baik politis, agama maupun pendidikan. Langkah kerja media yang digunakan berupa aktivitas berbicara seorang tokoh yang telah diunduh kemudian dianalisis baik secara kebahasaaan, maupun non-kebahasaaan oleh mahasiswa. Kerumpangan media yang belum digunakan adalah media pembelajaran audio visual interaktif. Media yang digunakan umumnya masih mengunduh dari internet. Hal ini disebabkan belum adanya kesempatan yang luang dalam membuat media pembelajaran berkolaborasi dengan mahasiswa.

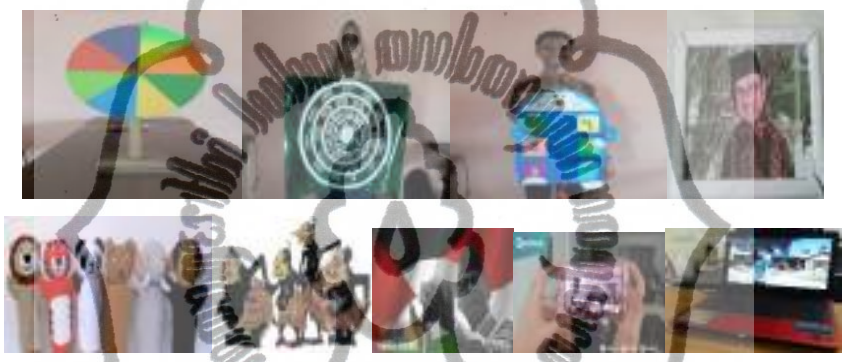
Di Universitas Muhammadiyah Surakarta, dosen mata kuliah berbicara AHP memaparkan bahwa media yang digunakan adalah laptop dan hand pone. Laptop dan hand pone digunakan untuk merekam aktivitas berbicara mahasiswa kemudian diapresiasi secara bersama-sama oleh dosen dan mahasiswa secara kebahasaan dan nonkebahasaan. Fitur lap top dan hand pone berupa rekaman aktivitas beretorika yang kemudian disimpan dalam dokumen tertentu untuk diputar ulang. Berdasarkan keterangan informan di universitas tersebut belum terdapat media pembelajaran pada mata kuliah berbicara yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran.

Keterangan berikutnya adalah fakta yang terjadi di Universitas Ahmad Dahlan diperoleh informasi media yang digunakan dalam pembelajaran adalah boneka atau kertas dan wayang yang dipakai untuk

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

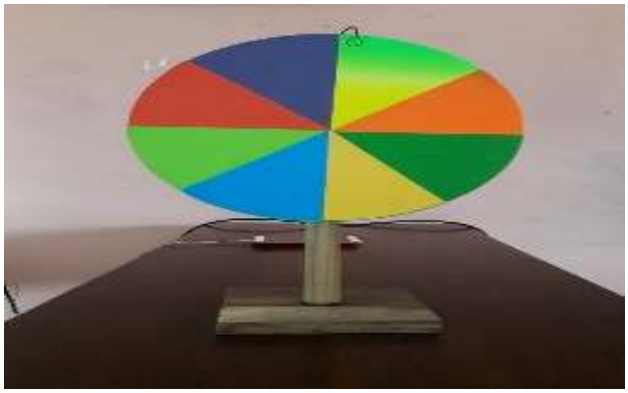
mendongeng dengan karakter tokoh masing-masing. Selain itu dipaparkan juga bahwa media yang dipakai dengan mengunduh video tokoh Uje, AA Gym, Soekarno sebagai bahan pembelajaran. Fitur unduhan video lebih menarik dari segi gambar dan suara tokoh yang nyata. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran belum dipakai di universitas tersebut. Berikut ini adalah bentuk-bentuk media pembelajaran yang telah digunakan.



Gambar 4.6. Bentuk-bentuk media yang telah digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

1) Fitur-fitur Media dalam Pembelajaran Mata Kuliah Berbicara

a. Media Kincir Pelangi



Gambar 4.7. Kincir Pelangi
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Lingkaran keberuntungan dengan fitur berbentuk lingkaran yang diputar pada beberapa angka yang berisi kuis untuk dijawab. Lingkaran keberuntungan ini berbentuk lingkaran warna-warni yang indah dengan jarum penunjuk di tengah yang bertuliskan judul-judul dongeng atau fabel. Bagian warna-warni dengan delapan bagian tersebut berisi judul-judul dongeng atau fabel yang harus dipraktikkan oleh mahasiswa. Saat mahasiswa memutar jarum dalam putaran lingkaran mendapat warna tertentu, tantangannya adalah menjawab pertanyaan pada kertas yang disediakan oleh dosen. Selanjutnya kertas tersebut berisi tentang judul fabel untuk diceritakan di depan teman satu kelas.

Media kincir pelangi dengan pola kerja dosen menyiapkan alat peraga berupa kincir warna-warni yang tengahnya terdapat jarum penunjuk dan beberapa kertas warna-warni yang bertuliskan judul-judul dongeng atau fabel. Dosen kemudian meminta mahasiswa untuk maju satu persatu dan memutar kincir yang telah disediakan. Kincir akan memutar selama beberapa saat, kemudian pada saat jarum berhenti pada satu warna, maka mahasiswa harus bercerita tentang dongeng/fabel yang terdapat dalam secarik kertas yang warnanya sama dengan warna pada penunjuk jarum. Sebagai contoh, jarum menunjuk warna hijau, maka siswa harus menjawab pertanyaan pada kertas hijau yang telah disediakan. Penilaian aktivitas berbicara adalah pada kelancaran saat membacakan dongeng atau fabel tersebut.

Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu mendongeng fabel secara jelas. Penampilan dengan karakter tokoh dengan suara yang berbeda-beda. Jika belum maksimal penampilannya maka ditugaskan untuk mengulang (CLHO 3).

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

b. Media Bumi Bercerita (Bucar)



Gambar 4.8 . Media Bucar

Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media bucar berbentuk lingkaran yang diidentikkan sebagai bumi berputar. Bumi bercerita ini berisi rangkaian alur cerita rakyat. Selanjutnya mahasiswa menceritakan alur dalam lingkaran garis berwarna putih yang telah ditempel kertas warna-warni berisi alur cerita rakyat. Dasar lingkaran alur berwarna hijau agar identik dengan warna bumi.

Media bucar atau bumi bercerita dengan pola kerja dosen membagi para mahasiswa menjadi beberapa kelompok kecil beranggotakan 3-5 mahasiswa. Setiap kelompok diminta untuk mengambil secarik kertas undian yang terdapat judul cerita yang nantinya akan dibacakan ceritanya. Untuk mempermudah pembelajaran dan mengantisipasi mahasiswa yang tidak mengetahui cerita yang diperoleh kelompoknya, maka dosen menyediakan media bumi bercerita. Kelompok yang maju diperkenankan membaca bucar secara bergantian.

Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita rakyat. Penampilan dengan karakter tokoh dengan suara yang berbeda-beda (CLHO 3).

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

c. Media Kantong Ajaib



Gambar 4.9 Kantong Ajaib
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media kantong ajaib dengan fitur berbentuk boneka doraemon dengan mengambil tema dari kantong dan kemudian dipaparkan. Kantong ajaib ini berbentuk seperti kantong ajaib doraemon tokoh kartun animamasi yang sangat digemari oleh masyarakat terutama anak-anak. Selain kantong tersebut dosen juga menyediakan dadu sebagai sarana untuk mendapatkan penomoran. Kantong doraemon dengan warna dasar biru sama persis dengan warna doraemon yang kemudian diberi kantong-kantong warna-warni dengan jumlah 6 kantong. Setiap kantong tersebut berisi secarik kertas yang berisi ekspresi marah, sedih, bahagia, bersyukur, bangga, kecewa, terluka dan lain-lain.

Media kantong ajaib dengan pola kerja dosen menyiapkan alat peraga berupa dadu dan alat peraga lainnya yang diberi nama kantong ajaib doraemon yang telah diberi nomor yang di dalamnya terdapat gambar yang menunjukkan ekspresi marah, sedih, bahagia, kecewa, emosi, konyol, lucu dan sebagainya. Selanjutnya dosen meminta mahasiswa satu-persatu untuk melempar dadu. Setelah melempar dadu mahasiswa diarahkan untuk mengambil kertas yang ada di salah satu kantong sesuai nomor dadu yang diperoleh. Misalnya mahasiswa memperoleh gambar bersedih maka

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mahasiswa harus menceritakan kisah atau pengalaman sedihnya di depan teman dan dosen. Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang pengalaman pribadi (CLHO 3).

d. Media Pembelajaran Puzzel



Gambar 4. 10. Puzzel BJ Habibie
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media Pembelajaran Puzzle dengan fitur biografi tokoh tertentu yang selanjutnya diisi pertanyaan terkait tokoh yang diceritakan secara lisan. Media puzzle BJ Habibie berupa kepingan-kepingan kertas yang dapat disusun menjadi puzzle tokoh Habibie. Puzzle tersebut merupakan gambar atau foto Habibie dengan segala ciri khasnya, mulai dari pakaian khas yang sering dipakai, kacamata, senyum, dan pandangan mata Habibie yang bisa menjadi bahan berbicara. Warna puzzle ini terdiri atas warna dasar pemandangan alam berupa dedaunan kemudian depannya dipadukan dengan gambar Habibie memakai batik berwarna coklat.

Media Puzzle dengan pola kerja dosen membagi mahasiswa menjadi 2 kelompok dan diminta membuat satu baris memanjang

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

ke belakang (berbanjar). Di depan setiap barisan dosen menyajikan sebuah puzzle yang masih diacak dan sebuah gambar yang dijadikan contoh atau acuan dalam menyusun puzzle biografi BJ Habibie. Mahasiswa satu per satu menyusun puzzle BJ Habibie dengan tepat. Setiap mahasiswa berkesempatan mengambil satu keeping puzzle acak kemudian mengurutkannya. Untuk dapat menyusun puzzle tersebut mahasiswa yang maju harus dapat menjawab pertanyaan yang terdapat di bagian belakang kepingan puzzle tentang isi teks biografi. Jika mahasiswa mampu menjawab maka diperbolehkan menyusun puzzle, sedangkan jika tidak maka tidak diperbolehkan menyusun. Kelompok yang dapat menyusun puzzle terlebih dahulu mendapatkan poin yang lebih tinggi. Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang biografi tokoh secara lengkap (CLHO 3).

e. Media Pembelajaran Youtube



Gambar 4. 11. YouTube

Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media pembelajaran youtube mengambil video tokoh-tokoh yang sedang berbicara di depan umum. Model yang diambil dari youtube berupa tokoh fenomenal yang ada di tanah air misalnya tokoh

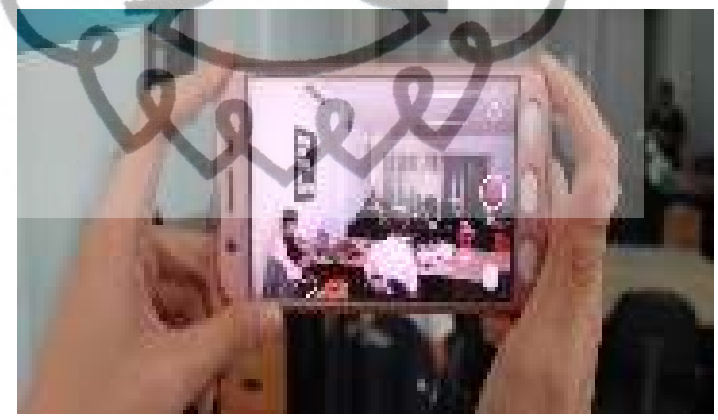
commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Soekarno, Uje, Mama Dedeh, AA Gym, dan Ustadz Yusuf Mansur. Terdapat menu *autoplay* dengan variasi menu *play or pause, fast-forward*, dan *mute*. Dosen tinggal menuliskan topik yang diinginkan pada layar. Menu yang terdapat pada layar antara lain *home, my chanel, trending, subcribtions history dan watch leter*.

Penggunaan media berupa unduhan dari youtube tentang pakar-pakar yang berbicara di depan umum. Cara kerjanya adalah mahasiswa menganalisis aspek kebahasaan dan non-kebahasaan dalam kegiatan berbicara tokoh-tokoh tersebut dalam bentuk unduhan. Dampak penggunaan media ini, mahasiswa dapat mencontoh aktivitas berbicara seorang tokoh yang telah diunduh. Tahap selanjutnya adalah menganalisis baik secara kebahasaaan, maupun non kebahasaaan (CLHO 3).

f. Media Pembelajaran dengan Hand Phone



Gambar 4.12. Hand Phone

Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

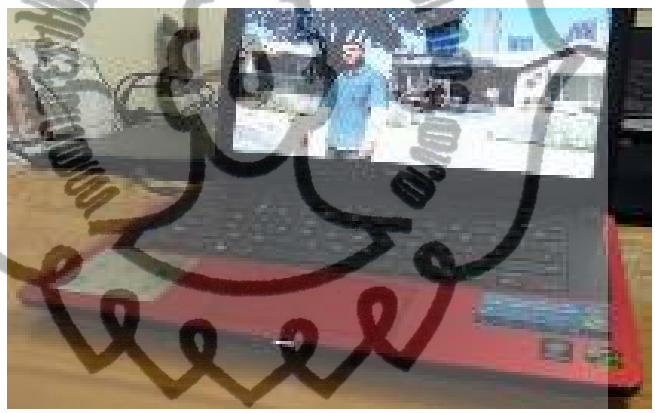
Media hp ini fitur yang dipakai adalah alat perekaman. Alat perekam ini berisi tombol *on* dan *off* serta tombol jeda untuk berhenti sejenak saat perekaman. Durasi perekaman menyesuaikan kebutuhan masing-masing individu. Kualitas gambar dan suara juga dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan keinginan.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Cara kerja media ini mahasiswa berbicara kemudian direkam melalui hp atau lap top yang selanjutnya diapresiasi oleh teman sekelasnya baik dari segi kebahasaan, maupun non-kebahasaan. Selanjutnya, dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita rakyat dengan unsur intrinsik yang jelas, direkam melalui handpone kemudian ditayangkan kembali. Penampilan dengan karakter tokoh dengan suara yang berbeda-beda. Jika belum maksimal penampilannya maka ditugaskan untuk mengulang (CLHO 4).

g. Media Pembelajaran dengan Lap top



Gambar 4.13. Lap top
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media ini berupa alat perekaman yang ada pada lap top untuk merekam secara audio visual kegiatan berbicara di depan umum. Fitur yang ada dalam kamera ini berupa fitur *on, off* dan jeda. Lap top selain dipakai untuk merekam juga dipakai untuk memutar kembali video yang telah diputar.

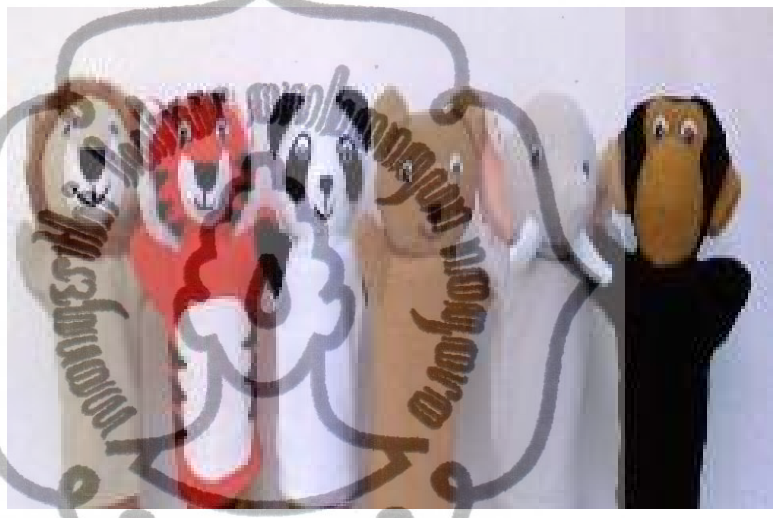
Cara kerja media ini hampir sama dengan media hand pone yaitu mahasiswa berbicara kemudian direkam melalui hp atau lap top yang selanjutnya diapresiasi oleh teman sekelasnya baik dari segi kebahasaan, maupun non-kebahasaan. Dampak pemakaian

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita rakyat dengan unsur intrinsik yang jelas, direkam melalui laptop kemudian ditayangkan kembali. Penampilan dengan karakter tokoh dengan suara yang berbeda-beda. Jika belum maksimal penampilannya maka ditugaskan untuk mengulang (CLHO 4).

h. Media Pembelajaran Boneka



Gambar 4. 14. Boneka

Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Fitur boneka berupa boneka karakter sebagai media mendongeng dan bercerita mahasiswa yang terbuat dari kain dan kertas Media boneka seabagai alat peraga berbicara menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Dengan berbagai karakter wajah boneka dapat menjadikan bahan boneka menjadi pilihan bagi mahasiswa. Bentuk boneka biasanya berupa bentuk orang maupun binatang. Bentuk wajah kartun menjadi pilihan. Warna dalam boneka bervariasi misalnya merah, kuning, hijau, jingga, coklat dan lain-lain. Bentuk boneka tersebut berlubang untuk memasukkan tangan sebagai media geraknya.

Media pembelajaran boneka dimanfaatkan untuk alat bantu berbicara dongeng fabel yang dilakukan oleh mahasiswa. Cara

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

kerjanya adalah dengan memasukkan semua jari atau tangan kedalam boneka karakter yang terbuat dari kain. Boneka yang dimainkan berupa boneka karakter yang terbuat dari kain flannel dengan pola yang diinginkan misalnya bentuk gajah, monyet, anjing dan lain-lain. Jari dimasukkan dalam boneka karakter kemudian mahasiswa bercerita tentang kisah tertentu. Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita binatang (fabel) (CLHO 6).

i. Media Pembelajaran Wayang



Gambar 4. 15. Wayang
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Media wayang ini berbentuk tokoh wayang dengan gagang tangan untuk menggerakkan wayang tersebut. Media wayang merupakan media tradisional yang digemari masyarakat luas. Tokoh wayang adalah tokoh wayang Jawa. Tanpa pakaian yang melekat di badan dan memakai batik sebagai sarungnya. Badan biasanya berwarna hitam dan kuning.

