

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru

Syindi Puspita Sari<sup>1</sup> Ahmal<sup>2</sup> Yuliantoro<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [syindi.puspita1604@student.unri.ac.id](mailto:syindi.puspita1604@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [ahmal@lecture.unri.ac.id](mailto:ahmal@lecture.unri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yuliantoro@lecture.unri.ac.id](mailto:yuliantoro@lecture.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual, 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual pada pembelajaran Sejarah, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 52 dengan persentase sebesar 94,5% dan nilai validasi tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi adalah 45 dengan persentase 90% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak", Penilaian dari motivasi belajar siswa di kelas XI MIPA<sup>4</sup> berjumlah 33 siswa sebesar 1869 dengan persentase 94,25% dengan kategori "Sangat Layak" dan respon siswa dikelas XI MIPA berjumlah 33 siswa memperoleh 1903 dengan persentase 96,11 % masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Audio Visual, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dari masyarakat dan pemerintahan suatu negara untuk menjamin keberlangsungan hidup masyarakat sebagai generasi penentu kemajuan negara kedepannya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam setiap aspek kehidupan suatu negara, karena dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan kualitas SDM dan meningkatkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan individu yang berkualitas. Perbaikan kualitas pendidikan suatu keharusan bagi seluruh elemen pendidikan termasuk seorang guru (Ahmal et al., 2020:433). Perkembangan teknologi sangat pesat dalam semua aspek kehidupan dan sangat besar mengambil peran, termasuk dalam bidang pendidikan, secara keseluruhan sudah banyak pendidik yang mulai menerapkan pembelajaran dengan penggunaan teknologi yang lebih modern dengan memanfaatkan internet, seperti pembelajaran yang menggunakan handphone untuk mengerjakan tugas melalui aplikasi maupun dari website. Banyak sekali manfaat dari penggunaan teknologi ini untuk kemajuan pengetahuan generasi muda. Seperti yang dijelaskan oleh Irwan (Rahim & Rahman, 2022: 232) bahwa dengan adanya kemajuan teknologi ini menuntut pendidik untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Bersamaan dengan kemajuan teknologi tersebut muncullah tantangan pendidikan berbasis teknologi yang menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa.

Penerapan penggunaan teknologi sudah banyak diterapkan oleh pendidik seperti teknologi komputer yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer, kemudian lahirlah perangkat lunak seperti multimedia, audio, video dan lain sebagainya yang dapat diakses dimana saja kapan saja (Herlandy & Novalia, 2019: 25). Selanjutnya ditambahkan menurut Adiwisatra (2016: 206) telah berkembang media pembelajaran dengan berbantuan komputer pada setiap mata pelajaran. Salah satu materi pembelajaran sejarah dipelajari di kelas XI SMA adalah materi sumpah pemuda. Nilai-nilai didalam sumpah pemuda yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu nilai cinta bangsa dan tanah air, persatuan, menerima dan menghargai perbedaan, sikap rela berkorban, mengutamakan kepentingan bangsa, semangat persaudaraan dan semangat gotong royong. Nilai-nilai tersebut dapat lebih mudah untuk diterapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Minarti (2023: 15) media interaktif adalah alat atau perantara komunikasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan secara aktif melibatkan tanggapan pengguna yang didalamnya mengaitkan teks, gambar, suara, video dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran interaktif memiliki beberapa jenis media yang dapat digunakan pendidik, salah satunya berbasis audio visual. Menurut Sundayana dalam (Setiyawan, 2021: 199) Audio visual merupakan media atau alat yang dapat menampilkan gambar serta suara, seperti slide suara, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat tersebut Dale dalam (Harjanto, 2016: 9) menyatakan bahwa media audio visual merupakan media pendidikan yang mengaktifkan telinga dan mata siswa dalam proses pembelajarannya, selain terdapat unsur suara yang dapat didengar juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti slide suara, rekaman video dan berbbagai ukuran film.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 10 Pekanbaru, pada saat proses pembelajaran sejarah terdapat beberapa masalah yang peneliti temukan pada siswa kelas XI tersebut yaitu kurangnya motivasi atau semangat dalam pembelajaran, hal tersebut terbukti pada saat wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI pada saat peneliti mengikuti Program MBKM Asitensi Mengajar pada bulan Oktober- November 2022 di SMA Negeri 10 Pekanbaru, selanjutnya wawancara pada 6 Maret 2024, pendidik menyatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kurang meningkat, dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut sejalan menurut Nismaya (2020: 3) bahwa faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran bukan hanya disebabkan oleh siswa saja namun juga dipengaruhi oleh faktor lainnya, salah satunya adalah kurangnya inovasi pendidik dalam pembelajaran. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan usaha guru dalam menggunakan media yang tepat. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Salamah, 2017) penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dapat menjadi solusi pada permasalahan yang ada dalam pembelajaran, salah satunya permasalahan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa, karena media ini tepat serta bermanfaat. Sehingga disini peneliti mencoba untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih memotivasi tersebut dengan melakukan pengembangan media interaktif berbasis audio visual yang tidak hanya untuk menjadi inovasi dalam pembelajaran saja namun juga membuat siswa termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (Sabrina et al., 2022:4) mengatakan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode yang disebut model ADDIE, dengan tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dinilai lebih rasional dan lengkap melalui tahapannya yang sistematis. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA<sup>4</sup> yang terdiri dari 33 peserta didik SMA Negeri 10 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data diantaranya, Observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru**

Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

#### **Tahap Analysis (Analisis)**

Pada tahapan awal ini peneliti mengumpulkan data-data awal dan menganalisis adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah materi sumpah pemuda. Peneliti memfokuskan pada proses pembelajaran berlangsung, yaitu terhadap media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi ditemukan permasalahan yaitu kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Hal tersebut tentunya sangat disayangkan karena melihat potensi kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sekaligus mengiring siswa agar tidak tertinggal zaman. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat memotivasi belajar siswa, dengan memanfaatkan aspek audio dan visual seperti slide suara interaktif yang dapat mendukung pembelajaran sejarah materi sumpah pemuda. Penggunaan media ini menjadi pilihan yang tepat dikarenakan sudah meliputi dua komponen yaitu media audio yang mengandalkan pendengaran dan visual yang mengandalkan kemampuan penglihatan siswa, hal ini menjadikan siswa lebih mudah memahami pembelajaran dikarenakan tidak hanya mengandalkan salah satunya namun sudah mencakup keduanya.

#### **Tahap Design (Perancangan)**

##### **Perencanaan dan Pengumpulan Bahan dan Materi**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data terkait materi pembelajaran yang akan digunakan, disini peneliti membahas tentang materi sumpah pemuda dengan KD 3.1 dan 4.1 materi sumpah pemuda memiliki nilai-nilai yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari agar siswa tetap memiliki jati diri nasionalisme dan penggunaan media ini memanfaatkan teknologi agar siswa tidak tertinggal IPTEK, mencari dan mengumpulkan desain, gambar yang dipeoleh dari internet dan suara yang diisi oleh peneliti sendiri sesuai dengan materi, soal, dan jawaban yang akan dimuat dalam media. Isi materi yang ditampilkan dalam media interaktif berbasis audio visual berasal dari RPP yang telah peneliti buat

berdasarkan sumber buku siswa sejarah Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI semester 2 kurikulum 2013 edisi revisi 2017 yang ditulis oleh Sardiman AM dan Amurwani Dwi Lestari, modul pembelajaran sejarah Indonesia SMA kelas XI KD 3.4 dan 4.4 disusun oleh Alan Rizkiyan Putra, S. Pd, dan beberapa jurnal tentang sejarah sumpah pemuda.

### Spesifikasi Media (Pembuatan Format)

Produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan materi sumpah pemuda. Materi disajikan dengan slide suara menggunakan aplikasi/*website* canva. Pada bagian awal media pembelajaran ditampilkan cover, menu, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis interaktif dan biodata peneliti.

