

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL *EDUCATION ROLLING* (EDUROLL) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

Maharani Suci Falaah¹, Dede Permana², M. Jaya Adi Putra³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau
maharani.suci3708@student.unri.ac.id¹

Abstract : This study aims to develop an audio-visual learning medium called education rolling (edurooll) and to determine its validity and practicality in improving elementary school students' listening skills. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SDN 192 Pekanbaru, involving second-grade students and second-grade teachers as research subjects. Data were collected through validation questionnaires administered to media experts, subject matter and language experts, as well as practicality questionnaires completed by teachers and students. The validation results indicate that the edurooll audio-visual medium falls into the very valid category, with a validity percentage of 87.5% from media experts and 86.6% from subject matter and language experts. The practicality test results show that the edurooll medium is categorized as very practical, with a practicality percentage of 91.5% in the small-group trial, 90.769% in the large-group trial, and 87.5% in the teacher trial. Both students and teachers provided positive responses, stating that the medium is interesting, easy to use, and helps improve students' focus and comprehension. Based on these findings, it can be concluded that the education rolling (edurooll) audio-visual medium is valid and practical for use as a learning medium to enhance elementary school students' listening skills.

Keywords: audio-visual media; edurooll; listening skill; elementary school students.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual *education rolling* (edurooll) serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN 192 Pekanbaru dengan subjek uji coba siswa kelas II dan guru kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi dan bahasa, serta angket uji coba guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media audio visual edurooll termasuk pada kategori sangat valid, dengan persentase penilaian ahli media sebesar 87,5% dan ahli materi serta bahasa sebesar 86,6%. Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media edurooll termasuk kategori sangat praktis, dengan persentase kepraktisan pada uji coba kelompok kecil sebesar 91,5%, kelompok besar sebesar 90,769%, serta uji coba oleh guru sebesar 87,5%. Siswa dan guru memberikan respons positif terhadap penggunaan media ini karena dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu meningkatkan fokus serta pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual *education rolling* (edurooll) layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media audio visual; edurooll; keterampilan menyimak; siswa sekolah dasar.

Keterampilan menyimak menjadi salah satu faktor penting yang harus dimiliki oleh para siswa, terlebih lagi siswa pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan menyimak ini merupakan faktor penting yang harus diperhatikan guna mendukung tercapainya keberhasilan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran, terdapat berbagai materi ataupun konten dalam pembelajaran yang diberikan, baik secara lisan maupun visual. Menyimak ialah landasan pemahaman dan pengetahuan dalam berbahasa yang memiliki beragam manfaat bagi seorang individu, baik untuk menangkap simbol atau hal yang ingin disampaikan oleh pihak atau individu lain. Pada saat proses ini terjadi, kita berperan dalam mendengarkan, menganalisis, mengevaluasi, serta merespon bunyi bahasa yang disampaikan oleh individu/pihak lain (Musyadad et al., 2023).

Meskipun demikian, berdasarkan fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, M., & Dafit, 2024), yang dilakukan di SD Negeri 22 Pekanbaru, didapatkan hasil bahwa kemampuan menyimak siswa di kelas II masih terbilang rendah. Hal ini dikarenakan bentuk pembelajaran yang

berlangsung masih bersifat satu arah saja, yang mana pada saat proses pembelajaran tersebut sang guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik serta interaktif, sebab tidak terdapat pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, salah satu alasan rendahnya keterampilan menyimak yang dimiliki siswa, ialah masih banyaknya siswa yang belum cukup paham terkait materi atau konten pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran, mulai dari penggunaan model, metode, maupun media ajar yang masih terbilang tradisional atau biasa saja dapat membuat para siswa menjadi gampang bosan dan kurang fokus dalam menyimak materi atau konten pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini dapat membuat siswa tidak memiliki minat ataupun motivasi untuk menyimak materi atau konten yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Terdapat juga sekolah yang mengalami kekurangan pada sumber daya sekolah terlebih lagi di daerah terpencil, misalnya masih terdapat sekolah yang fasilitas atau sarana dan prasarana di dalamnya tidak memadai atau kurang untuk penerapan media ajar berbasis teknologi yang efektif. Selain itu, kemungkinan

alasan lain mengapa kemampuan menyimak ini menjadi rendah ialah kurangnya pengertian dan perhatian guru terhadap kemampuan menyimak siswa yang dianggap sebagai hal biasa dan tidak perlu perhatian lebih juga menjadi salah satu permasalahan yang ada pada saat ini (Pratiwi, R., & Zulfadewina, 2022).