Cara kerja dari media tersebut adalah dengan menceritakan dongeng tertentu dengan karakter yang diambil dari wayang. Fitur wayang berupa wayang karakter tokoh tertentu yang selanjutnya

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

ditampilkan dalam bentuk cerita. Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita rakyat atau mendongeng. Penampilan dengan karakter tokoh dengan suara yang berbeda-beda (CLHO 6).

2) Potensi dan Kebutuhan Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif pada Perkuliahan Berbicara

Analisis potensi media pembelajaran berisi (a) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yaitu capaian pembelajaran mata kuliah (Silabus/Kurikulum); (b) kesesuaian dengan materi pembelajaran dan retorika dakwah; (c) Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dan peluang sebagai media *on line* (daring); (d) Kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa; (e) Daya dukung Universitas

a) Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran yaitu Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan Silabus

Kebutuhan akan media pembelajaran mata kuliah berbicara di Perguruan Tinggi berdasarkan persepsi dosen dan mahasiswa serta literatur tentang media pembelajaran. Analisis kebutuhan diambil dari data angket, wawancara, dan observasi.

Dosen memaparkan media pembelajaran berbicara yang digunakan mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan sesuai dengan Kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester telah disusun secara komprehensif. RPS dalam bentuk lengkap untuk pembelajaran semester tidak ada kendala dalam penyusunan maupun pengaplikasian di kelas seperti diungkapkan oleh informan dosen NS, SF, AHP dan IS. Mereka mengatakan bahwa RPS dibuat sesuai dengan kebijakan program studi dan hibah program studi (CLHO 7).

Di setting 1 dipaparkan oleh dosen NS RPS pada mata kuliah Berbicara dengan nama mata kuliah Berbicara, jumlah sks 2 dan diajarkan

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

pada semester ganjil dan genap yaitu semester 1 dan semester 2. Deskripsi mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu menjelaskan dan menguasai beragam keterampilan berbicara antara lain sebagai pembawa acara, pendongeng, pembicara baik dalam acara formal seperti seminar, simposium, diskusi dan debat maupun pembicara pada acara non-formal. Penggunaan media belum tertuang dalam RPS secara terpisah, yang ada adalah penggunaan media yang digabung dengan penilaian. Media pembelajaran retorika dakwah belum ada, dosen masih menggunakan media yang belum terintegrasi dengan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan, media yang dibutuhkan hendaknya menyisipkan dakwah kemuhammadiyahan yang khas dengan Perguruan Tinggi Muhammadiyah (CLHO 7).

Selanjutnya paparan dari SF dosen pada setting 2 sesuai dengan RPS nama mata kuliah berbicara adalah Berbicara Retorik yang diselenggarakan pada semester genap yaitu semester 2, dengan jumlah sks 2. Deskripsi mata kuliah berbicara retorik ini adalah mahasiswa mampu berbicara untuk kepentingan di depan umum utamanya pidato di depan umum, ceramah, demonstrasi dan diskusi. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran retorika dakwah belum ada, dosen masih didominasi dengan media youtube dalam pembelajaran mata kuliah berbicara (CLHO 7).

Berbeda dengan keterangan dari dosen berbicara setting 3 AHP bahwa nama mata kuliah adalah Berbicara dan diselenggarakan di semester ganjil atau 1. Deskripsi mata kuliah berbicara adalah membekali mahasiswa dalam berbicara di depan umum dengan KD yang utama yaitu mendongeng. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran retorika dakwah belum ada, dosen masih menggunakan media yang tidak terintegrasi dengan pembelajaran. Sementara itu, dosen pengampu berbicara lainnya MH menyatakan bahwa media power point dipakai dalam pembelajaran berbicara, salah satunya dengan menampilkan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

beberapa cerita dan tayangan yang selanjutnya direspon oleh mahasiswa untuk berbicara (CLHW 9).

Mata kuliah berbicara di setting 4 memiliki variasi nama yang beragam yaitu Retorika yang berisi materi tentang berpidato, debat dan diskusi, ceramah dan khotbah yang diselenggarakan di semester genap yaitu semester 2, dan mata kuliah Ekspresi Lisan yang berisi tentang materi ceramah, bercerita dan MC yang berada pada semester ganjil yaitu semester 1, serta mata kuliah broadcasting berisi tentang materi reporter, wartawan dan kepenyiaran. Fokus penelitian yang diambil di universitas ini adalah mata kuliah ekspresi lisan dengan deskripsi setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat berbicara Retorika dalam berpidato, debat dan diskusi serta ceramahdan khotbah. Media pembelajaran retorika dakwah belum ada, dosen masih menggunakan media yang belum terintegrasi dengan pembelajaran. Media yang dibutuhkan hendaknya menyisipkan karakter menghormati orang tua, guru dan ulama (CLHO 7).

Berdasarkan wawancara dan observasi tersebut diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran untuk kompetensi beretorika dakwah telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yaitu membekali mahasiswa berbicara di depan umum.

b) Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran di Setiap Setting

Survei awal kebutuhan media pembelajaran dilakukan pada dosen pengampu mata kuliah berbicara atau retorika. Subjek sasaran survei awal kondisi dan kebutuhan media adalah dosen pengampu mata kuliah berbicara/retorika, dosen responden sebanyak 4 orang.

Tahap analisis kondisi media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi berbicara, dengan inti perkuliahan mata kuliah berbicara. Pembelajaran di seting 1 dengan nama mata kuliah Retorika, jumlah sks 3 dan berada pada semester genap (4). Di setting 2 dengan nama mata kuliah Berbicara Retorik dengan jumlah sks 2 dan berada pada semester genap (2). Selanjutnya di setting 3 dengan nama mata kuliah Berbicara

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dengan jumlah sks 3 yang berada pada semester ganjil (1). Di setting 4 dengan nama mata kuliah Retorika yang berada di semester genap (2).

Total informan dosen yang dijadikan sebagai subjek survei awal kondisi dan kebutuhan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis pendekatan ilmiah sejumlah 4 orang. Hasil survei awal analisis kebutuhan dosen untuk pengembangan media yang terdiri dari media yang dapat digunakan untuk mengisi kerumpangan dari media yang telah digunakan.

Kesesuaian dengan materi telah disampaikan oleh dosen pengampu mata kuliah masing-masing setting yakni dengan adanya kompetensi dasar mahasiswa dapat beretorika dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta berlandaskan Al-Qur'an dan hadist. Materi keterampilan berbicara bertujuan untuk memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk dapat berkomunikasi di depan umum (*public speaking*).

Materi retorika dakwah berisi tentang konsep teori seni berbicara di depan umum melalui pesan dakwah yang mengandung nilai ketaukhidan, aqidah, akhlak dan muamalah. Dengan materi tersebut dapat dipastikan bahwa materi media tidak mengandung unsur yang melanggar SARA.

c) Kebutuhan akan Media Pembelajaran Interaktif dan Peluang sebagai Media *On Line* (Daring)

Untuk mengembangkan produk media pembelajaran audio visual interaktif diperlukan analisis kebutuhan berdasarkan sumber daya pendukung, terutama karakter mahasiswa sebagai pengguna dalam mengikuti pembelajaran. Hasil *brain storming* dengan mahasiswa dan dosen yang dilakukan pada 28 Februari 2018 diperoleh bahwa kebutuhan media pembelajaran berbicara yang menarik sangat tinggi (CLHW 7). Dosen pengampu berbicara menegaskan bahwa pembelajaran dengan media konvensional bahkan tanpa media menyebabkan mahasiswa kurang atraktif dan kreatif dalam pembelajaran. Selanjutnya dosen menyambut

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

baik bila dilakukan pengembangan media pembelajaran retorika dakwah Pendidikan berbasis pendekatan saintifik.

Melihat peluang adanya kerumpangan media pembelajaran audio visusl interaktif berbasis pendekatan saintifik yang menggambarkan integrasi antara media pembelajaran dan pendekatan belajar maka kebutuhaan dosen dan mahasiswa terhadap media tersebut perlu diakomodasi sebagai bentuk inovasi. Selanjutnya kebutuhan yang relevan dengan teknologi interaktif akan mendorong mahasiswa untuk terus berpikir kreatif.

Analisis kebutuhan lainya didasarkan pada hasil wawancara kepada mahasiswa dan dosen yang menyebutkan bahwa mereka sangat membutuhkan media yang dirangkai antara gambar dan musik yang mengakomodasi interaksi antara mahasiswa, dosen dan media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual interaktif selayaknya dikembangkan.

Sementara itu agar media sesuai dengan perkembangan zaman maka terdapat peluang untuk media berbasis on line atau youtube. Permintaan tersebut mengakar pada alasan agar media memudahkan mahasiswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Selain itu, mahasiswa dan dosen dalam angket menyebut bahwa media interaktif sangat dibutuhkan mencapai angka 98%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media interaktif lebih membantu mahasiswa dan dosen dalam transfer materi yang terintegrasi antara media, mahasiswa, dosen dan pendekatan pembelajaran.

d) Mengidentifikasi Karakteristik Kebutuhan Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran

Beberapa karakteristik mahasiswa dalam pembelajaran berbicara sebagai berikut. Pada setting 1 terdapat dua kelas dengan total informan 60, dengan jumlah perempuan sebanyak 44 orang dan laki-laki sebanyak 16 orang. Dominasi usia mahasiswa berkisar antara 18 sampai 20 tahun.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Dilihat dari latar belakang sosial budaya mahasiswa tersebut berasal dari daerah Purworejo, Kebumen, Gombong, Magelang dan Wonosobo.

Berdasarkan pengalaman pembelajaran dengan media yang telah ada, mereka berpendapat perlu media audio visual interaktif yang dapat mendukung kompetensi dakwah mengingat mereka adalah mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah. Pembuataan media selama ini masih didominasi oleh mahasiswa, sedangkan dosen hanya bersifat sebagai fasilitator dan motivator. Mereka berharap dengan adanya media baru dapat menjadi jembatan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam menyusun media. Motivasi penggunaan media pembelajaran audio visual sangat tinggi terlihat dari respon mahasiswa yang memberikan masukkan agar media yang dibuat menarik, mudah dan murah. Mereka juga berpesan bahwa media pembelajaran audio visual interaktif yang akan dibuat hendaknya menyisipkan pesan moral.

Selanjutnya pada setting 2 terdapat dua kelas dengan jumlah 79 mahasiswa dengan dominasi usia mahasiswa berkisar antara 18 sampai 20 tahun. Dilihat dari latar belakang sosial budaya mahasiswa tersebut berasal dari daerah Purwokerto, Kebumen, Gombong, dan luar Jawa. Berdasarkan pengalaman pembelajaran dengan media yang telah ada, mereka berpendapat perlu media audio visual yang dapat mendukung kompetensi dakwah mengingat mereka adalah mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah sebagai bentuk amal usaha muhammadiyah dalam bidang pendidikan. Pembuatan media didominasi oleh dosen sehingga mahasiswa menitipkan pesan agar terjadi interaksi positif dalam pembuatan media antara dosen dan mahasiswa. Motivasi penggunaan media pembelajaran audio visual sangat tinggi terlihat dari respon mahasiswa yang memberikan masukkan agar media yang dibuat menarik, mudah dan murah.

Pada setting 3 ada 5 kelas dengan jumlah mahasiswa perkelas 40 dengan jumlah pengampu mata kuliah 2 dosen. Informan yang dipakai sebanyak dua kelas dengan jumlah 80 orang, 20 orang berjenis kelamin

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

perempuan dan 60 orang berjenis kelamin laki-laki. Dominasi usia mahasiswa berkisar antara 18 sampai 20 tahun. Dilihat dari latar belakang sosisl budaya mahasiswa tersebut berasal dari seluruh daerah di Indonesia.

Berdasarkan pengalaman pembelajaran dengan media yang telah ada, mereka berpendapat perlu media audio visual interaktif yang dapat mendukung kompetensi dakwah mengingat mereka adalah mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah. Mahasiswa menuturkan bahwa media yang dibuat masih didominasi oleh mahasiswa sehingga mereka berharap dapat menyusun media secara berkolaborasi dengan dosen. Motivasi penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif sangat tinggi terlihat dari respon mahasiswa yang memberikan masukkan agar media yang dibuat menarik, mudah dan murah.

Pada setting 4 terdapat 5 kelas dengan jumlah mahasiswa perkelas 40 dengan jumlah pengampu mata kuliah 3 dosen, kemudian dibagi per kelompok 15 mahasiswa. Total informan terdiri atas 17 mahasiswa dengan jumlah perempuan sebanyak 15 orang dan laki-laki sebanyak 2 orang. Dominasi usia mahasiswa berkisar antara 18 sampai 20 tahun. Dilihat dari latar belakang sosial budaya mahasiswa tersebut berasal dari seluruh daerah di Indonesia.

Berdasarkan pengalaman pembelajaran dengan media yang telah ada, mereka berpendapat perlu media audio visual interaktif yang dapat mendukung kompetensi dakwah mengingat mereka adalah mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah dengan misi utama berdakwah kepada masyarakat. Pembuatan media masih didominasi oleh dosen sehingga mahasiswa mengatakan perlu adanya kolaborasi dengan mahasiswa. Motivasi penggunaan media pembelajaran audio visual sangat tinggi terlihat dari respon mahasiswa yang memberikan masukan agar media yang dibuat menarik, mudah dan murah.

e) **Daya Dukung Universitas terhadap Media Pembelajaran Berbicara**

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Kebutuhan akan media pembelajaran relevan dengan daya dukung yang terdapat di Universitas. Kebutuhan yang sejalan dengan adanya fasilitas yang mendukung dan memadai akan menjembatani kelancaran proses penggunaan media pembelajaran. Tersedianya laboratorium dan sarana pembelajaran untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran mata kuliah berbicara berupa komputer, lap top, speaker, tape recorder, LCD, proyektor dan mikrofon dapat memperlancar kegiatan belajarn mengajar. Sarana yang melimpah ruah tersebut dapat mendukung kompetensi berbicara. Dengan demikian untuk pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif berbicara dakwah dapat memanfaatkan sarana tersebut.

Berdasarkan observasi, wawancara dan angket dari dosen dan mahasiswa diperoleh informasi bahwa media audio visual interaktif untuk berbicara dakwah yang dibutuhkan mahasiswa adalah media yang bermuatan karakter. Selain itu dosen juga memberikan masukan kebutuhan akan media tersebut yakni media yang mudah dioperasikan dan murah dalam hal biaya sesuai dengan daya dukung universitas.

II. Tahap Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan model media ini antara lain: 1) pembuatan draf purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Beretorika Berbasis Pendekatan Saintifik untuk meningkatkan keterampilan Beretorika Dakwah berupa a) Pembuatan Draf Purwarupa Media Pembelajaran berdasarkan Karakteristik Media yang telah digunakan;

b) pengembangan purwarupa berdasarkan Lokakarya; c) pengembangan purwarupa berdasarkan pendangan ahli *(Expert*). 2) Uji Coba Draf Produk berupa: pengembangan purwarupa berdasarkan uji terbatas dan perbaikan; pengembangan purwarupa berdasarkan uji coba lebih luas dan perbaikan. 3) hasil uji coba produk media pembelajaran.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

1. **Pembuatan Draf Purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbicara Dakwah Pendidikan**

   a) **Pembuatan Draf Purwarupa Media Pembelajaran Berdasarkan Karakteristik Media yang Telah Digunakan**

   Pada tahap pengembangan ini sebagai aktivitas awal adalah membuat purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Beretorika Dakwah. Pembuatan purwarupa berdasarkan analisis karakteristik media yang telah digunakan di setting penelitian dan penelusuran potensi kebutuhan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan analisis awal tersebut bahwa media audio visual interaktif memang belum digunakan sehingga rancangan peneliti dapat ditindak lanjuti. Setelah evaluasi kebutuhan dan kondisi tersebut pembuatan purwarupa disusun atas dasar studi pustaka dan studi media berbasis teknologi informasi. Setelah peneliti mengetahui desain yang sesuai, dilanjutnkan dengan pembuatan desain purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif. Desain awal purwarupa tersebut terdiri dari halaman pembuka/awal yang berisi judul media, isi media yang meliputi langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang meliputi 5 M yaitu mengamati, menanya, mengekplorasi, mengasosisasi dan mengomunikasikan.

   Tahap pertama **mengamati** mahasiswa melakukan pengamatan film pendek karya kolaborasi mahasiswa dan dosen, tahap kedua **menanya** adalah mahasiswa menanya tentang hal-hal yang terdapat pada film kepada teman dan dosen, tahap ketiga **mengekplorasi** yaitu mahasiswa membuat draf dakwah dari topik film selanjutnya mengumpulkan materi dari Al-Qur'an, hadist, buku dan internet, tahap keempat yaitu **mengasosiasi** yaitu menghubungkan topik dengan referensi Al-Qur'an, hadist, buku dan internet dan tahap kelima adalah mengomunikasikan dakwah yang telah dibuat dalam bentuk monolog/ceramah. Penutup berisi contoh retorika dakwah pendidikan dari model mahasiswa yang dapat dipakai sebagai acuan. Media ini

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dilengkapi dengan audio dan visual sesuai dengan tema yaitu dakwah sehingga fitur-fitur yang terdapat dalam media tersebut dengan nuansa islami.

b) Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Lokakarya dan Perbaikan

Lokakarya dilaksanakan pada Senin, 29 April 2019 pukul 08.00-13.00 wib di ruang rapat rektorat kampus timur Universitas Muhammadiyah Purworejo. Acara tersebut dihadiri oleh enam dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo yaitu B selaku kaprodi, K, MF, SDS, NS, S R . Dosen mitra penelitian dihadiri IS. dari Universitas Ahmad Dahlan dan SF. Selaku pakar/ahli pembelajaran dari Universitas Sebelas Maret Surakarta SS. dan A dihadirkan pula untuk memberikan masukan dan arahan terhadap purwarupa.

Saran dan masukan dalam *Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif dalam Pembelajaran Retorika Dakwah Pendidikan* sebagai berikut.