### Menyusun Instrumen

Selanjutnya yang akan peneliti lakukan adalah menyusun instrumen dengan membuat lembar angket sebagai penilaian dari media pembelajaran interaktif berbasis audio visual yang akan dikembangkan yaitu, terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, respon siswa dan angket motivasi siswa. Setelah memberikan penilaian terhadap angket tersebut validator dapat memberikan komentar dan saran sebagai masukan terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

### Tahap Development (Pengembangan)

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual, tahap selanjutnya adalah menghasilkan bentuk akhir media yang dapat diakses melalui aplikasi/*website* canva. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media harus terlebih dahulu diuji kelayakannya. Adapun kegiatan yang akan peneliti lakukan pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut:

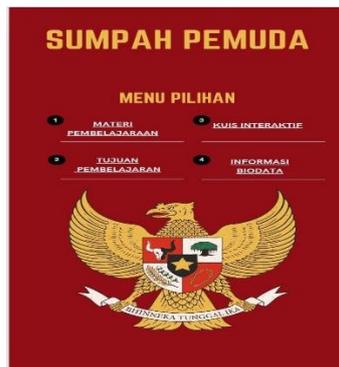
### Pembuatan Produk

Tahapan pembuatan media dirancang sesuai dengan tujuan awal yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Adapun penyusunan produk sebagai berikut:

- a) **Halaman utama (cover)**, berisi judul materi pembelajaran, audio petunjuk dan tombol interaktif "Mulai", Halaman akan muncul diawal.



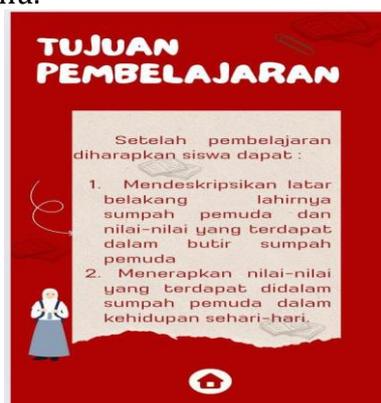
- b) **Halaman menu**, terdiri dari pilihan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kuis interaktif dan biodata peneliti. Dalam setiap pilihan menu terdapat tanda garis bawah yang dapat mengarahkan kepada layar pilihan tersebut.



c) Halaman isi materi pembelajaran, terdapat tombol audio visual untuk menjelaskan materi, simbol panah kanan kiri menunjukkan slide sebelumnya dan selanjutnya, dan simbol "Rumah" untuk kembali kehalaman menu.



d) Halaman tujuan pembelajaran, halaman ini menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus tergapai dalam proses pembelajaran. Dalam tampilan halaman terdapat simbol "Rumah" untuk kembali kehalaman menu.



e) Halaman nilai-nilai dalam sumpah pemuda, terdapat tombol audio visual untuk menjelaskan isi materi, simbol panah kanan kiri menunjukkan slide selanjutnya dan sebelumnya, dan simbol "Rumah" untuk kembali ke halaman menu.



f) Halaman kuis interaktif, berisi Latihan soal yang akan dijawab oleh siswa, terdapat pilihan ganda yang langsung diketahui benar dan salahnya pilihan jawaban.



g) Halaman tampilan jawaban kuis interaktif



h) Halaman biodata, menampilkan data diri peneliti



**Validasi dan Revisi**

**Validasi**

**Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Zariul Antosa, M. Sn yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari kamis, 28 Maret 2024 dan pada Senin 29 April 2024 yang beralokasikan di ruangan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau. Pada pertemuan pertama belum dilakukan penilaian angket, namun hanya diberikan saran untuk merevisi perbaikan media. Selanjutnya pada pertemuan kedua, setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan sebelumnya oleh ahli media Dr. Zariul Antosa, M. Sn kemudian memeriksa kembali dan memberikan penilaian. Adapun penilaian yang diberikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Skor
1	Materi	14
2	Narasi	10
3	Visualisasi	13
4	Pembelajaran	15
<b>Total skor</b>		52
<b>Persentase skor</b>		94,5 %
<b>Kategori</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Skor persentase sebesar 94,5% dicapai dengan kategori "**Sangat Layak**" berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli media.

### Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu Dr. Bunari, M. Si melalui sekali pertemuan pada hari Rabu, 27 Maret 2024 yang berlokasi di Laboraturium Sejarah FKIP Universitas Riau. Adapun hasil validasi ahli materi terhadap materi pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan isi	13
2	Kebahasaan	4
3	Penyajian	10
4	Kemanfaatan	18
<b>Total skor</b>		45
<b>Persentase skor</b>		90 %
<b>Kategori</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Skor persentase sebesar 90% dicapai dengan kategori **“Sangat Layak”** berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli materi.

### Revisi

Revisi produk adalah perbaikan yang harus peneliti lakukan setelah mendapatkan saran dan masukan dari validator ahli.

**Tabel 3. Revisi Produk Oleh Ahli Media**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
1. Pada bagian menu menu pilihan materi dan tujuan pembelajaran di tukar posisinya dan di tambah kompetensi dasar dalam pilihan tujuan pembelajaran.	
2. Penambahan tentang kompetensi dasar	

**3. Pembesaran ukuran huruf agar lebih mudah dibaca**



**4. Penyesamaan warna huruf pada setiap nilai-nilai agar tidak menjadikan perbedaan tingkatan pada setiap nilai-nilai sumpah pemuda.**



**5. Perbaikan warna yang lebih sesuai dan penambahan ikon agar lebih menarik.**



**6. Penambahan penjelasan pada tiap-tiap nilai dalam sumpah pemuda.**





7. Penambahan informasi biodata peneliti



**Tahap Impelement (Implementasi)**

Setelah melakukan tahap pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli dan mendapatkan penilaian yang sangat baik/sangat layak untuk diuji coba dilapangan, selanjutnya media pembelajaran interaktif berbasis audio visual ini digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan siswa berjumlah 33 orang siswa di kelas XI MIPA4 SMA Negeri 10 Pekanbaru.

**1. Pertemuan pertama (sebelum menggunakan media)**

Pada pertemuan pertama Selasa, 7 Mei 2024 dikelas XI MIPA4 dilakukan sebelum menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan tujuan sebagai pembanding sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual materi Sejarah Sumpah Pemuda. Berdasarkan angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual memperoleh persentase 66,01 %, angka tersebut masuk kedalam kategori **"Baik"**.

**2. Pertemuan kedua (setelah menggunakan media)**

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada Selasa, 14 Mei 2024 dikelas XI MIPA4 dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual materi Sejarah Sumpah Pemuda. Persentase nilai motivasi siswa yang didapat pada saat pertemuan kedua setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual meningkat dari 66,01 %, menjadi 94,25 % angka tersebut masuk kedalam kategori **"Sangat Baik"**. Selanjutnya persentase nilai respon siswa yang didapat pada saat pertemuan kedua setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan persentase 96,11% angka tersebut masuk kedalam kategori **"Sangat Baik"**.

**Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Setelah melakukan tahap implementasi, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi dari pengembangan media interaktif berbasis audio visual. Pada tahap ini dilakukan analisis kualitas media media pembelajaran interaktif berbasis audio visual setelah melakukan uji validasi dari ahli materi, ahli media dan respon siswa dikelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media pembelajaran interaktif berbasis audio visual oleh para ahli sebagai berikut:

**Tabel 4. Penilaian Ahli Materi, Media, Respon Siswa dan Motivasi Belajar**

No	Tahap penilaian	Jumlah skor	persentase	kelayakan
1	Penilaian ahli materi	45	90 %	Sangat layak
2	Penilaian ahli media	52	94,5 %	Sangat layak
3	Penilaian respon siswa	1903	96,11 %	Sangat layak
4	Motivasi belajar siswa	1869	94,25 %	Sangat layak

### **Kelayakan Media E-comic Berbasis Comic Life Pada Materi Pertempuran Suarabaya Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru**