Maka dari itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah pemanfaatan media audio visual pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media ajar pada proses pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan, sebab ini merupakan elemen terpadu yang didorong juga dengan elemen-elemen lain. Media ajar sendiri dapat dibagi atau dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu media visual, media proyeksi, proyekted motion, dan media dengar (Zainudin dalam Mahfud & Wulansari, 2018).

Pada usia dini, para siswa akan lebih mudah menangkap dan juga mengerti hal-hal baru yang disampaikan dengan menggunakan media yang interaktif serta menarik bagi mereka. Penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dan juga menarik bagi para siswa di dalam proses pembelajaran, jika didorong dengan penggunaan media audio visual, seperti alat peraga atau media lainnya dapat

mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan memudahkan terbentuknya pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat mereka, serta membantu siswa untuk lebih berminat dan fokus dalam pembelajaran (Ilarmin et al., 2024).

Penggunaan media ajar pada dasarnya bermanfaat dalam proses peningkatan keefektifan dan keefisienan pembelajaran, yang mana dengan bantuan media audio visual siswa dapat memahami, memperhatikan, dan juga mendengarkan yang berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, perilaku serta kemampuan yang mereka miliki. Oleh karena itu, dapat dilakukan pembelajaran menggunakan media yang interaktif serta inovatif, yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa (Kustandi et al., 2021). Misalnya, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait “mengenal berbagai cara untuk menjaga kesehatan mata dan berbagai jenis olahraga” dapat diajarkan menggunakan media ajar yang interaktif serta inovatif, yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa. Eduroll merupakan salah satu media audio visual yang dapat diterapkan dalam penyampaian materi ataupun konten pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta mudah

dipahami bagi para siswa. media audio visual berupa eduroll ini bukan hanya berguna dalam proses penyampaian informasi, namun dapat juga untuk memicu munculnya imajinasi, menunjang anak dalam mengingat sesuatu, juga menanamkan pengetahuan serta pemahaman secara menyeluruh, yang mana konteks menyimak juga termasuk di dalamnya. Dalam pengimplementasian media audio visual eduroll ini, diharapkan bisa menjadi alternatif bagi para siswa untuk dapat lebih meningkatkan keterampilan menyimak, dan peningkatan dalam berbahasa serta berkomunikasi mereka. Pada saat siswa menyimak ataupun menguraikan kembali mengenai sesuatu, mereka diharapkan mampu untuk lebih mudah mengerti dan mengingat informasi yang telah didapat.

Pada penelitian terdahulu terkait media audio visual dan keterampilan menyimak siswa, media audio visual memiliki kegunaan dan manfaat dalam hal peningkatan keterampilan siswa dalam menyimak. Namun, walau sudah banyak yang mengetahui mengenai banyaknya manfaat media audio visual dalam pembelajaran, juga pada keterampilan menyimak siswa, belum terdapat penelitian yang menganalisis dan mengembangkan mengenai media audio visual eduroll yang

memuat konten permainan edukasi di dalamnya terhadap keterampilan menyimak siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis manfaat media audio visual eduroll terhadap keterampilan menyimak siswa.

Secara menyeluruh, kajian ini berfokus terkait penggunaan media audio visual *education rolling* (eduroll) dalam penyampaian serta penanaman konsep dasar terhadap keterampilan menyimak siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan ini ialah *Research and Development* (R&D). Yang mana di dalam pendidikan, jenis penelitian ini merupakan tahapan yang dilakukan guna mengembangkan dan juga memvalidasi atau mengesahkan produk pada bidang pendidikan yang dibuat (Slamet, 2022). Pengembangan media ini disusun menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang pada dasarnya dalam penggunaan model ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dan disesuaikan dengan ketentuan yang ada (Rusmayana, 2021).

Adapun subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media audio visual *eduro*ll terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar, yaitu 13 orang siswa kelas II untuk uji coba kelompok besar, 5 orang siswa kelas II untuk uji coba kelompok kecil, dan 2 orang guru kelas II di SDN 192 Pekanbaru. Dalam penelitian yang dilakukan ini, jenis dan sumber pengumpulan data yang digunakan ialah:

a. Jenis data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini ialah data primer yang didapatkan setelah melakukan wawancara sebelum uji coba dan angket terkait media yang telah dikembangkan. Data yang diambil ialah data kuantitatif dan kualitatif, yang mana data kuantitatif yang akan diperoleh berupa angket (angket validasi dan angket uji coba), serta data kualitatif berupa wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber.

b. Sumber data

1. Angket, digunakan untuk mengukur indikator yang berhubungan dengan isi dan tampilan dari media audio visual *eduro*ll yang telah dibuat.
2. Wawancara, dilakukan kepada wali kelas II SD Negeri 192 Pekanbaru. Wawancara digunakan untuk

mengidentifikasi informasi yang lebih jelas mengenai analisis kebutuhan guna mendukung media yang akan dibuat.