1) Kemenarikan Awal Media

Peserta lokakarya memberikan kesan pada tampilan awal kurang menarik kemudian disarankan agar memberikan pesan gambar nuansa islami, perlu ditambah tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator, contoh-contoh soal latihan dan evaluasi. Tampilan awal masih biasa dengan tulisan yang belum variatif sorot dan musik di awal perlu diambil yang lebih menarik atau atraktif dengan tambahan animasi. Selanjutnya peserta menyoroti terdapat sejumlah "scene" yang buram sehingga mengurangi pesan yang disampaikan. Selanjutnya, disarankan lebih menarik jika diberi efek khusus pada tampilan awal dan judul pertama perlu dikaji ulang pada kata interaktifnya.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Penulis melakukan perbaikan pada tampilan awal berupa ditambahkan nuansa islami dan ditambahkan juga tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Contoh berbicara dakwah telah ditampilkan untuk mempermudah pemahaman tema dan topik dakwah. Tampilan awal huruf dan animasi lebih cerah dari awalnya berwarna ungu menjadi berwarna biru. Efek khusus ditambahkan berupa sorot dan musik atraktif. Untuk judul interaktifnya dipertahankan agar dapat berdampak pada keaktifan mahasiswa terhadap media. Pada bagian interaktifnya ditambahkan narasi komunikasi dua arah yang lebih mengarah pada intruksi penggunaan media pembelajaran.

2) Keteraturan Desain Media

Peserta lokakarya memberikan kesan awal pada keteraturan desain masih kurang urut. Selanjutnya, disarankan perlu adanya desain yang variatif dari segi tulisan dan warna, perlu pengaturan CPMK dan bahan kajian, saintifik hendaknya terintegrasi dalam media, kurang interaktif termasuk pada tahap menanya karena pertanyaan dari dosen bukan dari mahasiswa. Sebaiknya pertanyaan berasal dari mahasiswa secara langsung dan alamiah. Kemudian langkah saintifik mulai dari mengamati sampai dengan mengomunikasikan sebaiknya jangan terpisah dari konten cerita dalam media, kesan interaktifnya perlu disisipkan di setiap komponen saintifiknya dan perlu adanya penyebutan tujuan pembelajaran, bentuk retorika yang harus dibuat oleh mahasiswa juga belum jelas.

Perbaikannya berupa desain yang lebih hidup dengan gambar masjid, musik dengan nuansa padang pasir yang identik dengan nuansa dakwah agar koheren dengan CPMK dan bahan kajian dakwah. Langkah saintifik ditambahkan dengan tulisan yang lebih besar berwarna merah dan bayangan putih agar semakin dapat

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dipahami dengan jelas. Terkait bentuk retorika yang dibuat mahasiswa berupa membuat naskah retorika dakwah terlebih dahulu kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk dakwah.

3) Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf yang Mendukung Media Menjadi Lebih Baik

Gradasi warna pada huruf perlu diperhatikan dan pergantian slide terlalu cepat, perlu ada warna yang kontras pada tulisan judul dan langkah-langkahnya. Huruf agar menggunakan warna agar tajam dan menarik, font pada bagian awal kurang atraktif, dan font agar diperbesar.

Perbaikan huruf berupa font yang lebih besar, dengan warna yang lebih menarik yaitu merah yang awalnya putih dan kuning. Agar huruf lebih hidup maka backround diganti dengan biru cerah.

4) Kesesuaian Video dengan Materi

Kisah yang ada dalam video sebaiknya menjadi bahan dalam berbicara dakwah yang mengisahkan kisah seorang anak yang sabar dalam menempuh pendidikan dalam kondisi yang kekurangan dan kesempitan bisa disampaikan dalam retorika dakwah. Durasi video hendaknya tidak terlalu penjang.

Perbaikan dalam materi dakwah yaitu dengan topik kesabaran sebagaimana yang terdapat dalam film. Durasi video dibuat lebih kurang 20 menit agar tidak terlalu panjang. Dengan durasi ini telah ada hubungan timbal balik yang positif antara mahasiswa dengan media, dosen dengan mahasiswa, dosen dengan media dan mahasiswa dengan dosen.

5) Kemudahan dalam Membaca Teks

Teks kurang jelas dan cepat sehingga menyulitkan dalam memahami tulisan. Tulisan hendaknya disesuaikan dengan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

backround. Perlu jeda pada penyajian teks sehingga saat membaca teks tidak terlau cepat.

Perbaikannya berupa teks yang lebih besar dan narasi yang lebih panjang agar lebih dimengerti tahapannya oleh mahasiswa. Telah ada tambahan jeda yang awalnya hanya 2 detik kemudian diubah menjadi 5 detik agar pembacaan dapat diulang dan pemahaman lebih terstruktur.

6) Pemilihan Warna

Gradasi warna perlu diperbaiki. Warna pada film sudah bagus, tetapi pada video materi pada langkah-langkah masih kurang menarik. Warna perlu lebih kontras dan cerah sehingga cerita tampak lebih hidup. Gambar kurang jelas, warna tulisan masih kalah dengan backround sehingga tulisan tidak jelas, sebaiknya menggunakan warna yang cerah. Warna kurang atraktif dan perlu animasi, dan warna tidak dominan hitam.

Perbaikannya dengan mengganti warna yang awalnya hanya hitam diperbaiki dengan warna biru sebagai backround dan merah pada tulisan. Tambahan ornamen dan nuansa islami yaitu bulan sabit dan bintang yang bertaburan di langit berwarna putih yang menghiasi backround biru muda.

7) Kesesuaian Cerita, Gambar dan Materi (Visualisasi)

Pada alur cerita hendaknya disesuiakan dengan pengenalan situasi-situasi mulai bergerak, kemudian terjadi konflik, menurun dan penyelesaian/*denoecement*. Konflik yang ditonjolkan kurang tepat seperti drama film kekerasan psikis. Dialog mahasiswa pada kata-kata *ga level*! dan *pindah sana*! perlu dihilangkan. Terjadi alur cerita tumpang tindih sehingga perlu disusun ulang. Konflik dengan teman terkesan terlalu dipaksakan. Pada film pendek hendaknya tokoh utama dapat melakukan hal-hal yang lebih baik lagi, misalnya

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

membantu orang tuannya sembari kuliah, menjahit sepatunya yang berlubang, dan kooperatif dengan temannya.

Alur cerita diperbaiki dengan latar musik agar lebih menyiratkan isi film. Konflik psikis dan kata-kata kurang bijak dalam film sudah dihilangkan. Konflik yang diangkat lebih pada konflik batin pada tokoh yang sedang berjuang dalam menyelesaikan studi di tengah keterbatasannya yaitu ibu yang sedang sakit keras dan ayahnya yang sedang berjuang mencari nafkah mengayuh becak.

8) Kualitas Suara

Suara terlalu keras pada musik ilustrasi atau dominan pada musik latar sehingga narasi kurang jelas dan dialog juga kurang jelas sehingga mengganggu dakwah. Suara yang terlalu lemah pada Kaprodi sebagai tokoh tambahan. Suara saat model berdakwah terganggu dengan suara instrumen musik atau musik terlalu dominan dan keras. Saran peserta bahwa model lebih baik dari mahasiswa yang awalnya model adalah dosen.

Perbaikannya berupa latar musik dengan volume lebih kecil. Untuk dialog pada film yang terlalu lemah ditambahkan narasi atau teks pada film sehingga membantu pemahaman terhadap film. Pada saat model berdakwah instrument musik lebih kecil. Model contoh dakwah diambil dari mahasiswa.

9) Cara Pengoperasian

Semua berkomentar sangat baik dan baik, juga cukup sesuai dan mudah dioprasikan sehingga tidak perlu adanya perbaikan pada indikator pengoperasian media. Selanjutnya tahap interaktifnya dilakukan dengan cara narasi yang langsung ditanggapi saat itu juga

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dengan menyediakan waktu beberapa saat untuk menindaklanjuti intruksi.

10) Bahasa

Penggunaan bahasa pada dialog "Ibu lekas sembuh saja" disarankan untuk diganti dengan "*semoga ibu lekas sembuh*" dan "*Aku baktikan terlebih dahulu*" kurang pas bisa diganti *kepada siapa pertama aku harus berbakti?* Perbaikannya berupa menghilangkan kata saja dan mengganti materi dakwah dengan tema kesabaran bukan tentang berbakti kepada orang tua.

Disamping memberikan masukan terhadap kekurangan, peserta lokakarya juga memberikan tanggapan tentang kelebihan media yang berupa adanya perpaduan antara film dan pendekatan ilmiah.

c) Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Penilaian Ahli *(Expert)* dan Perbaikan

Draf awal purwarupa yang sudah dibuat dan disetujui oleh promotor dan telah diperbaiki pada Lokakarya, selanjutnya dikonsultasikan kepada pakar atau *expert judgment.* Penilaian Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif dalam Pembelajaran mata kuliah berbicara dilakukan oleh tim ahli dan praktisi dengan hasil penilaian digunakan sebagai dasar perbaikan purwarupa media.

Penilaian purwarupa media pembelajaran tersebut terdiri atas empat orang ahli, yang terdiri atas 2 ahli bidang pembelajaran dan 2 ahli bidang media pembelajaran. Beberapa ahli tersebut antara lain SS Guru Besar Universitas Sebelas Maret Surakarta, A Guru Besar Universitas Sebelas Maret Surakarta, M. Dosen Teknologi Informasi, Praktisi IT dan Digital Multimedia Universitas Muhammadiyah Purworejo dan EKA (Pegiat Teknologi Pendidikan, Microsoft Inovative Educator, Quizlet Teacher, Mendeley Advisor, Fighshare

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Ambasador, Almetric Ambasador dan Kahoot Ambasador dari Universitas Widya Dharma Klaten. Praktisi dari teknologi tersebut juga pakar dalam seni visual pada media pembelajaran.

Setelah menelaah Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif dalam pembelajaran mata kuliah berbicara ahli pembelajaran memaparkan perlu adanya tambahan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, bahasa hendaknya menggunakan bahasa baku, langkah pendekatan ilmiah hendaknya terintegrasi dengan konten video secara keseluruhan dan contoh kegiatan dakwah disarankan diperankan oleh mahasiswa.

Selanjutnya ahli media memaparkan pada bagian kemenarikan tampilan awal video direkam dengan kecerahan yang baik dan suara yang cukup jelas. Seni visual pada media akan lebih baik jika ditambahkan *watermark* sebagai identitas yaitu ditambahkan logo UNS dan UMP. Ucapan terima kasih harapannya dapat mencakup semua personal yang terlibat: pemeran, pengolah video, dsb. termasuk pemberi dana atau hibah penelitian. Pada keterturan desain menyarankan transisi atau perpindahan antarscene apabila lebih "dihaluskan" akan lebih baik. Desain media terlalu ramai karena penggunaan border berlebihan, bagian awal video menggunakan desain yang tidak konsisten.

Pada penjelasan awal 5M perlu ilustrasi dan teks (*caption*) untuk memudahkan memahami materi, perlu dibuat peta pikiran (mindmap) tahapan materi yang akan disampaikan dalam video untuk mengetahui garis besar materi yang akan dipelajari. Pada bagian ukuran huruf dan pemilihan huruf disarankan teks pada *subtitle* "Merajut Asa" memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Sayangnya, perlu disunting lagi. Kalau boleh menyarankan, sebaiknya *subtitle* dibuat menggunakan *software* misalnya http://www.aegisub.org/ sehingga bisa di ON/OFF dan tidak mengganggu tampilan video.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Pada contoh Retorika Dakwah yang dibuat, mungkinkah ditambahkan *subtitle* (terutama bagian dalil yang dikutip). **Koreksi**: sabar berasal dari صَبَرَ – يَصْبِرُ (*sabara*, bukan *sabaru*). Tidak perlu rekam ulang video, bisa dikoreksi via *subtitle*.Perlu adanya transisi antartopik dan dibuat dengan teks dan gunakan backround yang blur. Pada bagian penutup perlu adanya pembahasan singkat, simpulan dan refleksi.Saran pada pemilihan warnasetting dan pencahayaan pengambilan video sudah cukup bagus. Untuk teks pada penjelasan (langkah-langkah pembelajaran) akan lebih baik menggunakan *border-text*, bukan *shadow*. Perhatikan pula kontras warna, fonta terang untuk latar gelap begitu pula sebaliknya. Bisa pula memanfaatkan model *ribbon* (pita) atau kotak transparan. Selanjutnya pada cara pengoperasian disarankan Fail/dokumen disimpan dalam format MP4, format yang dikenali oleh sebagian besar piranti digital.

Setelah mendapatkan beberapa masukan dari keempat pakar tersebut, langkah selanjutnya adalah merevisi atau memperbaiki purwarupa media tersebut. Perbaikan dari ahli pembelajaran yakni telah ditambahkan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran dan evaluasi pembelajarannya. Saran pada pemeran dalam film dan contoh model dakwah adalah mahasiswa yang awalnya masih diperankan oleh dosen.

Perbaikan dari saran ahli media pada bagian kemenarikan tampilan awal yaitu menambahkan fitur identitas pengembang disertai dengan logo watermark sebagai identitas logo UNS dan UMP dan penyandang dana penelitian yaitu LPDP. Pada bagian keteraturan desain diperbaiki dengan memberikan transisi atau perpindahan antarscene lebih halus dan desain media telah diganti dengan fitur dan tombol pilihan agar lebih mudah dijeda dan dihentikan sesuai dengan keinginan pengguna. Pada bagian penggunaan huruf diperbaiki tanpa *sawdow*, tetapi menggunakan *bowder*. *Subtitle* tetap dipertahankan untuk membantu pemahaman narasi alur cerita. Pada bagian warna

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

diperbaiki dengan penggunaan warna yang biru dan ornament dengan nuansa religi atau nilai Islam. Saran fail video diperbaiki dengan konten video dengan kurang dari 400MB sehingga mudah diakses dari komputer serta direncanakan untuk youtube dan video pembelajaran daring dan bisa diakses melalui handpone/smartpone.

2. Uji Coba Draf Purwarupa Media

1) Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Uji Terbatas dan Perbaikan

Uji coba satu-satu (*one to one*) bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik. Uji coba ini dilakukan antara pendesain intruksional dengan tiga peserta didik secara individual. Ketiga peserta didik dipilih berdasarkan kemampuan sedang, di atas sedang dan di bawah sedang sehingga dipandang sebagai sampel yang representative (Suparman, 2012).

Uji coba satu-satu ini lebih ditekankan pada aspek-aspek yang meliputi keterbacaan teks, pemahaman terhadap materi yang dikembangkan, dan media yang diintegrasikan di dalamnya. Uji coba ini dapat menggunakan pedoman wawancara. Data yang diperoleh pada tahap ini kemudian dianalisis untuk merevisi produk.

Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan di Universitas Muhammadiyah Purworejo selama beberapa pertemuan mulai bulan Mei-Juni 2019. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan pada mahasiswa dengan prestasi tinggi (H), prestasi sedang (S) dan prestasi rendah (R). Uji coba pada mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi (H) dinyatakan bahwa media tersebut menarik dan baik sehingga menambah motivasi belajar beretorika, dengan inovasi membuat gairah belajar meningkat, yakni sebelum menggunakan media perhatian mahasiswa belum maksimal karena banyak mahasiswa yang masih sesekali memegang hp, melihat jam, mengobrol dengan teman dan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mengantuk, tetapi setelah menggunakan media mahasiswa lebih fokus. Selanjutnya pada contoh dakwah perlu ditambahkan humor agar lebih menghibur. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan sedang (S) dinyatakan bahwa media audio visual interaktif retorika dakwah menarik dan memotivasi, karena jika hanya ceramah dan praktik dalam pembelajaran masih kurang variatif pembelajarannya. Hadirnya media menjadi angin segar bagi mahasiswa karena perpaduan dengan musik lebih bersemangat belajar. Dalam contoh dakwah hendaknya dengan latar yang tidak berganti-ganti agar semakin fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan rendah (R) dinyatakan bahwa media menarik, hanya langkah-langkahnya perlu diberi jeda agar dapat dipahami dengan mudah.

Perbaikan dari mahasiswa berupa penambahan humor yang segar yang disesuaikan dengan usia mahasiswa yaitu terkait masalah tugas kuliah dan media sosial yang menggelitik. Latar dakwah selanjutnya tidak berganti dengan jumlah yang terlalu banyak, pergantian latar hanya sebagian kecil saja. Jeda pada langkah pembelajaran sudah lebih lama disbandingkan dengan purwarupa sebelumnya. Setelah purwarupa ditelaah selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dari mahasiswa dan dosen kolaborator. Langkah terakhir setelah purwarupa direvisi adalah mengonsultasikan kembali pada ahli (*expert*) untuk kedua kalinya.

a) Uji Terbatas 1

Uji terbatas dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kekurangan dari produk awal atas respon dari mahasiswa dan dosen. Uji coba kelompok kecil juga digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik, tetapi dengan jumlah yang lebih banyak dan untuk

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

menguji kembali produk awal hasil revisi dari uji coba satu-satu atau one-to-one.

Uji coba kelompok kecil, jumlah peserta didik yang optimal antara 8-20 (Branch, 2009). Data kuantitatif dan informasi deskriptif dapat dikumpulkan menggunakan angket dan wawancara, kemudian dianalisis dan digunakan untuk revisi.

Uji terbatas dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purworejo pada semester 3A. Dalam pelaksanaan uji terbatas tersebut peneliti melakukan pendampingan di kelas dibantu oleh dosen NS. Pelaksanaan pendampingan ini diharapkan berimplikasi pada semakin meningkatnya kompetensi berbicara dakwah mahasiswa dengan dibantu media audio visual interaktif dalam pembelajaran mata kuliah berbicara. Pada uji terbatas ini dilakukan revisi atas masukan dari mahasiswa yang selanjutnya dilakukan revisi dan refleksi dengan dosen pengampu. Uji coba terbatas dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2019. Pelaksanaan uji terbatas ini melibatkan 1 dosen dan 28 mahasiswa (CLHO 8).