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru melalui tahap validasi ahli materi ahli media, dan penilaian respon oleh siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis audio visual sebagai pengguna media yang dikembangkan peneliti dalam pembelajaran Sejarah. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan dari hasil kelayakan pada masing-masing penilaian tahapan pembelajaran secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual**

No	Tahap penilaian	Jumlah skor	persentase	kelayakan
1	Penilaian ahli materi	45	90 %	Sangat layak
2	Penilaian ahli media	52	94,5 %	Sangat layak
3	Penilaian respon siswa	1903	96,11 %	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>				<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembananagan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian ahli materi 90%, ahli media 94,5% dengan kateogore Sangat Layak dan penilaian respon siswa terhadap media dengan persentase 96,11% dengan kategori Sangat Layak. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual “Sangat Layak” digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru.

### **Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah Dikelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru**

Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis audio visual pada pembelajaran Sejarah dikelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. Adapun penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran inteeraktif berbasis audio visual sebagai berikut:

**Tabel 6. Penilaian Respon Siswa Terhadap Media**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Media</b>		
1	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual menarik	158
2	Media pembelajaran interaktif berbasis audio visual mudah digunakan	159
3	Pilihan gambar sesuai dan mendukung materi yang dipelajari	159
4	Audio pada media pembelajaran interaktif berbasis audio visual jelas dan mudah dimaknai	161
<b>Aspek Materi</b>		
5	Media interaktif berbasis audio visual dapat menjelaskan materi dengan informasi yang jelas	162

6	Kalimat yang digunakan sederhana	156
7	Sajian materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	159
<b>Efektifitas dan kemanfaatan</b>		
8	Penggunaan media memudahkan dalam memahami materi pembelajaran	155
9	Media audio visual dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar	158
10	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	158
11	Penggunaan Media audio visual efisien dan efektif pada materi sumpah pemuda	161
12	Penggunaan media dapat menambah wawasan siswa	157
<b>Total skor</b>		1903
<b>Persentase</b>		96,11%
<b>Kategori</b>		<b>Sangat layak</b>

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru dilakukan dengan tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu Analyze (analisis), Desain (perencanaan), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Media pembelajaran interaktif berbasis audio visual ini digunakan pada pembelajaran Sejarah kelas XI materi Sumpah Pemuda. Media diimplementasikan melalui uji coba lapangan yaitu kelas XI MIPA4 dengan jumlah keseluruhan 33 siswa. dalam motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual ke sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual serta siswa memberikan penilaian dengan kategori “sangat baik” pada lembar penilaian siswa. hal ini menjadi bukti bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil uji coba.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan validasi dari ahli materi, ahli media dan penilaian respon siswa terhadap media. Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 90% dan dinyatakan “sangat layak”. Hasil dari penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 94,25% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian kelayakan media juga berdasarkan penilaian respon siswa terhadap media melalui uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96,11% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual yang dilakukan peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu “sangat layak”. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan lembar angket penilaian respon siswa. Berdasarkan penilaian respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96,11% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis audio visual yang peneliti kembangkan memperoleh kelayakan dari penilaian respon siswa dengan kategori “sangat layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211.
- Ahmal, A., Supentri, S., Pernantah, P. S., & Hardian, M. (2020). Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan perangkat pembelajaran abad-21 berbasis merdeka belajar di Kabupaten Pelalawan Riau. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 2, 432–439.
- Harjanto. (2016). Pengaruh Pembelajaran Media Audio Visual Dengan Metode Reading Aloud Terhadap Prestasi Siswa Kelas IV MI Ma’arif Kemburan Jumoyo. *Journal of Chemical*

*Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Herlandy, P. B., & Novalia, M. (2019). Penerapan e-Learning pada Pembelajaran Komunikasi dalam Jaringan dengan Metode Blended learning Bagi Siswa SMK. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 1(1), 24–33.
- Minarti, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Di MTS NO.32 Lamasi. *Skripsi*, 32, 12–21.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232.
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 9.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.