HASIL

Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan produk pengembangan media audio visual *education rolling* (*eduro*ll) terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar yang valid, agar kedepannya media ini dapat diimplementasikan. Dalam pengembangan media audio visual ini, prosedur yang digunakan mencakup tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

a. Hasil Analisis

1) Hasil Analisis Kurikulum

Berdasarkan analisis kurikulum yang telah dilakukan terkait kurikulum yang digunakan di SDN 192 Pekanbaru, diketahui bahwa SDN 192 Pekanbaru telah menggunakan kurikulum merdeka di kelas 1-6. Yang mana analisis ini dilakukan guna mengetahui capaian pembelajaran dan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan digunakan di dalam media audio visual *education rolling* (*eduro*ll) terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar yang dikembangkan. Berikut ini capaian pembelajaran yang dimuat di

dalam materi “Mengetahui Beragam Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Beragam Jenis Olahraga”, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak yang baik. Peserta didik mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi	Siswa diharapkan dapat menyimak dan memahami informasi yang disampaikan melalui audio terkait berbagai cara menjaga kesehatan mata dan berbagai jenis olah raga.

2) Hasil Analisis Ketersediaan Media yang digunakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 192 Pekanbaru, diketahui bahwa media ataupun fasilitas berupa infokus yang terdapat di sekolah tersebut belum memadai untuk seluruh kelas yang berjumlah 15 rombel, sehingga guru menyampaikan penggunaan media audio visual jarang dilakukan karena keterbatasan fasilitas tersebut. Selama ini materi sering disampaikan dengan metode ceramah, dan juga dengan membaca “Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II : Hartiningtyas, W., & Priyanti, E. (2021). Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II. Kementrian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi” guna menjadi bahan bacaan mereka, sehingga siswa mudah kehilangan fokus, kesulitan memahami isi pembelajaran, serta kurang termotivasi mengikuti proses belajar.

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa siswa kelas II membutuhkan media pembelajaran yang bersifat audio visual, dan mudah dioperasikan dalam pembelajaran sehari-hari. Guru juga menilai bahwa media yang dapat menampilkan gambar menarik, warna cerah, serta dilengkapi narasi audio yang jelas akan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

3) Hasil Analisis Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 192 Pekanbaru, ditemukan bahwa kemampuan menyimak siswa masih tergolong rendah karena pembelajaran belum didukung sepenuhnya oleh media inovatif yang mampu menarik perhatian siswa secara visual maupun audio. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis melalui wawancara dengan para siswa kelas II di SDN 192 Pekanbaru, didapatkan hasil bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang dilengkapi gambar berwarna dan penjelasan audio. Siswa menyukai media yang berwarna cerah, serta menghasilkan suara yang menarik

perhatian. Selain itu, siswa kelas II membutuhkan media yang visual dan mudah dipahami, yang mana dengan karakteristik tersebut, media eduroll yang memadukan visual dan audio dinilai relevan untuk meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

b. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahapan analisis, peneliti melanjutkan tahapan yang kedua, yaitu tahap perancangan atau design. Sebelum merancang media dan materi, peneliti mencari materi terkait materi “Menenal Berbagai Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga” terlebih dahulu agar dapat disusun dan dikembangkan. Langkah-langkah dalam perancangan ini sendiri terdiri dari:

1) Perancangan Instrumen

Perancangan instrumen ini disusun guna menilai kelayakan dan kevalidan media audio visual *education rolling* (eduroll) terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media ini ialah instrumen/angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket uji coba oleh guru, dan siswa. angket validasi ahli media

terdiri dari 4 aspek yang memuat 10 pernyataan. Angket validasi ahli materi dan bahasa terdiri dari 3 aspek dengan memuat 15 pernyataan. Serta angket uji coba oleh guru yang berisi 25 pernyataan, dan angket uji coba siswa yang terdiri dari 10 pernyataan

2) Perancangan Produk

Langkah perancangan produk ini diawali dengan membuat media fisik untuk pengembangan media audio visual ini. Kemudian dilanjutkan dengan merancang konten mengenai materi “Menenal Berbagai Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga” yang akan digunakan di dalam media audio visual eduroll pada aplikasi canva, dan terakhir dengan melakukan perekaman suara guna menjadi audio di dalam media eduroll ini.