Uji coba terbatas ini dilaksanakan dengan tujuan memutar purwarupa media pembelajaran retorika dakwah pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dilengkapi dengan RPS dan evaluasi pembelajarannya. Pada uji terbatas ini peneliti mendampingi dosen untuk memperoleh masukan dari mahasiswa dan dosen pengampu. Peneliti memonitoring kegiatan pembelajaran dengan media tersebut apakah masih terdapat kekurangan. Uji coba terbatas ini merupakan salah satu syarat pelaksanaan dalam proses pengembangan dan memvalidasi produk media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia secara prosedural. Uji coba terbatas ini difungsikan untuk memperoleh data tentang prosedur efektif dalam penerapan pembelajaran berbicara dakwah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Hal ini dimaksudkan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

agar bisa menjadi pedoman bagi dosen dalam melaksanakan pembelajaran berbicara dengan kompetensi dasar berdakwah.

Implementasi dari uji coba terbatas dengan prosedur memutar media dan mahasiswa mengikuti tahapan-tahapan dalam media yang berbasis pendekatan ilmiah dengan 5 M. Setelah mengikuti prosedur dalam media kemudian mereka dimintai saran dan masukan terhadap media tersebut. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran diperoleh gambaran bahwa dengan penggunaan media tersebut: (1) sebagian mahasiswa aktif dan senang menggunakan media karena didukung dengan tayangan gambar dan musik yang menarik tampak pada awal pemutaran media. Ketika melihat gambar dan intruksi yang ada di layar maka mahasiswa langsung aktif mengikuti intruksi tersebut, (2) ketika mahasiswa diminta untuk tampil terlihat lebih percaya diri (3) dengan rangsangan dari media tersebut mahasiswa lebih mudah menata diksi, gagasan dan pendapat yang bervariasi dan luas cakupan materinya, (4) film yang terdapat dalam media mampu membangkitkan motivasi berbicara dakwah mahasiswa karena dengan alur cerita tersebut mahasiswa leluasa berbicara (5) respon dosen terhadap media tersebut adalah merasa lebih aktif dan lebih memerankan diri sebagai mediator, fasilitator dan motivator dibandingkan sikap dosen sebagai pusat pembelajaran.

Dalam pelaksanaan ujicoba terbatas terdapat kekurangan yang dikemukakan oleh mahasiswa dan dosen, antara lain: 1) tampilan media di awal pemunculan fitur warna gelap sehingga kurang menarik, (2) aktor kurang ekspresif, (3) suara kurang keras, (4) jeda setiap fitur terlalu cepat. Masukan tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh penulis untuk proses perbaikan dan penyempurnaan purwarupa media pembelajaran yang selanjutnya digunakan pada uji terbatas 2.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4. 1 Revisi Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

Keterangan	Fitur Media
Purwarupa (Uji Terbatas 1)	1) tampilan media di awal pemunculan fitur warna gelap 2) aktor kurang ekspresif, 3) suara kurang keras pada bagian pengantar narator, 4) jeda setiap fitur terlalu cepat.
Revisi	1) tampilan media diubah menjadi warna yang lebih cerah, 2) soting ulang dan perbaikan akting aktor, 3) suara diperkuat lagi pada bagian volume 4) jeda dibuat lebih lama agar mahasiswa lebih leluasa dalam memahami pesan yang disampaikan.

Penyempurnaan purwarupa yang dengan awalan gelap kemudian diperbaiki dengan warna biru dan ornamen nuansa islami, baik dari segi gambar maupun suara. Perbaikan pada akting aktor yang kurang ekspresif diperbaiki dengan soting ulang. Pada bagian suara disiasati dengan menambahkan volume pada tool atau tombol volume. Perbaikan pada jeda agar perhatian dalam setiap langkah menjadi sistematis dan bisa dipahami. Selanjutnya purwarupa yang telah disempurnakan tersebut akan digunakan dalam uji terbatas 2.

b) Uji Terbatas 2

Uji terbatas 2 diikuti oleh 2 Perguruan Tinggi Muhammadiyah yaitu Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Uji coba 2 dilaksanakan pada November 2019 Pelaksanaan ujicoba dibantu oleh IS dan SF. Materi yang disampaikan tentang Dakwah Muhammadiyah.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Pelaksanaan dari uji terbatas ini pada mata kuliah berbicara terintegrasi. Kegiatan berbicara dipandu dengan media pembelajaran audio visual interaktif yang terdapat aktivitas menyimak, menulis dan berbicara. Pada awal pembelajaran dosen menyiapkan RPS yang telah disusun. Sumber belajar yang dipakai adalah Purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif untuk merangsang aktivitas berbicara dakwah.

Mekanisme pelaksanaanya adalah dosen menyampaikan beberapa poin yang terdapat pada media, kemudian mahasiswa mengikuti prosedur yang ada pada media tersebut. Respon mahasiswa saat mendengar dan menyimak kali pertama media tersebut adalah senang dan gembira yang tampak dari raut wajahnya. Saat mengikuti langkah pembelajaran mahasiswa terpantau apresiatif dan aktif bertanya saat ada hal yang kurang jelas pada media. Pada langkah pertama mengamati mahasiswa secara bersama menyaksikan film dengan antusias. Bahkan ada yang bertanya "Ibu buat sendiri filmnya, wah..luar biasa" (CLHO 9). Respon dari dosen berupa penambahan kalimat *"Terima kasih Anda telah mengikuti media pembelajaran ini"*. Selain itu, dosen pengampu juga menyarankan agar tokoh dalam film dapat mengambil dari teater ISI agar kualitas akting semakin baik.

Selama proses implementasi purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif terdapat kelebihan dan kekurangan dari media yaitu (1) pembelajaran lebih bergairah dan riuh rendah, setelah penampilan sampel dari beberapa mahasiswa muncul tepuk tangan yang menggelegar di kelas, (2) dosen tampak senang dengan media yang penuh warna dan menarik perhatian, (3) pada saat ditampilkan model pembelajaran oleh dosen, mahasiswa menanggapi bahwa sebaiknya model diperankan oleh mahasiswa, (4) mahasiswa dan dosen menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan mudah untuk dioperasikan.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4. 2 Revisi Media Audio Visual Interaktif

Keterangan	Fitur Media
Purwarupa (Uji Terbatas 2)	(1) tampilan media terdapat kesalahan penulisan Religius atau lebih baik diganti dengan film pendek (2) isi film berangkat dari tema (3) perbaikan kesalahan tulis pada "sikap apayang seharusnya dilakukan oleh tokoh utama" (4) perlu penambahan kalimat "Terima kasih Anda telah mengikuti media pembelajaran ini"! setelah media selesai diputar.
Revisi	1) dalam KBBI kata yang tepat adalah religius dan pada akhirnya disempurnakan menjadi film pendek 2) mencari isi film dari tema yang ada 3) perbaikan kesalahan tulis menjadi "sikap yang seharusnya dilakukan oleh tokoh utama" 4) pada bagian akhir media telah diberikan kalimat "Terima kasih Anda telah mengikuti media pembelajaran ini"! sebagai bentuk apresiasi kepada para pengguna media.

Penyempurnaan purwarupa atas kekurangan tersebut dapat dikatakan dari segi mekanik dan konten sehingga upaya perbaikannya dapat bersifar manual pada fiturnya.

2) Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Uji Lebih Luas dan Perbaikan

Pada tahap uji lebih luas dilaksanakan pengujian terhadap purwarupa dengan pretes dan postes. Pelaksanaan uji lebih luas di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Ahmad Dahlan. Pretes dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran,

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

sedangkan postes dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Pada uji luas ini dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat mempermudah mahasiswa dalam berbicara dakwah.

Uji coba lebih luas dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2019. Hasil perbaikan tersebut digunakan untuk pelaksanaan uji coba lapangan lebih luas dengan Universitas Ahmad Dahlan pada semester 3 dan Universitas Muhammadiyah Purwokerto pada semester 3 dengan perlakuan yang sama yaitu adanya pretes dan postes pada masing-masing kelas. Hasil uji coba luas tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan purwarupa media pembelajaran yang telah dirancang pada perbaikan uji terbatas.

Untuk meyakinkan kekuatan temuan pada uji terbatas maka dilakukan tahap kedua yaitu uji coba yang lebih luas dengan cara menambah jumlah sampel atau subjek penelitian. Dengan bertambahnya sampel dan berdampak pada peningkatan kompetensi beretorika dakwah. Peningkatan tersebut sebagai bukti bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan alasan sudah konsisten dalam uji terbatas dan uji lebih luas.

Pada saat uji lebih luas mahasiswa dan dosen diminta memberikan masukan terhadap media yang antara lain dinyatakan bahwa materi dakwah hendaknya ditambah agar materi dakwah lebih kaya dan komprehensif. Tema, topik atau amanat harus dibedakan yang diminta pada tahap mengeksplorasi terlalu luas sehingga alangkah lebih baiknya jika diambil satu saja yaitu topik saja agar lebih spesifik. Pada bagian slide menanya hendaknya lebih panjang waktunya karena pada tahap tersebut akan terjadi interaksi tanya jawab antara mahasiswa dengan dosen yang tidak hanya satu mahasiswa saja, dapat pula 3 sampai dengan 5 mahasiswa, di sinilah letak interaktifnya. Selanjutnya pada rubrik penilaian diberikan pause atau berhenti sejenak agar lebih mudah dipahami karena jeda masih terlalu pendek. Selanjutnya pada

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

tahapan dakwah diksi "salawat nabi" diperjelas lagi maksudnya, apakah salawat bersenandung atau puji-pujian kepada nabi.

Tabel 4. 3 Revisi Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

Keterangan	Fitur Media
Purwarupa (Uji Lebih Luas)	1) Materi dakwah hendaknya ditambah 2) Tema, topik atau amanat harus dibedakan 3) slide menanya hendaknya lebih panjang waktunya 4) pada rubrik penilaian diberikan pause atau berhenti sejenak agar lebih mudah dipahami 5) pada tahapan dakwah salawat nabi diperjelas lagi maksudnya
Revisi	1) Materi yang awalnya hanya pengertian retorika dakwah saja, kemudian ditambah metode dakwah dan teknik berdakwah 2) Dibatasi hanya topik mini dari film saja 3) Dari durasi 15 detik ditambah menjadi 25 detik dan ada menu berhenti 4) Rubrik telah diberikan waktu berhanti 5) salawat nabi artinya mengucapkan salawat serta salam tercurah pada Nabi atau pujian kepada nabi bukan salawat lagu.

Penyempurnaan purwarupa agar menjadi model media pembelajaran yang sempurna adalah dengan memperbaiki sesuai dengan masukan dari dosen dan mahasiswa di atas. Selanjutnya pada uji lebih luas diolah dengan uji statistika untuk membandingkan antara pretes dan postes mahasiswa dengan perlakuan pada postes menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Pada uji lebih luas langsung diperbaiki sesuai saran dan masukan. Berikut ini akan disajikan hasil kemampuan pretes dan postes pada uji lebih luas.

a) Deskripsi Data

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Pelaksanaan uji lebih luas di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Ahmad Dahlan dilaksanakan pada bulan Oktober-September 2019 dengan jumlah mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Purwokerto sebanyak 35 mahasiswa dan di Universitas Ahmad Dahlan sebanyak 17 mahasiswa. Sebagai kelas Eksperimen Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan sebagai kelas kontrol yaitu Universitas Ahmad Dahlan. Tujuan dari uji luas ini adalah untuk mengetahui tingkat keberterimaan draf purwarupa yang siap digunakan.

Tabel 4.4 . Data Pretes kelompok Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Eksperimen	35	67.11	3.833	.648
	Kontrol	17	67.18	3.695	.896

Berdasarkan pengujian pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat rentang skor yang relatif sama antara kedua subjek tersebut. Artinya sebelum diberikan tindakan kemampuan beretorika dakwah kedua kelas tersebut sama. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,11 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,18. Berikut ini akan dipaparkan data distribusi skor pretes berbicara mahasiswa kelas kontrol dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 62.

Tabel 4.5 Distribusi Skor Pretes Kelas Kontrol

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
62-64	63	4
65-67	66	7
68-70	69	2
71-73	72	3
74-76	75	1
Jumlah		17

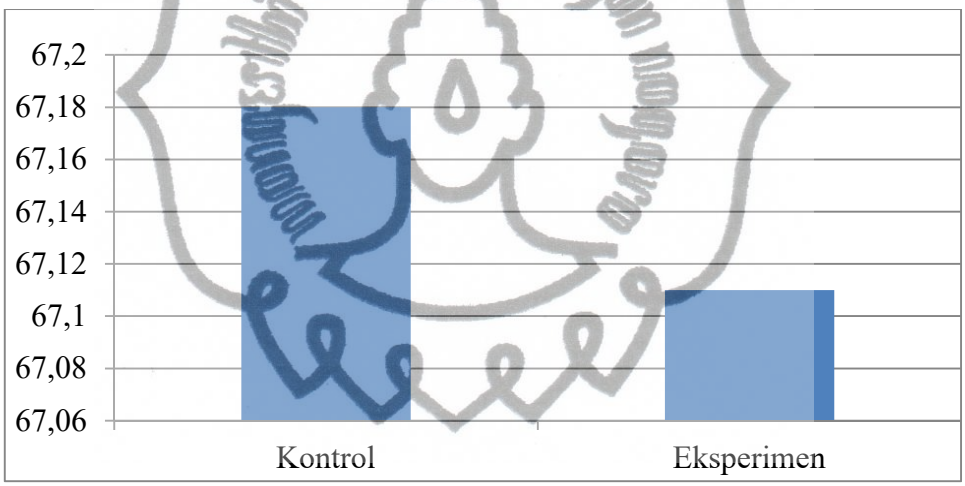
commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Selanjutnya data distribusi skor pretes kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 60 yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Distribusi Skor Pretes Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
60-62	61	4
63-65	64	10
66-68	67	8
69-71	70	8
72-74	73	4
75-77	76	1
Jumlah		35



Gambar 4.16 Histogram Rata-rata Pretes

Berikut ini merupakan data deskripsi statistik uji lebih luas skor postes setelah menggunakan draf purwarupa media pembelajaran pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol masih tetap menggunakan media boneka. Berdasarkan uji tersebut kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 72,83, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,65

Tabel 4.7 . Deskripsi Data Penelitian kelas Eksperimen dan kelas Kontrol Postes

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postest	Eksperimen	35	72.83	3.460	.585
	Kontrol	17	66.65	3.587	.870

Selanjutnya data distribusi skor postes pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 67 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Postes Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
67-69	68	8
70-72	71	9
73-75	74	8
76-78	77	9
79-81	80	1
Jumlah		35

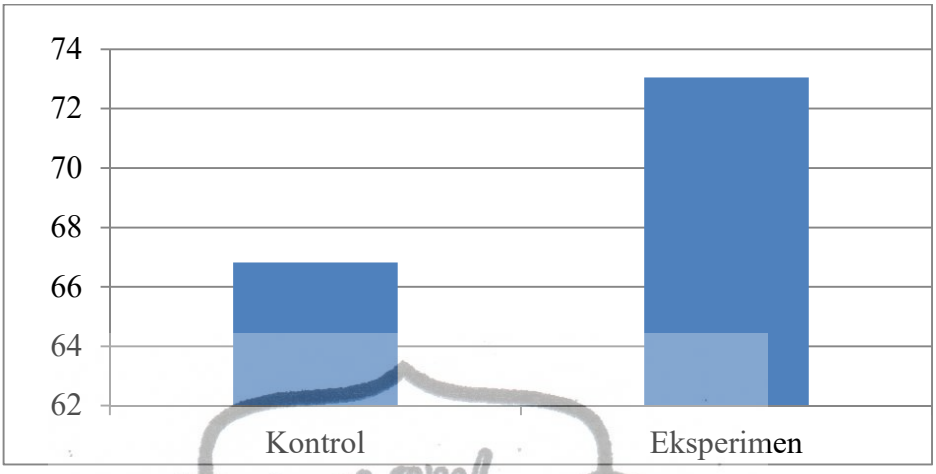
Daftar distribusi skor postes pada kelas kontrol dengan nilai tertinggi 74 dan terendah 60 dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Skor Postes Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
60-62	61	2
63-65	64	5
66-68	65	4
69-71	70	5
72-74	73	1
Jumlah		17

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id



Gambar 4.17 Histogram Distribusi Nilai Postes Berbicara Dakwah Uji Lebih Luas

Setelah dilaksanakan pretes tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif, selanjutnya dilaksanakan postes dengan memberikan perlakuan dengan draf purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif. Diperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 79. Pelaksanaan postes dengan menggunakan media audio visual interaktif terlihat perbedaannya dengan pelaksanaan prestes. Mahasiswa membuka berbicara dakwah dengan suara mantap dan tidak tergesa. Mengucapkan muqodimah dengan lancar dibandingkan sewaktu pretes. Mahasiswa mengucapkan puji-pujian kepada Allah dan rasul dengan khusuk. Saat memasuki penyampaian materi mahasiswa menyampaikan dengan improvisasi yang bervariasi. Penyampaian inti materi diambil dari topik film yang antara lain mahasiswa memilih topik berbakti kepada orang tua, kesabaran, anak yang rajin membantu orang tua anak yang disiplin dan topik lainnya. Penyampaian topik tersebut ditambahkan dengan cerita zaman nabi terdahulu dan kisah inspiratif pengalaman pribadi mahasiswa.

Penyampaian materi dakwah dengan durasi yang sesuai dan materi dakwah yang komprehensif serta menyeluruh lebih baik dibandingakan pada saat pelaksanaan pretes. Berdasarkan data dan observasi tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif keterampilan beretorika dakwah mahasiswa meningkat secara signifikan. Data tersebut juga dapat digunakan sebagai dasar bahwa media pembelajaran audio visual interaktif

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

siap dipakai sebagai model media pembelajaran. Data hasil kemampuan beretorika dakwah pada postes dapat dideskripsikan ke dalam bentuk distribusi frekuensi pada tabel di bawah ini.

Pelaksanaan ujicoba lebih luas dilakukan di dua universitas, yaitu di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan jumlah mahasiswa sebanyak 35 dan Universitas Ahmad Dahlan dengan jumlah mahasiswa sebanyak 17. Dengan demikian jumlah sampel dalam ujicoba luas sebanyak 52 mahasiswa. Hasil kompetensi dakwah dari data ujicoba luas diperoleh nilai rata-rata pretes sebesar 67,04 dan nilai postes dengan rata-rata sebesar 71,02. Dengan demikian berarti bahwa nilai postes lebih besar dari pretes (72,83 > 66,65). Analisis data lebih luas ini menggunakan uji-t dependen. Berdasarkan perhitungan uji SPSS diperoleh hasil uji t = 8,49, sedangkan t tabel =1, 96 dalam taraf signifikansi α = 0, 05. Dapat disimpulkan bahwa purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif yang dipakai di kedua universitas tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar mahasiswa dan selanjutnya dapat dikatakan sebagai model media pembelajaran.

Pada uji lebih luas ini digunakan sebagai sarana untuk menguji bahwa purwarupa siap digunakan untuk uji keefektifan. Saran perbaikan setelah uji luas berupa materi yang bersifat subtansial yaitu materi masih terlalu sedikit, jeda pada langkah pembelajaran perlu ditambah dan rubrik penilaian dikaji pada bagian salawat nabi. Berdasarkan saran-saran dari para dosen dan mahasiswa sebagai mana dipaparkan di atas kemudian diperbaiki.

b) Uji Prasyarat Analisis

Setelah data terkumpul perlu adanya uji pesyarat analisis sebelum dilakukan data dengan t-tes. Uji prasyarat analisis dalam tahap eksperimen ini adalah uji keseimbangan, uji normalitas "Kolmogorov Sminornov Test" dan uji homogenitas dengan teknik "*Levene's Test*".

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

(1) Uji Normalitas

Analisis normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dapat diketahui sebagai berikut:.

Tabel 4.11 Uji Normalitas Skor Postes Uji Coba Lebih Luas

Kelompok	Variabel	Sig	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,200*	Normal
Kontrol	Postest	0,200*	Normal

Berdasarkan Tabel 4.11 diketahui bahwa nilai signifikanasi lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan data telah berdistribusi normal.

(2) Uji Homogenitas

Berikut ini merupakan data tabel uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Postest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
.000	1	50	.998	Homogen

Hasil Uji levene skor pretes dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat nilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,998. Karena signifikansi $\alpha > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa antara postes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam penelitian ini memiliki variasi homogen.

(3) Uji Keseimbangan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Data untuk uji keseimbangan diperoleh dari nilai kemampuan mahasiswa sebelum tindakan penelitian. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan awal yang sama dan tidak ada perbedaan satu sama lain. Uji keseimbangan menggunakan *independent sample t test.* Data yang digunakan adalah nilai hasil tes beretorika dakwah mahasiswa. Hasil uji keseimbangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Uji Keseimbangan pada Uji Coba Lebih Luas

Kelompok	Mean	*Sig*	Keterangan
Eksperimen	67,11	0,956	Tidak ada perbedaan
Kontrol	67,18		

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	.035	.852	-.056	50	.956	-.062	1.120	-2.312	2.188
	Equal variances not assumed			-.056	32.870	.955	-.062	1.106	-2.312	2.188

Berdasarkan tabel uji keseimbangan pada diperoleh rerata kelompok eksperimen 67,11 dan mean kelompok kontrol 67,18. Pengujian homogenitas pada uji keseimbangan diperoleh Levene test 0,035 dengan signifikansi 0,852 > 0,05

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

menunjukkan data pada uji keseimbangan memiliki varian homogen. Hasil uji diperoleh t hitung sebesar -0,056 dengan signfikansi 0,996 > 0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan beretorika antara kelompok eksperimen kontrol atau dapat dikatakan bahwa kemampuan awal beretorika kedua kelompok adalah sama.

(4) Uji Hipotesis

Hasil analisis deskripsi statistik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada uji coba lebih luas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Deskipsi Hasil Data Statistik Uji Coba Lebih Luas

Indikator statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
N	35	17
Skor Terendah	67	60
Skor Tertinggi	79	74
Mean	72,83	66,65
Standar Deviasi	3,46	3,59

Pada Tabel 4.13 menunjukkan hasil pembelajaran beretorika dakwah pada uji coba lebih luas. Data tersebut diantara jumlah mahasiswa, skor terendah, skor tertinggi, mean dan standar deviasi. Dapat diketahui pula, bahwa hasil pembelajaran beretorika dakwah stelah dilakukan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran adudio visual interaktif. Data penelitian hasil posttest rata-rata nilai kelompok eksperimen 72,83 lebih baik jika dibandingkan kelompok kontrol 66,65.

Analisis Bivariat pada tahap ini digunakan untuk mengetahui pengaruh purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar keterampilan beretorika dakwah mahasiswa program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia. Analisis tersebut dihitung menggunakan uji *indenpendent sample t test*, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.14. Analisis Bivariat Pengaruh Purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Hasil Belajar Keterampilan Beretorika Dakwah Mahasiswa Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Postest	Equal variances assumed	.000	.998	5.973	50	.000	6.182	1.035	4.103	8.260
	Equal variances not assumed			5.897	30.769	.000	6.182	1.048	4.043	8.320

Berdasarkan Tabel 4.14 tersebut di atas diketahui bahwa ada Pengaruh Purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Keterampilan Beretorika Dakwah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dan Sastra Indonesia.dengan nilai signifikansi pada hasil uji *independent sample t test* diperoleh t_{hitung} = 5,973 dengan signifikansi 0,000 lebih kecil 0,05. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperiman dan kelas kontrol. Kelas ini yang tidak mendapatkan perlakuan dari purwarupa media pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan yaitu dengan perolehan nilai 66,82 dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran dengan hasil yang lebih memuaskan yakni sebesar 72,83. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

audio visual interaktif retorika dakwah dapat meningkatkan kompetensi berbicara dakwah.

Setelah purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif dikembangkan sampai uji coba lebih luas kemudian purwarupa tersebut dibuat menjadi Purwarupa Media Pembelajaran yang siap diuji keefektifannya. Purwarupa media pembelajaran tersebut berisi: (1) fitur pengantar yang berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang indikator, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar beretorika dakwah; (2) fitur materi yang berisi materi retorika dakwah pendidikan yang memuat pengertian retorika, dalil yang melandasi retorika dakwah dan metode/teknik berdakwah; (3) fitur langkah pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah berisi langkah pertama mengamati: mahasiswa diminta mengamati film pendek religius untuk diambil topiknya, menanya: mahasiswa diminta menanyakan apa yang menjadi topik dalam film tersebut, mengeksplorasi: mahasiswa diminta mencari referensi dari topik yang pilih baik dari buku, internet dan Al-Qur'an, mengasosiasi: mahasiswa diminta menghubungkan topik dengan referensi kemudian menuliskan dalam bentuk naskah dakwah, mengomunikasikan: mahasiswa melihat contoh dakwah model kemudian praktik secara individu dan dinilai oleh dosen, (4) fitur rubrik penilaian sebagai pedoman bagi dosen untuk menilai kompetensi dakwah, (5) fitur penutup dan simpulan untuk memberikan simpulan garis besar media dan implikasi media, serta ucapan terima kasih telah mengikuti media pembelajaran ini, (6) fitur pengembang yang berisi identitas pengembang, promotor dan ko-promotor, asal instansi, dan penyandang dana penelitian.

Berdasarkan perlakuan pada uji lebih luas dengan jumlah objek penelitian yang lebih banyak secara kuantitas. Uji lebih luas dilaksanakan untuk melacak dan menilai kualitas purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif secara konten dan fitur tampilannya. Perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan merupakan langkah lanjutan setelah

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mendapat umpan balik (*feedback*), baik dari ahli setelah divalidasi maupun setelah mendapat tanggapan dari mahasiswa yang telah menggunakan media pembelajaran pada uji coba terbatas. Perbaikan pada uji lebih luas ini akan digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan model media pembelajaran yang sempurna sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa. Hasil uji lebih luas ini berupa model media pembelajaran audio visual interaktif yang akan diuji keefektifannya.



Gambar 4.18 Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Retorika Dakwah

commit to user

III. Pengujian Model Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tahapan setelah terlaksana uji lebih luas adalah pengujian model yaitu menguji keefektifan media pembelajaran audio visual interaktif dengan membandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Model ini merupakan model yang telah sempurna sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa.

Uji keefektifan dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purworejo pada bulan Oktober-November 2019 semester 4A sebanyak 28 mahasiswa dan semester 4B sebanyak 25 mahasiswa, dengan total 53 mahasiswa, di Universitas Muhammadiyah Purwokerto pada bulan Oktober-November 2019 pada kelas 3A sebanyak 35 dan 3B sebanyak 35 dan di Universitas Muhammadiyah Surakarta pada bulan November-Desember 2019 dengan jumlah mahasiswa Semester 3A sebanyak 40 mahasiswa dan Semester 3C sebanyak 40 mahasiswa. Berdasarkan data tersebut akan digunakan jumlah kelompok eksperimen sebanyak 100 dan kelompok kontrol sebanyak 103. Uji kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif, sedangkan perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan media realia dan power point. Media pembelajaran audio visual interaktif ini merupakan model akhir yang akan digunakan untuk menguji tingkat keefeektifan pada setting penelitian.

Pada kesempatan tersebut mahasiswa termotivasi mengamati media pembelajaran dengan antusias dan penuh perhatian dalam memahami intruksi pada media pembelajaran. Saat media diputar pada bagian pengantar tampak terlihat raut muka yang bahagia karena musik yang didengar dapat membangkitkan mood belajar atau menjadikan lebih bersemangat dalam belajar. Selanjutnya ketika tampilan awal bergerak dengan gambar yang berwarna biru dan bernuansa keislaman, nuansa perhatian semakin tampak antusias. Tampilan nuansa keislaman tersebut menjadi favorit bagi mahasiswa secara keseluruhan. Pada tahap mengamati tampak perhatian semakin mendalam ketika mengetahui bahwa film bertema mahasiswa dimunculkan. Keharuan terlihat ketika tokoh dalam film tersebut mengalami berbagai macam cobaan hidup. Tahap mengamati tersebut dilakukan dengan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mencari topik yang terdapat pada film. Dari hasil pengamatan tersebut dipilih beberapa topik yang diambil mahasiswa antara lain kesabaran, berbakti kepada Ibu, berbakti kepada orang tua, istikomah dalam menggapai cita-cita dan pantang menyerah dan tidak kenal putus asa dalam mengarungi kehidupan. Setelah diperoleh topik tersebut kemudian mahasiswa menanyakan dan mengonfirmasikan pada dosen pengampu.

Tahap selanjutnya adalah mengeksplorasi dengan mencari referensi sesuai dengan topik yang dipilih tersebut dari Al-Qur'an, Hadist, buku dan jurnal. Tahap mengasosiasikan dilakukan dengan menghubungkan antara topik dengan referensi tersebut dengan menuliskan pada naskah dakwah. Tahap mengomunikasikan dilaksanakan oleh mahasiswa dengan topik sesuai dengan pilihannya. Tahap ini merupakan tahap penilaian dari dosen pengampu dan teman sejawat. Keefektifan media ini dapat terlihat dari prestasi berbicara dakwah mahasiswa yang tampak lebih berkualitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Berikut ini disajikan deskripsi data dan analisis data.

1. Deskripsi Data

Uji keefektifan dilaksanakan di tiga Perguruan Tinggi Muhammadiyah untuk mengukur sejauh mana tingkat keefektifan media pembelajaran audio visual interaktif di kelas dan digunakan mahasiswa. Uji keefektifan dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purworejo, Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Muhammadiyah Surakarta pada bulan November-Desember 2019. Tujuan utama pada uji keefektifan adalah membandingkan produk yang dihasilkan penulis dengan produk media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Pelaksanaan Uji Keefektifan dengan rincian di Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan kelas Kontrol semester 3A dengan jumlah 40 mahasiswa dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen berupa Media Power Point, sedangkan untuk kelas Eksperimen pada semester 3C dengan jumlah 40 mahasiswa dengan menerapkan Media

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Pembelajaran Audio Visual Interaktif. Di Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan kelas Kontrol pada semester 4A dengan jumlah 28 menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen adalah Media Realia (kicir pelangi, bucar, kantong doraemon, puzle), sedangkan penerapan di kelas Eksperimen pada semester 4B dengan jumlah 25 mahasiswa menggunakan Media Audio Visual Interaktif. Selanjutnya Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan kelas Kontrol pada semester 3A dengan jumlah 35 mahasiswa menggunakan Media Youtube, sedangkan kelas Eksperimen dilakasanakan pada semester 3B dengan jumlah 35 mahasiswa menggunakan Media Audio Visual Interaktif.

Tabel 4.15Deskripsi Data Penelitian kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

		Pretes				Postes			
Kelompok	N	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Eksperimen	100	62	79	70,4	4	70	93	79,7	4,7
Kontrol	103	61	78	69,8	3,6	65	82	73,8	4,1

Berikut ini disajikan tabel deskripsi statistik uji efektivitas skor pretes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.16 Deskripsi Data Penelitian kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelompok	N	Pretes			
		Min	Max	Mean	SD
Eksperimen	100	62	79	70,4	4
Kontrol	103	61	78	69,8	3,6

Berdasarkan pengujian model antara media yang biasa digunakan pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan media pembelajaran realia terdapat perbedaan yang signifikan dengan kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual interaktif. Hasil uji kompetensi berbicara dakwah pada saat menggunakan media audio visual interaktif mahasiswa tampak aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Keterampilan berbicara dakwah kelas kontrol terlihat kurang bergairah dan mahasiswa lebih pasif.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Keterampilan berbicara dakwah pada mahasiswa kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih unggul dibandingkan pada kelas kontrol. Media audio visual interaktif memberikan kontribusi kepada mahasiswa yakni muqodimah lebih hafal, puji-pujian kepada Allah dan Nabi lebih tertata, selanjutnya menyampiakan materi dengan dilandasi Al-Qur'an dan hadist. Materi lebih luas karena terdapat improvisasi topik dari film yang dihubungkan dengan pengalaman pribadi masing-masing mahasiswa yang luar biasa, sampai terbawa emosi bercerita ketika mengalami nasib yang sama dengan tokoh utama, ibunya meninggal dunia saat masih menempuh studi. Mahasiswa menyampaikan gagasan dengan penuh percaya diri, diksi yang tertata dan bervariasi saat itulah terlihat bahwa media dapat mendukung kompetensi berbicara. Selanjutnya mahasiswa menyampaikan dakwah atau beretorika dakwah.

Data distribusi skor pretes pada kelas eksperimen 1 dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 62 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
62-64	63	7
65-67	66	18
68-70	69	27
71-73	72	25
74-76	75	15
77-79	78	8
Jumlah		100

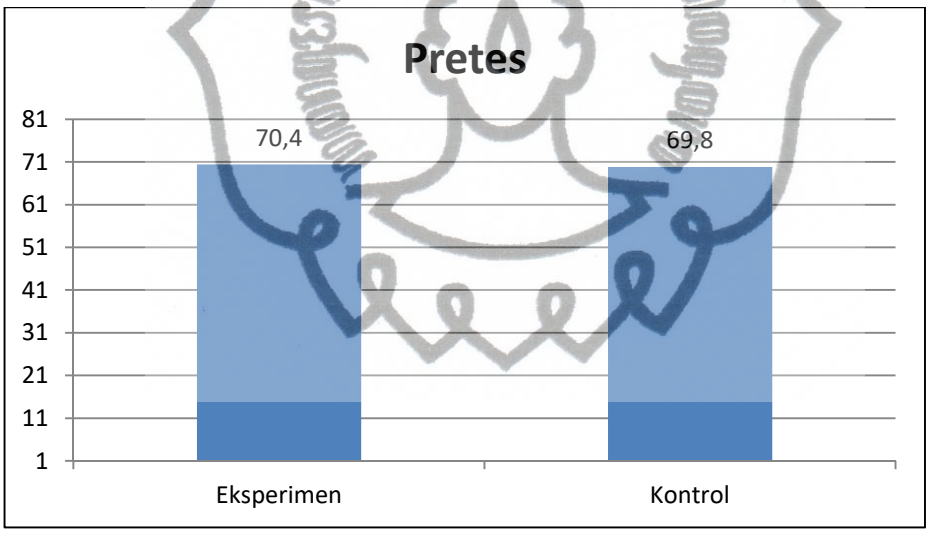
Data distribusi skor pretes pada kelas kontrol dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 61 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kelompok Kontrol

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
61-63	62	2
64-66	65	17
67-69	68	31
70-72	71	31
73-75	74	14
76-78	77	8
Jumlah		103



Gambar 19. Histogram Rata-rata Skor Pretes

Data Deskripsi Statistik Uji Efektivitas Skor Postes yaitu setelah menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif sebagai berikut.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4.19 Deskripsi Statistik Uji Efektivitas Skor Postes

Kelompok	N	Pretes			
		Min	Max	Mean	SD
Eksperimen	100	70	93	79,7	4,7
Kontrol	103	65	82	73,8	4,1

Data distribusi skor postes pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 70 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Skor Postes Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
70-73	71.5	12
74-77	75.5	15
78-81	79.5	38
82-85	83.5	24
86-89	87.5	8
90-93	91.5	3
Jumlah		103

Data distribusi skor postes pada kelas kontrol dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 65 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

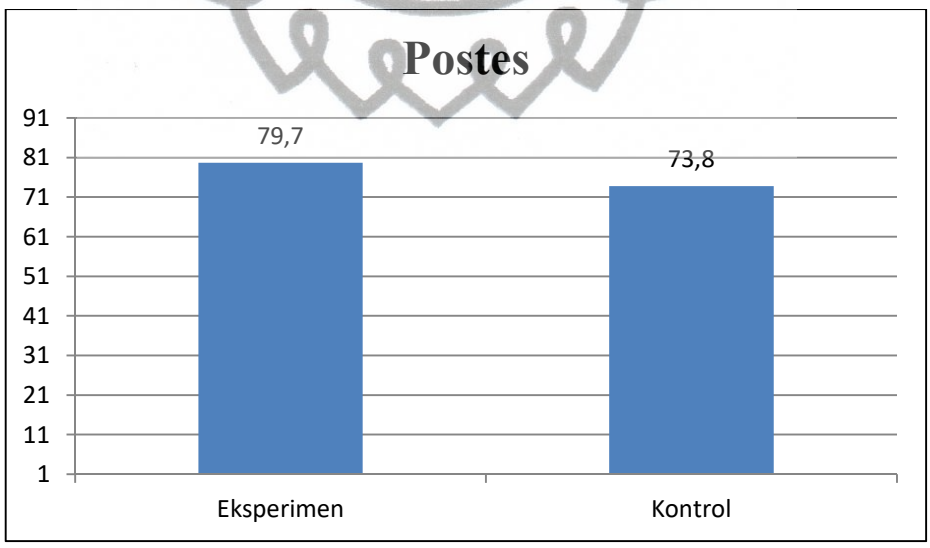
commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Skor Postes Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut
65-67	66	5
68-70	69	20
71-73	72	22
74-76	75	28
77-79	78	16
80-82	81	12
		103

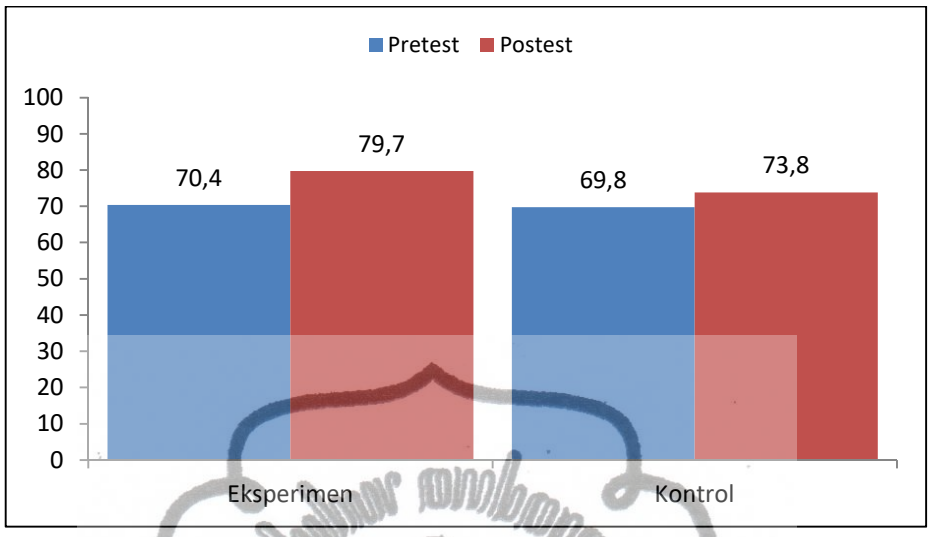
Berikut ini merupakan histogram perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai berikut.