Materi yang dimuat di dalam media ini terdiri dari 13 halaman, yang mana halaman pertama berupa judul materi, halaman kedua tujuan pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan isi dari materi “Menenal Berbagai Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga”. Untuk audio yang digunakan, yaitu berupa penjelasan mengenai gambar-gambar mengenai materi yang dimuat pada halaman yang akan ditampilkan pada media.

c. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahapan dimana semua rancangan yang telah dibuat akan direalisasikan atau dituangkan dalam bentuk prototype, mulai dari pemilihan materi yang telah disesuaikan dengan karakteristik para siswa, hingga evaluasi (Slamet, 2022). Pada tahapan pengembangan ini, media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh validator, baik itu ahli media, materi, dan bahasa. Kemudian setelah validasi tersebut, media pengembangan yang telah dibuat akan di uji cobakan ke sekolah dan akan dinilai berdasarkan angket oleh guru dan siswa. Yang mana validasi dan uji coba ini dilakukan guna menghasilkan media pengembangan yang valid dan layak untuk digunakan. Hasil dari tahap pengembangan ini dapat dilihat dari:

1) Validasi Ahli Media

Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh validator media dilakukan dengan I tahap. Yang mana, penilaian validator terhadap media audio visual *education rolling* (eduroll), dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Media *Education Rolling*

Aspek	% Aspek	Rata-Rata Indeks	Kategori
Aspek Tampilan/ Visual	83,33%	87,5%	Sangat Valid
Aspek Pemanfaatan	91,66%		
Aspek Teknis	87,5%		

Dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media bahwa rata-rata indeks menunjukkan angka 87,5% dengan kategori sangat valid. Pada tahap ini, terdapat saran/masukan dari validator, yaitu sudah dapat digunakan/dilakukan uji coba lapangan, dengan catatan mohon dicek kembali tampilan dan penggunaan warna agar lebih menarik, cerah, dan mudah dilihat.

2) Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Setelah melakukan validasi media, dilanjutkan dengan melakukan validasi materi dan bahasa oleh validator ahli materi dan bahasa. Validasi yang dilakukan oleh validator media dilakukan dengan I tahap. Hasil dari validasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Aspek	% Aspek	Rata-Rata Indeks	Kategori
Aspek Kurikulum dan Pendidikan	81,25%	86,66%	Sangat Valid

Aspek Materi Pembelajaran	83,33%
Aspek Kebahasaan	95%

Dapat dilihat dari tabel 3, hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan bahasa bahwa rata-rata indeks menunjukkan angka 86,6% dengan kategori sangat valid. Pada tahap ini, terdapat saran/masukan dari validator, yaitu pada bagian kertas gulungnya diganti, melatih guru dan penggunaan harus sesuai dengan cara memutar.

Dari kedua hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media serta ahli materi dan bahasa, dapat dilihat hasil rata-rata dari kedua validasi tersebut ialah:

Tabel 4. Rata-rata Hasil Validasi Media Audio Visual *Education Rolling*

Validator	% Rata-rata	Kategori Validasi
Media	87,5%	Sangat Valid
Materi dan Bahasa	86,6%	Sangat Valid
Rata-rata Skor	87,05%	Sangat Valid

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media audio visual *education rolling* yang telah dikembangkan peneliti dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan bahasa tersebut sangat valid dengan rata-rata 87,05%.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media Audio Visual *Education Rolling*

Rata-rata Skor (%)	Kategori
85,01-100	Sangat Layak
70,01-85	Layak
50,01-70	Kurang Layak
01,00-50	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan di atas, maka media audio visual *education rolling* yang telah dikembangkan dengan skor rata-rata hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan bahasa, yaitu 87,05% termasuk ke dalam kategori sangat layak.

d. Hasil Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan dengan uji coba terbatas dalam bentuk kelompok kecil dan uji coba dalam bentuk kelompok besar. Yang mana uji coba media audio visual *education rolling* (eduroll) ini dilakukan pada 5 orang siswa kelas II (uji coba kelompok kecil) dan 13 orang siswa kelas II lainnya untuk uji coba kelompok besar di SDN 192 Pekanbaru. Selanjutnya, uji coba juga dilakukan oleh 2 guru kelas II.

1) Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil

Uji coba yang menggunakan media audio visual *education rolling* terhadap keterampilan siswa sekolah dasar ini dilakukan kepada 5 orang siswa kelas II SDN 192 Pekanbaru pada 27 November

2025. Diawali dengan mengumpulkan siswa yang akan melakukan uji coba kelompok kecil di dalam ruangan yang sama, lalu peneliti memperkenalkan media yang telah dikembangkan kepada para siswa. Peneliti menjelaskan cara penggunaan media audio visual *education rolling* kepada para siswa sebelum memulai penggunaan media audio tersebut. Setelah penggunaan media audio visual tersebut, peneliti membagikan angket yang akan diisi oleh para siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tata cara pengisian angket uji coba yang telah diberikan. Kemudian, angket yang telah diisi oleh para siswa akan dikumpulkan kepada peneliti. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Jumlah Skor	%	Kategori
1.	RCP	35	87,5	Sangat Praktis
2.	V	39	97,5	
3.	VW	37	92,5	
4.	W	37	92,5	
5.	G	35	87,5	
Jumlah Skor			183	
Rata-rata			36,6	
Rata-rata%			91,5	
Kategori			Sangat Praktis	

Dari hasil uji coba di atas, terlihat bahwa jumlah skor uji coba para siswa kelompok kecil berjumlah 183 dengan rata-rata sebesar 36,6. Kemudian, dapat dilihat perolehan rata-rata persentase sebesar

91,5% dengan kategori sangat praktis. Umpan balik yang didapat dari siswa pada uji coba kelompok kecil ini ialah mereka senang menggunakan media audio visual *education rolling* tersebut dan ingin menggunakannya kembali dalam pembelajaran. Hal ini juga dipengaruhi karena ketertarikan mereka terhadap materi yang dimuat dalam media, serta gambar dan warna pada media yang mereka suka. Selain itu, mereka juga tertarik dan senang melihat cara kerja media *education rolling* ini pada saat bergerak.

Setelah pelaksanaan uji coba, siswa diberikan soal atau pertanyaan yang telah disesuaikan dengan indikator keterampilan menyimak yang ingin diukur. Peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal terkait materi yang dimuat pada media audio visual *education rolling* yang telah digunakan saat uji coba. Hasil penilaian soal pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Penilaian Soal Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Jumlah Skor	%
1.	RCP	26	92,85
2.	V	24	85,71
3.	VW	26	92,85
4.	W	24	85,71
5.	G	26	92,5
Jumlah Skor		126	
Rata-rata		25,2	
Rata-rata%		89,99	

2) Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini, langkah-langkah yang dilakukan tidak jauh berbeda, yang mana ke-13 siswa kelas II SDN 192 Pekanbaru tersebut diminta untuk berkumpul dikelas, kemudian peneliti menjelaskan cara kerja media yang telah dikembangkan. Setelah itu, siswa mulai menyimak materi yang dijelaskan melalui audio yang telah dibuat, dan sama seperti uji coba pada kelompok kecil, peneliti juga membagikan angket uji coba kepada para siswa untuk diisi, kemudian dikumpulkan kembali. Hasil angket uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Jumlah Skor	%	Kategori
1.	P	39	97,5	Sangat Praktis
2.	DF	34	85	
3.	HR	33	82,5	
4.	KMW	37	92,5	
5.	T	37	92,5	
6.	R	37	92,5	
7.	A	33	82,5	
8.	RA	39	97,5	
9.	DV	33	82,5	
10.	MK	39	97,5	
11.	MT	39	97,5	
12.	HM	36	90	
13.	F	36	90	
Jumlah Skor			472	
Rata-rata			36,307	
Rata-rata%			90,769	
Kategori			Sangat Praktis	

Dari hasil uji coba di atas, terlihat bahwa jumlah skor uji coba para siswa

kelompok besar berjumlah 472 dengan rata-rata sebesar 36,307. Kemudian, dapat dilihat perolehan rata-rata persentase sebesar 90,769% dengan kategori sangat praktis. Umpan balik yang didapat dari siswa pada uji coba kelompok besar ini ialah mereka lebih bersemangat dan merasa senang saat belajar menggunakan media audio visual *education rolling*. Para siswa juga tertarik untuk menggunakan media audio visual *education rolling* ini pada mata pelajaran lain, karena pergerakan dari media audio visual yang menurut mereka menarik.