Gambar 20. Histogram Perbandingan Rata-rata Skor Postes

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id



Gambar 21. Histogram Perbandingan Rata-rata Skor Pretes dan Postes

2. Uji Persyarat Analisis

Setelah data terkumpul perlu adanya uji persyaratan analisis sebelum dilakukan analisis data uji ekefektifan mengunakan uji t. Uji persyaratan analisis dalam tahap eksperimen ini adalah uji keseimbangan, uji normalitas "Kolmogorov Sminornov test" dan uji homogenitas dengan teknik "*Levene's Test*".

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Tes* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.22 Uji Normalitas pada Uji Efektifan

Kelompok	N	Normal Parameters[a,b]		Most Extreme Differences			Test Statistic	Asymp. Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Absolute	Positive	Negative		
Eksperimen	100	79.75	4.719	.085	.067	-.085	.085	.069[c]
Kontrol	103	73.82	4.144	.064	.064	-.061	.064	.200

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat diketahui nilai signifikansi uji normalitas untuk semua kelompok lebih besar 0,05 sehingga data semua kelompok berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.23 Uji Homogenitas Levene Test pada Uji Keefektifan

Postest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.687	1	201	.408

Berdasarkan Tabel 4.24 diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar 0,05, menunjukkan data kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varian homogen.

c) Uji Keseimbangan

Data untuk uji keseimbangan diperoleh dari nilai mahasiswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama atu tidak ada perbedaan satu sama lain. Uji keseimbangan dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test* dengan hasil berikut ini:

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4. 24 Uji Keseimbangan pada Uji Kefektifan

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.485	.224	1.048	201	.296	.555	.529	-.489	1.599
	Equal variances not assumed			1.046	197.375	.297	.555	.530	-.491	1.600

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil ui keseimbangan diperoleh t hitung sebesar 1,048 dengan nilai signifikansi menunjukkan 0,201 > 0,05 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan nilai keterampilan beretorika dakwah antara kelompok eksperimen dan kelompok kelompok kontrol, atau dapat dikatakan bahwa kemampuan awal mahasiswa sama.

d) Uji Hipotesis

Hasil pembelajaran keterampilan beretroika dakwah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Tabel 4.25 Perbandingan Hasil Pembelajaran Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek yang Dibandingkan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	79,75	73,82
Nilai Terendah	70	65
Nilai Tertinggi	93	82
Standar Deviasi	4,719	4,144

Berdasarkan Tabel 4.26 dapat diketahui perbandingan hasil pembelajaran kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pembelajaran menunjukkan nilai mean, nilai terendah dan nilai tertinggi kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Analisis ini digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Analisis dilakukan menggunakan uji annava satu jalur, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.26 Uji Hipotesis Data Uji Efektif

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Postest	Equal variances assumed	.687	.408	9.528	201	.000	5.934	.623	4.706	7.163
	Equal variances not assumed			9.510	196.061	.000	5.934	.624	4.704	7.165

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Hasil analisis menggunakan imependent sample t test diperoleh t hitung 9,528 dengan nilai signifinikansi (p-value) 0,000 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan keterampilan beretorika dahwah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Audio Visual Interaktif pada pembelajaran retorika dakwah pendidikan terhadap kompetensi berbicara dakwah mahasiswa secara signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran yang biasa digunakan di beberapa media pembelajaran lain.

B. Pembahasan

Setelah penulis menyajikan data dan menguraikan implementasi dari masing-masing rumusan masalah, selanjutnya akan dipaparkan pembahasan sebagai berikut.

1. Karakteristik Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Berbicara

Karakter media yang telah digunakan antara lain boneka, kartu, wayang, papan permainan, puzzle, rekaman youtube, rekaman hp dan lap top. Mata kuliah di UM Purworejo dengan nama Berbicara II dan berada pada semester dua. Media yang dibuat berupa kicir pelangi, kantong ajaib, bumi bercerita (Bucar), kantong keberuntungan (doraemon), puzzle dan boneka. Di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan nama mata kuliah Berbicara Retorika dan berada di Semester 2 dengan media yang digunakan yaitu Youtube dan Power Point.

Di Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan nama mata kuliah Berbicara dan berada di semester 3. Media yang dipakai laptop, power point dan hand pone yang digunakan untuk merekam aktivitas berbicara mahasiswa kemudian diapresiasi secara bersama-sama oleh dosen dan mahasiswa secara kebahasaan dan nonkebahasaan. Fitur lap top dan hand pone berupa rekaman aktivitas beretorika yang kemudian disimpan dalam dokumen tertentu untuk diputar ulang. Selanjutnya nama mata kuliah di Universitas Ahmad Dahlan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

adalah Retorika yang berada di semester 2. Media yang digunakan berupa wayang, boneka dan youtube tokoh politik dan religi. Fitur boneka berupa boneka karakter sebagai media mendongeng dan bercerita mahasiswa yang terbuat dari kain dan kertas. Media boneka sebagai alat peraga berbicara menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Fitur wayang berupa wayang karakter tokoh tertentu yang selanjutnya ditampilkan dalam bentuk cerita yang dibuat dari kayu dan kertas. Dampak pemakaian media ini yaitu mahasiswa mampu bercerita tentang cerita rakyat atau mendongeng.

Karakter media pembelajaran yang digunakan di empat seting tersebut dinamakan media visual atau media realia (Yaumi, 2018). Media visual hanya berfungsi sebagai peralatan fisik yang berfungsi sebagai perantara antara sumber dengan penerima informasi. Peralatan tersebut hanyalah media dan bukan sebagai sumber belajar. Media realia ini hanya dapat bersentuhan dengan pancaindra dengan dominasi dilihat dan diraba, tidak dapat didengar atau audio.

2. Potensi dan Kebutuhan Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Digunakan pada Setting Penelitian

Bertumpu pada hasil penelitian sebagaimana dipaparkan di atas, dapat diungkapkan pembahasan sebagai berikut. Temuan yang diperoleh dalam studi pendahuluan menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual interaktif retorika dakwah belum digunakan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berdasarkan observasi di lapangan baik di Universitas Muhammadiyah di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta media yang dipakai masih bersifat media realia atau belum menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Media yang dibuat belum secara kolaboratif antara mahasiswa dan dosen sehingga media tersebut terkesan teacher center atau dominasi dosen. Mengacu pembelajaran dengan menggunakan media bahwa media yang baik adalah media yang dapat mengaktifkan siswanya (Tenri & Corresponding, 2013).

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Hasil penelitian terhadap kebutuhan media menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap bahwa media audio visual interaktif dalam pembelajaran retorika dakwah menarik dengan alasan akan menambah referensi saat beretorika. Dengan kata lain dapat mempermudah dalam penyusunan retorika dakwah. Dosen pun memberikan apresiasi positif terhadap analisis kebutuhan media yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran retorika dakwah berbasis pendekatan ilmiah dalam mata kuliah retorika dakwah untuk meningkatkan kompetensi berbicara. Berdasarkan studi eksplorasi tersebut maka dibuatlah media pembejaran yang telah menyesuai kan kebutuhan di lapangan.

Kompetensi dasar berbicara dakwah sangata vital di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Perguruan Tinggi Muhammadiyah. Hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa tujuan Muhammadiyah adalah berdakwah amar ma'ruf nahi mungkar dan amal usaha muhammadiyah dalam bidang pendidikan. Hal inilah yang mendorong mahasiswa harus memiliki keahlian beretorika dakwah. Berdasarkan pendalaman terhadap RPS dan penegasan dari dosen dan mahasiswa kebutuhan kompetensi dakwah sangat diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Peserta didik yang dibekali dengan media yang berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman maka akan lebih mudah mengikuti kompetisi dengan pasar kerja.

Merujuk pada pendapat Webcrawler, Omodara, dan Adu (2014) dikatakan bahwa media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan mengajar. Media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

3. Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

a. Pembuatan Desain Purwarupa

Tahap pembuatan purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif retorika dakwah pada pembelajaran mata kuliah berbicara di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk melengkapi media pembelajaran pada mata kuliah berbicara. Dakwah sebagai bentuk keterampilan berbicara di depan umum merupakan sarana peningkatan kompetensi berbicara belum diterapkan di Universitas Muhammadiyah di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu, peneliti memberikan penawaran dengan kompetensi dakwah dalam mata kuliah berbicara. Dakwah sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan berdakwah mempunyai potensi mengembangkan kompetensi berbicara mahasiswa (Ornellas & Muñoz Carril, 2014).

Pembuatan purwarupa media pembelajaran dimulai dengan studi eksplorasi di setting penelitian yang selanjutnya dilengkapi dengan studi pustaka sebagai dasar pembuatan purwarupa. Tahap selanjutnya adalah membawa desain purwarupa tersebut pada lokakarya untuk diberikan masukan dan penilaian dari peserta lokakarya dan pakar pembelajaran. Selanjutnya purwarupa diperbaiki dan dibawa kepada ahli pembelajaran. Purwarupa kembali diperbaiki setelah mendapat masukan dan penilaian pakar media pembelajaran dan teknologi. Hasil dari perbaikan tersebut digunakan untuk uji terbatas pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Purworejo. Masukan dari mahasiswa dan dosen pada uji terbatas diperbaiki yang selanjutnya digunakan pada uji lebih luas. Uji lebih luas dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Ahmad Dahlan yang kemudian memberikan masukan perbaikan. Purwarupa hasil perbaikan pada uji luas tersebut kemudian dipakai untuk uji keefektifan.

Sebagaimana diungkapkan oleh Stewig (1980) bahwa berbicara dapat memberikan efek kebahagiaan dan kenikmatan serta dapat menstimulasi imajinasi, memahami informasi dan orang lain. Dinyatakan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

oleh Hunter (2010) bahwa berbicara berdampak pada pemahaman terhadap diri dan orang lain serta pemahaman tentang arti kehidupan.

Purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif retorika dakwah dengan fitur pertama berupa Pengantar yang berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan materi retorika dakwah pendidikan. Fitur kedua berisi langkah pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah terdiri atas langkah 5M yaitu **Langkah 1 Mengamati** yakni mahasiswa diminta mengamati film dengan pesan religius berikut ini! Setelah melakukan aktivitas mengamati film mahasiswa akan masuk pada tahap menanya. **Langkah 2. Menanya** setelah melakukan aktivitas mengamati/ mahasiswa dimohon dapat mengidentifikasi hal-hal topik yang terdapat dalam film/ kemudian dapat menanyakan kepada dosen terkait topik yang akan dimunculkan dalam dakwah!Setelah melakukan aktivitas menanya mahasiswa akan masuk pada tahap mengeksplorasi! **Langkah 3. Mengekplorasi** mahasiswa dimohon menggali konflik yang ada pada film agar dapat menjadi topik, tema, pesan atau amanat dalam Retorika Dakwah! Setelah melakukan aktivitas mengekplorasi mahasiswa akan masuk pada tahap mengasosiasikan! **Langkah 4. Mengasosiasikan**: Mahasiswa dimohon menghubungkan topik, tema, pesan atau amanat dari dalil yang diambil dari Al-Qur'an dengan membuat naskah retorika dakwah! Setelah melakukan aktivitas mengekplorasi mahasiswa akan masuk pada tahap mengomunikasikan! **Langkah 5. Mengomunikasikan**: Mahasiswa dimohon beretorika dakwah sesuai topik yang dipilih! Fitur ke-3 berisi rubrik penilaian yang dipakai sebagai dasar penilaian terhadapa tampilan retorika dahwah mahasiswa.

Uji kompetensi beretorika dakwah dilengkapi dengan rubrik penilaian yang berupa membuka berbicara dakwah dengan salam dan muqodimah, memberikan ucapan puji-pujian kepada Allah dan rasul, memberikan penekanan pada bagian penting dengan berbagai strategi, menggunakan volume suara yang keras dan ekspresi yang mendukung

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dakwah dan memanfaatkan waktu sebagaimana kultum atau kuliah tujuh menit dengan durasi 7 menit.

Media audio visual dikatakan mendukung prestasi belajar karena adanya perhatian terhadap gambar, warna dan suara oleh peserta didik (Connell, 2005; Gilakjani, 2012). Dengan media film peserta didik akan mampu mengapresiasikan gambar, warna dan suara sehingga imajinasi atau improvisasi saat berbicara lebih bervariasai dan kompleks.

b. Hasil Uji Coba Terbatas

Mengacu pada hasil uji coba terbatas di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbicara dapat berkontribusi pada keterampilan berbahasa yang lain yaitu menulis, membaca dan menyimak. Hal ini sinergi dengan media yang dikembangkan dengan pendekatan ilmiah/saintifik tersebut mampu menuntun mahasiswa untuk menyimak, menulis dan membaca teks media. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang menyebut empat proses yang mempengaruhi bealajar observasional yaitu 1) Atensi (*attention*) memperhatikan peristiwa, 2) Retensi (*retention*) tahapan mengingat model yang diamati, 3) Produksi (*production*) tahapaan ini mencoba, menirukan atau mempratikkan perilaku oleh model. 4) Motivasi (*motivation*) apabila termotivasi untuk melakukan perilaku yang ditiru (model).

Pada uji terbatas yang diikuti oleh 28 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purworejo dinyatakan bahwa media pembelajaran masih perlu diperbaiki dalam hal suara, tulisan dan akting tokoh dalam film. Oleh karena itu, purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif diperbaiki sesuai saran dari mahasiswa. Aktivitas yang terdapat dalam media pembelajaran merupakan pembelajaran yang terintegrasi antara keterampilan berbahasa (Alibakhshi, G.& Padiz, 2011).

Pembelajaran berbicara Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebaiknya dilaksanakan dalam bentuk unjuk kerja sebagai

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mana keterampilan berbicara dakwah yang dirangsang dengan penggunaan media. Pembelajaran tidak hanya sekadar dengan mendengarkan atau melihat sesuatu saja, tetapi harus dipraktikkan berkali-kali (Silberman, 2006:25).

Didukung pula dengan riset lain yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran akan didapatkan 10 % dari membaca, 20 % dari mendengar, 30% dari melihat, 50% dari melihat dan mendengar, 70 % dari apa yang dikatakan dan 90 % dari yang dikatakan dan dilakukan (Dryden, 2003:100). Bukti dari aplikasi media pembelajaran audio visual interaktif adalah bahwa dalam mengikuti media ini mahasiswa telah ada kegiatan berbicara. Artinya pada media ini ada aktivitas mengatakan dan melakukan kegiatan pembelajaran ilmiah.

Perencanaan pada ujicoba terbatas dengan mengikuti teori Suryani (2018) dengan tahapan ujicoba satu-satu dan ujicoba klasikal di kelas dengan dosen pengampu dan peneliti berada di kelas untuk mencari kekurangan dari purwarupa yang telah dibuat. Pada intinya tujuan pembelajaran dari mata kuliah berbicara adalah agar mahasiswa mampu menyampaikan gagasan, informasi kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Hal ini sejalan dengan tujuan kompetensi dasar retorika dakwah dengan tujuan untuk berbicara di depan umum melalui seni tertentu dengan pesan dakwah.

Pelaksanaan uji terbatas dilakukan di Universitas Muhammadiyah Purworejo. Uji terbatas 1 kali pertama media diputar pada kelompok kecil tiga mahasiswa untuk mengetahui tingkat pemahaman pada materi yang diberikan pada mahasiswa dengan prestasi rendah, sedang dan tinggi. Tanggapan yang sama bahwa media yang dipakai adalah media dengan petunjuk penggunaan media dengan sangat jelas, ukuran huruf sangat jelas untuk dibaca, warna yang digunakan dalam media nyaman untuk diamati, gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi yang dijelaskan, letak gambar sesuai dan mudah diamati, langkah pembelajaran pada media menarik dan mudah diikuti. Bahasa yang dipakai dalam media mudah

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dipahami, sajian media urut, dengan media dapat mempermudah memahami materi, dan dengan media tersebut dapat memotivasi dan senang dalam belajar. Pada tahap mengamati ketiga mahasiswa tersebut melaksakan aktivitas menyimak film dengan antusias dan konsentrasi tinggi sambil mencatat bagian-bagian yang dianggap kurang. Pada tahap menanya ketiga mahasiswa tersebut menanyakan topik yang dapat dimunculkan dalam film kemudian dosen menanggapi topik tersebut agar tidak sama antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Ketiga mahasiswa tersebut memilih topik kesabaran mahasiswa, birul walidain (berbakti pada orang tua) dan di dalam kesempitan pasti akan ada kemudahan. Pada tahap mengekplorasi mahasiswa mencari materi yang disesuaikan dengan topik dari Al-Qur'an, hadist dan buku maupun internet, kemudian dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yaitu mengasosiasikan dengan menghubungkan materi dengan topik untuk dituliskan dalam bentuk naskah dakwah. Pada tahap selanjutnya mahasiswa mengamati contoh retorika dakwah yang ditampilkan oleh mahasiswa yang selanjutnya dapat dijadikan model/contoh saat beretorika dakwah. Mahasiswa sangat senang dan bergairah untuk beretorika dakwah dengan contoh yang ada karena pertimbangannya adalah adanya gaya, ekspresi dan vokal yang memadai yang dapat dijadikan pedoman secara komprehensif. Di akhir pengamatan terhadap media selanjutnya ketiga mahasiswa tersebut dimintai keterangan terkait kekurangan dari media. Mahasiswa dengan prestasi tinggi mengemukakan suara model kurang keras dan warna pembukaan media kurang cerah, mahasiswa dengan prestasi sedang menyatakan pada bagian film pembagian musik harus jelas antara klimaks dan penyelesaian. Selanjutnya mahasiswa dengan prestasi rendah menyatakan bahwa media masih kurang dalam hal tulisan yang belum menarik. Setelah mereka mengemukakan kekurangan tersebut kemudian peneliti memperbaiki masukan tersebut untuk dibawa pada uji terbatas di kelas secara klasikal.

Uji terbatas 2 atau uji kelompok lebih besar dilaksanakan dalam kelas 3B dengan jumlah 27 mahasiswa, dosen pengampu NS diperoleh hasil

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

pengamatan mata media pembelajaran dengan tingkat pemahaman yang baik. Pada langkah pembelajaran dosen pengampu dan peneliti secara bersama membimbing dan mengarahkan mahasiswa. Pada tahap pertama dosen menjelaskan cara kerja media dan tujuan pembelajarannya. Pada tahap mengamati sembari mahasiswa mengamati media dosen juga memberikan penekanan maksud tahap ini yaitu mahasiswa diminta mengamati film pendek kemudian mencari topik dalam film tersebut. Pada tahap ini mahasiswa secara kondusif dan konsentrasi tinggi dalam menyaksikan film pendek bertema religious dari kisah mahasiswa tersebut. Tahap selanjutnya menanya yaitu mahasiswa menanyakan topik yang ada pada film dan dikemukakan bahwa kisah tersebut sangat menginspirasi mahasiswa untuk bersemangat belajar dan berprestasi walaupun dalam kondisi keterbatasan. Pada tahap mengeksplorasi mahasiswa diarahkan untuk mencari materi yang disesuaikan dengan topik yang dipilih dari Al-Qur'an, hadists, buku, dan internet. Selanjutnya pada tahap mengasosiasi mahasiswa diminta menghubungkan topik yang diperoleh tersebut dengan menuliskan dalam bentuk naskah retorika dakwah. Pada tahap selanjutnya adalah mengomunikasikan maka dosen meminta perwakilan dari mahasiswa dengan jumlah lima mahasiswa untuk berbicara dakwah dan hasilnya sesuai dengan harapan dari penggunaan media.

Masukan atau revisi pada media tersebut adalah pada penggunaan huruf yang masih kurang jelas, suara yang masih belum maksimal dan warna gambar yang kurang cerah. Selanjutnya diperbaiki sesuai saran pada uji terbatas dan digunakan untuk uji lebih luas.

c. Hasil Uji Coba Lebih Luas

Hasil uji lebih luas diselenggarakan di dua Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Uji lebih luas ini melibatkan 52 mahasiswa untuk mendapatkan adanya peningkatan kompetensi beretorika dakwah saat menggunakan purwarupa hasil perbaikan uji terbatas. Pada uji lebih luas ini dilihat kompetensi

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mahasiswa antara sebelum menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan dengan setelah menggunakan media tersebut. Dosen yang diobservasi dalam uji luas ini sebanyak dua dosen dengan dua setting tersebut.

Uji luas yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dilaksanakan pada semester 3 B dengan jumlah subjek sebanyak 35 mahasiswa dengan tahap awal dilaksanakan pretes dengan media manual/realia dari dosen pengampu SF. Saat mahasiswa menggunaan media dari dosen yang berupa power poin kemudian dilaksanakan uji kompetensi berbicara dakwah dengan nilai rata-rata sebesar 67,23. Pada uji pretes mahasiswa berbicara dakwah dengan topik memilih sesuai dengan pengalaman pilihan mahasiswa secara individu.

Pretes retorika dakwah dilakukan oleh mahasiswa dengan durasi 5-7 menit, Penilaian berupa: aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Mahasiswa yang tampil sejumlah 35 mahasiswa dengan keterampilan dakwah. Dalam apresiasi penilaian diperoleh masih didominasi dengan isi, tidak diawali dengan muqodimah dan puji-pujian terhadap Allah dan Salawat Nabi Muhammad, organisasi retorika belum mengarah pada sistematika pengantar dakwah, isi dakwah dan penutup dakwah. Isi dakwah belum didasari dari Alquran dan hadist. Pada penekanan bagian penting dari segi volume dan intensitas suara belum terlihat klimaks. Gestur tangan belum dominan, mereka terlihat kaku dan kurang rileks, mimik wajah kurang bersemangat. Dari segi penggunaan bahasa yang dipakai masih terpengaruh oleh aksentuasi ngapak, komunikasi yang dibangun dengan audien masih kurang, karena retorika tekstual masih dilakukan. Materi yang banyak dipilih adalah salat, ikhlas dan sabar. Waktu pemakaian mahasiswa lebih kurang 2 menit, jadi belum memenuhi waktu dakwah secara optimal. Penampilan mahasiswa yang paling baik adalah inisial H dan yang paling buruk adalah inisial D.

Selanjutnya postes dilaksanakan dengan sistem dosen pengampu memberikan materi melalui media pembelajaran audio visual interaktif

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

yang diikuti oleh mahasiswa pada setiap tahapan. Pemutaran media dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Berbicara Dialektik Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Disampaikan oleh beliau bahwa pengoperasian mudah dan mahasiswa merasa antusias mengikuti mata kuliah berbicara dengan kompetensi dakwah. Saat pemutaran media mahasiswa lebih fokus dan tertarik untuk mengamati langkah-langkah pembelajaran. Pada setiap tahapan mahasiswa melaksanakan intruksi dari media tanpa kendala.

Pada tahap awal mahasiswa mengamati film pendek sudah ada yang mengemukakan jika pembelajaran dengan menggunakan film merasa lebih tertarik untuk memperhatikan. Tahap mengamati tersebut dilaksanakan oleh mahasiswa dengan mencari topik pada film. Mahasiswa lebih terbantu mencari topik dakwah dan gagasan-gagasan dakwah yang diperoleh dari media. Hal tersebut dapat terlihat dari catatan kecil yang disiapkan oleh mahasiswa yang ditulis dengan topikyang telah dipilih. Tahap selanjutnya saat menanya mahasiswa sudah siap dengan berbagai masalah yang ditanyakan kepada dosen yang salah satunya adalah pilihan topik yang disesuaikan dengan film.

Tahap mengeksplorasi mahasiswa melakukan penggalian pada materi yang ditelusuri dari Al-Qur'an, hadist, buku dan internet. Selanjutnya tahap mengasosiasikan dilakukan dengan menuliskan pada naskah dakwah yang berdasarkan referensi yang diperoleh pada tahap mengeksplorasi. Pada tahap mengomunikasikan tampak perbedaan yang signifikan dengan saat pretes, hal tersebut ditunjukan dengan adanya muqodimah yang lancar munculnya pujian kepada Allah dan Rasul, memberikan penekanan pada bagian penting, hampir secara keseluruhan dengan improvisasi yang kaya karena diperoleh dari Al quran. Suara mahasiswa lebih jelas karena mereka dapat berbicara dengan menghubungkan pengalaman pribadi. Ekpresi mahasiswa lebih bervariasi dan ekspresif, bahkan ada beberapa mahasiswa yang terharu dan menangis dalam menceritakan kembali isi film tersebut. Untuk pemakaian waktu lebih mendekati batas waktu yang ditentukan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dibandingkan saat pretes. Antusias mahasiswa pada media ditujukkan dengan saran agar memperbanyak video-video serupa agar pembelajaran lebih menarik. Dari data tersebut dapat ditarik simpulan bahwa dengan menggunakan media udio visual interaktif kompetensi berbicara dakwah meningkat. Nilai rata-rata meningkat menjadi 71, 02. Artinya kemampuan berbicara mahasiswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan media relia atau media power point.

Pretes yang dilakukan di Universitas Ahmad Dahlan dengan jumlah mahasiswa 17 dilaksanakan dengan media boneka, wayang dan power point diperoleh nilai rata-rata 66, 65. Secara umum kompetensi berdakwah belum maksimal. Penggunaan muqodimah belum sepenuhnya hafal, pujian kepada Allah dan rasul belum dimanfaatkan secara runtut, penekanan materi dengan dasar Al Quran dan hadist belum digunakan secara maksimal, penggunaan vokal dan ekspresi masih kurang maksimal karena belum sepenuhnya percaya diri. Berbeda saat pelaksanaan postes dengan pemutaran media pembelajaran audio visual interaktif yang dilengkapi gambar dan suara yang menarik mahasiswa terlihat termotivasi untuk mengikuti tahapan media.

Pada tahap mengamati mahasiswa sangat apresiatif terhadap film pendek bertema mahaiswa, seolah mereka ikut mengalaminya sendiri, kemudian mereka mencari topik pada film tersebut. Tahap menanya mahasiswa menanyakan jika memilih tema kesabaran seorang mahasiswa dalam berjuang dalam menggapai impian, berbakti kepada orang tua di tengah keterbatasan hidup, dan istiqomah dalam menggapai cita-cita apakah dapat menjadi alternatif topik dakwah? Kemudian dosen menjawab hal itu sangat relevan dengan film jadi silakan dapat dipakai sebagai topik dakwah. Tahap mengeksplorasi dilakukan dengan cara memanfaatkan Al-Qur'an digital dan internet untuk melengkapi dasar hukum dan teori terkait topik yang dipilih. Jika mahasiswa memilih topik kesabaran maka akan dimunculkan dasar tentang kesabaran yang diambil dari Al-Qur'an tersebut. Tahap mengasosiasikan dengan menhubungkan topik kesabaran

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dengan dasar hukum dan referensi dari internet, jurnal dan buku. Tahap mengomunikasikan dilaksanakan dengan baik yakni suara yang maksimal didukung oleh mikrofon yang memadai dan ekspresi yang mumpuni seperti dai kondang karena benar-benar meresapi apa yang disampaikan oleh model pada contoh retorika dakwah. Berdasarkan uji tersebut nilai rata-rata naik menjadi 71,02. Dapat dikatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif tersebut dapat meningkatkan kompetensi berbicara mahasiswa.

Selanjutnya masukan pada media lebih kepada volume suara pada media agar diperbesar, musik dan kualitas gambar agar lebih jernih lagi, titik henti atau pause pada masing-masing langkah sebaiknya diaktifkan agar lebih mudah mengikuti langkah secara cermat dan teliti terhadap intruksinya, kemudian pada rubrik penilaian juga diberikan pause agar mudah diikuti langkah penilainya.

Berdasarkan hasil uji statistik dan observasi di kelas terdapat peningkatan secara signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan. Uji lebih luas berkaitan dengan peningkatan kompetensi dakwah mahasiswa sesuai dengan rubrik penilaian yang telah dibuat.

Pembelajaran mata kuliah berbicara di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan sebuah sistem yang terintegrasi. Sebagaimana sistem yang dikemukakan oleh Dick and Carry (2005:1) yang merupakan rangkaian kegiatan atau bagaian saling terkait dan semuanya berfungsi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jika salah satu sistem tidak berfungsi misalnya media pembelajaran yang kurang baik maka akan terjadi hal yang tidak sesuai dengan harapan. Salah satu komponen yang kurang berfungsi secara baik akan mempengaruhi pencapaian tujuan. Kondisi komponen tertentu yang baik akan menutupi kekurangan komponen lainnya.

Pembelajaran terintegrasi merupakan pembelajaran yang menjadi satu kesatuan antara pengajar, peserta didik, perangkat pembelajaran dan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

media pembelajaran. kepaduan tersebut dapat dilihat jika tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan capaian pembelajaran. Pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan penemuan. Metode saintifik atau penemuan relevan dengan teori belajar yaitu teori Bruner, teori Piaget dan teori Vygotsky (1975). Media pembelajaran audio visual interaktif yang dilengkapi dengan langkah pembelajaran ilmiah saintifik membantu mahasiswa belajar dan mengembangkan pikirannya, melakukan proses kognitif dalam proses penemuan, mempelajari teknik penemuan, memperkuat retensi ingatan.

Para mahasiswa dan dosen mengatakan bahwa pembelajaran dengan media audio visual interaktif retorika dakwah lebih menarik dan menghibur, tetapi perlu adanya perbaikan pada warna media dan suara yang masih kurang keras dan jelas. Hasil pembelajaran meningkat secara signifikan terutama pada kelas eksperimen setelah adanya perlakuan media.

Penggunaan purwarupa dalam pembelajaran berbicara dapat memotivasi mahasiswa untuk berbicara dakwah secara sistematis dan lancar. Produk akhir penelitian ini adalah "Media Pembelajaran audio visual interaktif berbasis saintifik pada mata kuliah Berbicara Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan keterampilan beretorika dakwah". Dengan adanya media tersebut diharapkan para pengampu mata kuliah keterampilan berbicara memiliki kompetensi untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbicara dengan baik.

Perbedaan uji coba terbatas dengan uji coba luas pada penelitian ini di antaranya adalah (1) setting penelitiannya, uji coba terbatas dilaksanakan di satu perguruan tinggi yaitu Universitas Muhammadiyah Purworejo, sedangkan uji coba lebih luas dilaksanakan dua perguruan tinggi, yaitu Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta; (2) jumlah sampelnya, uji coba terbatas melibatkan 28 mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Purworejo pada kelas 4A beserta 1 dosennya, sedangkan uji coba lebih luas melibatkan 52 mahasiswa yang

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto kelas 3B dengan jumlah 35 mahasiswa dan di Universitas Ahmad Dahlan sebanyak 17 mahasiswa di kelas IA beserta 2 dosennya; (3) teknik analisis datanya, pada uji coba terbatas dengan menggunakan analisis deskriptif interaktif, sedangkan pada uji lebih luas selain dengan analisis interaktif, juga menggunakan uji t pada data kuantitatifnya; (4) produk atau luarannya, pada uji terbatas berupa purwarupa hasil penilaian dari ahli, sedangkan uji lebih luas menggunakan purwarupa yang telah diujikan secara terbatas pada mahasiswa. Pelaksanaan uji terbatas dan uji luas merupakan bagian pengembangan purwarupa menjadi media pembelajaran audio visual interaktif di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penggunaan media audio visual interaktif berbasis film, televisi, dan video dalam pembelajaran berkontribusi positif dalam pembangunan bangsa dan pencerdasan kehidupan manusia (Saetler, 2004). Komunikasi audiovisual adalah cabang dari teori dan praktik pendidikan terutama berkaiatan dengan desain dan penggunaan pesan yang menggendalikan proses pembelajaran. komunikasi audiovisual mencakup: a) kajian tentang kekuatan dan kelemahan khusus dan relative dari pesan-pesan bergambar dan tidak terwakilkan (non-reprentational) yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk tujuan apapun, dan b) penataan dan sistematisi pesan oleh manusia dan alat dalam lingkungan pendidikan.

Cakupan dari komunikasi audio visual meliputi perencanaan, produksi pemilihan, pengelolaan dan pemanfaatan dari kedua komponen dan seluruh sistem pembelajaran. tujuan praktisnya adalah pemanfaatan efesien dari setiap metode dan media komunikasi yang memberikan kontribusi pada pengembangan potensi peserta didik.

4. Hasil Pengujian Produk Model Media Audio Visual Interaktif

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Keefektifan pembelajaran mata kuliah berbicara dengan menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif untuk meningkatkan keterampilan beretorika dakwah mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dilaksanakan dengan eksperimen yang melibatkan dosen serta mahasiswa. Pada pelaksanaan eksperimen ini terdapat tiga kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pelaksanaan eksperimen di Universitas Muhammadiyah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta karena adanya persamaan konsep dan belum tersedianya media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penghitungan statistik dengan uji F antara kelompok-kelompok eksperimen dengan kelompok-kelompok kontrol diperoleh harga F hitung sebesar 29,333 dengan signifikansi sebesar 0,000. Keputusan uji dilakukan dengan membandingkan harga signifikani dengan taraf signifikansi 0,05, dan diketahui bahwa harga signifikansi sebesar 0,00 < 0,05. Dengan hasil analisis tersebut dinyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Audio Visual Interaktif pada pembelajaran berbicara terhadap kompetensi berbicara dakwah mahasiswa secara signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran yang biasa digunakan di beberapa media pembelajaran lain.

Beberapa studi terdahulu dapat diuraikan untuk mempertajam kajian penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa hasil kajian sebelumnya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan keretampilan berbicara. Yang disajikan secara bertahap sesuai dengan urutan publikasinya. Setelah itu akan dipaparkan juga konsep untuk yang menjadi dasar pijakan penelitian ini.

Penelitian tentang berbicara dengan rangsangan media pembelajaran telah banyak dilakukan, Baidawi (2016), Kurniawan (2016), Hussain (2017), dan Muslem (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Keterampilan berbicara meningkat dengan penggunaan media pembelajaran

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

terstruktur yang dilakukan oleh pendidik. Sebagaimana Baidawi dan Kurniawan yang menggunakan media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan pengucapan, tata bahasa, kosa kata saat berbicara dan meningkatkan keaktifan siswa. Sementara itu, Hussain dan Muslem (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara saja, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Penelitian tentang multimedia untuk meningkatkan keterampilan berbicara dilakukan oleh Ampa (2013) dan Schwartz (2004). Dengan adanya media audio visual atau multimedia dapat meningkatkan keterampilan berbicara secara substansif. Ghofur (2016) meneliti tentang pengaruh pembelajaran bahasa yang komunikatif dengan metode menyimak bahasa terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa yang memiliki gaya belajar berbeda dihasilkan 1) ada perbedaan signifikan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa antara yang dibelajarkan dengan Communicative Language Teaching Method dan yang dibelajarkan dengan the Audio-Lingual Method. (2) Tidak ada perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara mahasiswa yang memiliki gaya belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik. (3) Tidak ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran (Communicative Language Teaching Method dan the Audio-Lingual Method) dan gaya belajar terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. Persamaan dengan penulis adalah membahas tentang kompetensi berbicara dakwah dengan intervensi media, sedangkan perbedaannya Ghofur meneliti pengaruh pembelajaran bahasa yang komunikatif dengan metode menyimak bahasa terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa yang memiliki gaya belajar berbeda bahasa Inggris mahasiswa yang memiliki gaya belajar berbeda tanpa ada media dan pendekatan. Penulis lebih menekankan pada media video audio visual interaktif dan dengan menggunakan pendekatan ilmiah.

Penelitian tentang retorika dakwah telah dilakukan oleh Saddono (2011) dan Paramita (2015). Paramita menyatakan bahwa retorika dakwah Yusuf Mansur dan pemanfaatannya sebagai bahan ajar berbicara dalam bentuk CD Interaktif Siswa SMA. Paramita mendeskripsikan 1) retorika dakwah Ustaz

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Yusuf Mansur meliputi: a) Struktur materi dakwah Ustaz Yusuf Mansur, b) Metode dakwah Ustaz Yusuf Mansur, c) Strategi penyusunan pesan Ustaz Yusuf Mansur, d) Gaya dakwah Ustaz Yusuf Mansur 2) Mendeskripsikan tanggapan pendengar terhadap dakwah Ustadz Yusuf Mansur berdasarkan analisis angket *online* mengenai retorika Ustadz Yusuf Mansur. 3) Membuat bahan ajar berbicara berbasis religius dalam bentuk CD interaktif untuk siswa SMA berdasarkan retorika dakwah Ustadz Yusuf Mansur persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang retorika dakwah yang dipadu dengan media audio visual interaktif. Perbedaannya adalah tidak ada pendekatan pada penelitian Paramita.

Berikutnya, Saddhono (2011:2) meneliti tentang retorika khotbah Jumat. Dakwah sebagaimana kegiatan berbicara lainnya berisi antara lain, pembukaan yang berisi muqodimah, Syukur kepada Allah, sholawat nabi, isi materi, simpulan dan penutup. Hal serupa juga dijelaskan bahwa struktur dakwah (khutbah) meliputi: (1) mukadimah: berisi ucapan syukur hamdalah kepada Allah dan syahadat kepada Rasul. (2) ajakan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Allah Swt. (3) isi atau materi dakwah yang dilandasi dengan data, fakta, analisis dan landasan dari Al-Quran dan Hadis. (4) memberikan simpulan materi dakwah. (5) menutup dakwah dengan doa dan kata mutiara. Persamaan dengan penulis adalah sama-sama memaparkan tentang retorika dakwah, sedangkan perbedaannya adalah Shaddono tidak mengembangkan media dan tidak menggunakan pendekatan.

Makhdalena (2011) mengembangkan model pembelajaran berbicara berorientasi Al quran antara lain: Qoulan Sadida, Qoulan Ma'rifa, Qoulan Maysura, Qoulan Layyina, Qoulan Karima, Qoulan Tsabit, Qoulan Tsaqilan. Persamaan dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang kompetensi berbicara. Perbedaan dengan penulis, penelitian ini menganalisis pengembangan media retorika dakwah berbasis pendekatan ilmiah di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Se-Jawa Tengah.

Selanjutnya penelitian tentang media pembelajaran dikukan Hamsa (2008), Rusliansyah (2010), Ozgur (2004), Fitria (2005) dan Ezirim (2003)

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil uji statistik menunjukkan peningkatan keterampilan belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Dibandingkan tanpa penggunaan media pembelajaran, keterampilan dan hasil belajar kurang memadai. Penelitian Hamsa tentang penggunaan media telah diteliti oleh yang membahas tentang buku yang diaudiokan untuk siswa tunanetra pada sistem pendidikan terbuka di Universitas Anadola merupakan suatu sistem kontemporer untuk memberikan hak pendidikan yang sama bagi semua siswa, pendidikan jarak jauh memberikan berbagai kesempatan untuk orang yang tidak bisa mendapatkan layanan pendidikan yang cukup karena keterbatasan.

Selanjutnya Rusliansyah mengemukakan bahwa media elektronik sebagai bahan instruksional dalam studi sosial dan bisnis serta sebagai instrumen sosial bukti empiris yang mengevaluasi peran media elektronik (radio, komputer, televisi, proyektor, video fasilitas internet, dan fasilitas telekomunikasi) paling memadai dalam aktivitas sosial adalah radio.

Riset Ozgur menyimpulkan bahwa media audio video dapat dihasilkan setelah melalui berbagai proses pengembangan media dan memiliki durasi antara 50 menit. Dengan menggunakan media tersebut sangat membantu, dan efektif dalam praktik las kompetensi mengelas pada siswa kelas X program keahlian mekanik otomotif di SMK Muhammadiyah 1 Kepanjen, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang menggunakan media mengalami peningkatan. Sementara itu, Fitria menyimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan media VCD pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bawu Batacalit Jepara tingkat efektifitasnya lebih tinggi dari pada media VCD yang ada.

Sementara itu, hasil uji keefektifan tersebut relevan dengan studi Rennie (2003) yang meneliti tentang pemanfaatan sumber belajar seperti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, serta on line secara fundamental mengubah pola interaksi peserta didik dan pendidik, proses pembelajaran dan hasil belajar. Penggunaan media pembealajaran audio visual sangat efektif dan dapat menjadi bagian yang menarik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

didik dibandingkan dengan media tradisional yakni media realia dan media *power point.* Sumber-sumber belajar digital juga berkontribusi positif dalam memberi percepatan pengembangan sistem pembelajaran tradisional dan *on line* serta memberi inovasi baru dalam penggunan metode penyajian baik dalam *setting* ruang pembelajaran tradisional maupun pada pembelajaran *on line*.

Hasil eksperimen dari De Gelder, Vroomen, Annen, Masthof, & Hodiamont (2003) tentang perbedaan penerapan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara terbukti efektif dengan kelas eksperimen menunjukkan prestasi pengungkapan keterampilan berbicara yang lebih memadai dibandingkan pada kelas kontrol. Sejalan dengan studi tersebut Potamianos, Neti, Luettin, & Matthews (2004) mereduksi bahwa media pembelajaran audio visual meningkatkan pembendaharaan kata atau vocabulary siswa dalam pembelajaran berbicara.

Penelitian yang dilakukan ini mengacu pada teori pembelajaran behavior, kognitif, dan kontruktivis. Peran teknologi secara behavior yaitu mengorganisasi berbagai macam bahan teks, audio, video dan latihan-latihan ke dalam program pembelajaran. Berdasarkan persepektif kognitif peran teknologi adalah membantu peserta didik mengorganisasi informasi baru, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada, mengode ke dalam memori. Berdasarkan persepektif kontruktivis peran teknologi adalah memfasilitasi komunikasi kolaboratif antara peserta didik, instrukstur dan ahli lainnya, dan mempersiapkan berbagai lingkungan yang kompleks, realistik dan aman.

Berdasarkan hal tersebut bahwa dapat dinyatakan pembelajaran merupakan proses mengamati sampai dengan menirukan model. Hal tersebut menjadikan riset ini diintegrasikan dengan pendekatan ilmiah yang meliputi mengamati, menanya, megeksplorasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Langkah 5 M ini dapat mendorong pengalaman belajar dan berpikir kritis (Abdulhak, 2017). Sementara itu Akhyak (2013) menyatakan bahwa kompetensi berbicara dapat dilakukan dengan menceritakan kembali apa yang

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

telah diamati, yang sinergi dengan pendekatan saintifik pada tahap mengomunikasikan.

Studi tentang media pembelajaran audio visual yang dapat meningkatkan kompetensi berbicara antara lain Frew (2019) mengemukakan media audio visual untuk membuat komunikasi dan interaksi antara manusia dan mitra buatan mereka lebih mudah dan lebih alami serta teknologi pengenalan suara telah mencapai kinerja maksimum dan struktur yang baik untuk membangun pidato. Mathew & Alidmat, (2013) dalam studinya mengungkapkan bahwa media audio visual akan mendukung segala sesuatu yang ada dalam pembelajaran termasuk prestasi belajar. Sejalan dengan beberapa riset tersebut Praheto (2020) juga menyatakan bahwa media adio visual interaktif dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan keterampilan berbahasa lainnya.

Berdasarkan uji keefektifan antara mahasiswa yang diajar dengan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan yang merupakan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kompetensi berbicara dakwah mahasiswa dibandingan dengan kelas kontrol yang menggunakan media realia (konvensional). Peningkatan tersebut adalah hasil dari rangsangan atau stimulus dari media pembelajaran yang berisi film mini. Dari topik pada film mahasiswa mampu mengembangkan materi dakwahnya yang terlihat dari materi yang disampaikannya. Diksi yang lebih bervariasi, gagasan yang lebih tertata, improvisasi yang kaya dan kosa kata yang estetis. Artinya media pembelajaran audio visual interaktif ini dikembangkan sebagai upaya meningkatakan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Hasil riset dari Ornellas & Muñoz Carril (2014) dan Schwartz, Berthommier, & Savariaux (2004) menyatakan bahwa pembelajaran berbicara dengan menggunakan media audio visual terbukti meningkatkan kompetensi berbicara mahasiswa/siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan ini dapat dilihat dari mahasiswa yang diajar dengan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

media pembelajaran retorika dakwah pendidikan prestasi keterampilan berbicaranya lebih baik dari yang menggunakan media realia.

Media pembelajaran audio visual interaktif dinyatakan oleh mahasiswa secara eksplisit bahwa dengan adanya media tersebut menambah semangat belajar dan merangsang aktivitas berbicara dakwah. Rangsangan tersebut mampu menjadikan kosakata, diksi, gagasan dan alasan-alasan dalam berdakwah menjadi lebih bervariasai dan lebih kompleks. Respon terhadap media ditunjukkan dengan terpusatnya perhatian mahasiswa pada media yang berimplikasi pada tampilan berbicara yang lebih tertata, sistematis dan kaya argumentasinya.

Riset tentang teknologi pembelajaran oleh Smaldino & Lowther (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang didukung dengan teknologi yang berwujud media pembelajaran bertujuan untuk meninngkatkan kompetensi siswa dalam berbagai aspek melalui praktik mutakhir. Hasil penelitian tersebut mendukung pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif.

Berdasarkan uji keefektifan di atas tealah dibuktikan bahwa media pembelajaran retorika dakwah pendidikan berbasis audio visual dapat diterima dan terbukti meningkatkan keterampilan berbicara melalui kompetensi beretorika dakwah.

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan secara jelas bagaimana media mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Adekola (2010), Ode, (2014) dan Young (2015) menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media dengan peningkatan hasil belajar. Rapidbe (2012) menjabarkan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Gilakjani (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran mendukung gaya belajar, artinya gaya belajar audio visual dapat berimplikasi pada hasil belajar yang baik melalui gambar bergerak atau audio visual. Penelitian ini mendukung riset peneliti yang menunjukkan adanya hubungan gaya belajar dengan media pembelajaran.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Saat mahasiswa berbicara dakwah di depan terlihat lancer dalam menguasai materi yang atelah didukung dengan daya ingat setelah metelah menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Hal tersebut didukung oleh beberapa studi yang menunjukkan bahwa banyak orang memiliki memori dan daya ingat yang baik melalui gambar bergerak daripada dengan menggunakan kata-kata (Anglin, 2011). Kombinasi antara gambar dan teks dapat meningkatkan daya ingat seseorang. Mitchell (2005) mengatakan bahwa sebenarnya media visual merupakan paduan antara perabaan dan pendengaran yang berupa audio visual yang dapat dipakai sebagai bentuk ekspresi sehari-hari yang merujuk pada wujud seperti televise, film, fotografi, lukisan dan lain-lain yang dapat merangsang prestasi siswa.

Lambert dan Carpenter (2005) menemukan bahwa penggunaan gambar dalam belajar dapat memusatkan perhatian, membangkitkan gairah dan emosi belajar, menambah kreativitas belajar. Dalam hal ini setelah mahasiswa menggunakan media akan memiliki tingkat imajinasi yang baik dalam belajar. Dengan demikian manfaat media audio visual interaktif dalam belajar dapat membangkitkan gairah dan emosi belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara.

Respon yang diberikan oleh mahasiswa dalam bentuk partisipasi aktif dengan mengamati film yang kemudian akan mengarah pada proses perhatian. Perhatian dalam belajar memegang peranan penting karena melibatkan proses kognisi sadar dan di bawah sadar, walaupun diakui bahwa hanya kesadaran yang dapat memproses informasi secara baik, sedangkan proses di luar kesadaran tidak memproses secara aktif. Respon pada media pembelajaran ditandai dengan penampilan yang mengandung nilai afektif atau perasaan yakni mahasiswa tampil dengan rasa senang gembira dengan mengaitkan pada cerita nabi dan sahabat nabi, ada juga yang merespon sedih saat mengaitkan topik dengan nasib pribadinya yang hamper sama dengan film yaitu saat ibunya telah meninggal dunia. Hal itu diikuti dengan suasana haru kelas sampai beberapa teman ada yang ikut menangis mendangar dakwahnya. Selain respon senang

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

dan sedih adapula beberapa mahasiswa yang merespon dengan humor yang secara otomatis mengundang gelak tawa dari audien.

Media pembelajaran audio visual interaktif meningkatkan daya ingat (*memory*). Tahap setelah mengamati mahasiswa mengingat topik dan bagian pada film untuk menambah gagasan dan kosa kata, maupun sebagai dasar merumuskan topik. Daya ingat (*memory*) adalah cara menyimpan dan mendatangkan pengalaman dan informasi yang lalu untuk digunakan saat ini (Tulving dan Craik, 2000). Dilihat dari proses, daya ingat merupakan mekanisme dinamis yang berkenaan dengan menyimpan, memelihara dan memanggil kembali informasi tentang pengalaman yang lalu. Media audio visual dapat meningkatkan daya ingat karena informasi yang berkenaan dengan pengalaman yang lalu dapat dikumpulkan dan disajikan kembali melalui materi dan pesan-pesan visual.

Keefektifan media pembelajaran audio visual interaktif ini adalah dapat meningkatkan motivasi atau gairah (anthusiastic) belajar karena didorong keinginan yang kuat untuk selalu mencoba mengembangkan dan menggunakan dalam kondisi nyata. Antusias adalah modal besar bagi peserta didik dalam proses mencari informasi dan membangun makna dari apa yang telah dipelajari. Pengguanaan media ini dipandang dapat menimbulkan perasaan antusias dalam belajar. Dikatakan oleh Biya (2000) bahwa dengan penggunaan media multimedia interaktif akan mendukung pengembangan keterampilan berbahasa Indonesia yakni pada kompetensi berbicara di perguruan tinggi.

Tingkat partisipasi pada saat penggunaan media tampak pada saat mengamati media pembelajaran di awal. Tahap menanya terdapat partisipasi yang aktif dengan banyaknya mahasiswa yang berusaha bertanya dan konfirmasi pada dosen terkait topik. Partisipasi mahasiswa semakin kentara saat mereka berada pada tahap mengekplorasi dengan cara mencari referensi baik dari Al-Qur'an, Hadist dan Buku. Keaktifan selanjutnya pada tahap mengasosiasikan dengan cara menghubungkan antara topik dengan referensi tersebuat yang dituangkan pada naskah. Tahap mengomunikasikan yaitu mahasiswa tampil berbicara dakwah dengan penilaian dari dosen dan

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

mahasiswa. Partisispasi yang sangat presiastif ditunjukkan dengan tampil secara maksimal baik dari segi kebahasaan maupun non kebahasaan.

Penggunaan media pembelajaran tersebut juga berpengaruh pada kerja sama antar mahasiswa yaitu pada tahap mengekplorasi mereka antusias berdiskusi tentang materi yang cocok dengan dalil dan referensinya. Selanjutnya pada tahap mengasosiaasi kerja sama terlihat pada saat saling mengoreksi naskah dakwah dan bertukar buku, Al-Quran dan Hadist.

Interaksi dengan dosen tetap memiliki intensitas yang baik. Saat media mulai diputar dosen tetap memberikan intruksi kepada mahasiswa. Saat terhadap ketidakjelasan intruksi pada media mahasiswa menghubungi dosen dengan bertanya dan menaggapi. Dosen menilai unjuk kerja dari mahasiswa yang tampil berdakwah dengan tanpa undian atau urutan penampilan disesuaiakan pada kesiapan mahasiswa. Saat dosen meminta mahasiswa tampil kali pertama mahasiswa yang telah siap langsung menuju ke deapan kelas untuk berdakwah. Saat dosen mempersilakan urutan berikutnya mahasiswa langsung beranjak maju tanpa paksaan. Teknik tersebut mampu meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa.

Pada tahap evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen terdapat suasana pembelajaran yang hidup dan bergairah. Hal tersebut tampak pada suasana kelas yang riuh rendah dengan adanya musik pada media pembelajaran. Gairah belajar tampak dari air muka mahasiswa yang senang dan bahagia karena dapat mengamati film, gambar dan musik yang gembira.

Berdasarkan pada observasi kebermanfaatan media pembelajaran tersebuat dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar berbicara mahasiswa. Studi dari Mowat (2004) menegaskan bahwa dengan penggunaaan media audio visual dapat meningkatakan pemahaman dan keterampilan bagi peserta didik.

commit to user

library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id



commit to user