Setelah pelaksanaan uji coba, siswa diberikan soal atau pertanyaan yang telah disesuaikan dengan indikator keterampilan menyimak yang ingin diukur. Peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal terkait materi yang dimuat pada media audio visual *education rolling* yang telah digunakan saat uji coba. Hasil penilaian soal pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Penilaian Soal Pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1.	P	22	78,57
2.	DF	24	85,71
3.	HR	23	82,14
4.	KMW	23	82,14
5.	T	19	67,85
6.	R	21	75
7.	A	27	96,42

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
8.	RA	21	75
9.	DV	27	96,42
10.	MK	21	75
11.	MT	25	96,42
12.	HM	18	64,28
13.	F	27	96,42
Jumlah Skor		288	
Rata-rata		22,15	
Rata-rata%		82,41	

3) Uji Coba Terbatas oleh Guru

Uji coba terbatas yang dilakukan oleh 2 guru menggunakan media audio visual *education rolling* terhadap keterampilan siswa sekolah dasar ini dilakukan di SDN 192 Pekanbaru pada 27 November 2025. Diawali dengan peneliti yang datang ke sekolah dengan membawa media. Kemudian apeneliti bertemu dengan 2 orang guru kelas II yang ada di SDN 192 Pekanbaru, dilanjutkan dengan memperlihatkan dan menjelaskan cara penggunaan media audio visual *education rolling* yang telah dibuat. Pada saat penggunaan media audio visual, guru memperhatikan bagaimana cara kerja media yang telah dikembangkan sampai selesai, yang mana guru juga memperhatikan tampilan, materi, dan bahasa yang digunakan pada edia audio visual *education rolling* tersebut. Setelah penggunaan media audio visual, peneliti membagikan angket yang akan diisi oleh guru. Angket yang telah diisi oleh kedua

guru tersebut peneliti kumpulkan dan untuk hasil uji coba dari uji coba terbatas oleh guru dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Coba Terbatas oleh Guru

No	Nama	Jumlah Skor	%	Kategori
1.	GMY	83	86,45	Sangat Praktis
2.	FS	85	88,54	
Jumlah Skor			168	
Rata-rata			84	
Rata-rata%			87,5	
Kategori			Sangat Praktis	

Dari hasil uji coba di atas, terlihat bahwa jumlah skor uji coba guru berjumlah 168 dengan rata-rata sebesar 84. Kemudian, dapat dilihat perolehan rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Umpan balik yang didapat dari guru pada uji coba ini ialah guru merasa media audio visual yang telah dikembangkan sangat menarik dan mudah untuk digunakan sehingga kedua guru yang melakukan uji coba tersebut juga ingin menggunakannya pada saat proses pembelajaran. Terlebih lagi karena saat belajar menggunakan media audio visual *education rolling* para siswa terlihat bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran.

e. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir yang terdapat dalam dalam model

pengembangan ADDIE guna mengukur atau menilai kualitas dan efektivitas media setelah melalui proses validasi dan uji coba. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagian media yang perlu diperbaiki agar produk lebih optimal sebelum digunakan secara luas dalam pembelajaran. Pada tahap ini, media audio visual *education rolling* terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dengan materi “Mengenal Berbagai Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga” di kelas II, terdapat perbaikan serta masukan yang berguna untuk mendorong media yang telah dikembangkan ini dapat dinyatakan lebih valid dan layak untuk digunakan. Perbaikan yang dilakukan merupakan rekomendasi yang didapatkan setelah uji coba di tempat pelaksanaan (Borg & Gall dalam Momang, 2021). Yang mana masukan yang diberikan terkait produk yang dikembangkan, ialah audio yang digunakan diharapkan dapat lebih terdengar jelas atau diperbesar lagi, sehingga dapat lebih menjangkau seluruh kelas serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran kedepannya.

PEMBAHASAN

Pengembangan media audio visual *education rolling* dilakukan sebagai respons terhadap kondisi nyata

pembelajaran di SDN 192 Pekanbaru, yang masih didominasi penggunaan media konvensional seperti buku teks dan metode ceramah. Guru menyampaikan bahwa fasilitas pembelajaran digital masih terbilang terbatas untuk seluruh kelas yang ada di sekolah, sehingga pembelajaran jarang menggunakan media audio visual yang menarik. Kondisi ini berdampak langsung pada proses belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak. Siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan sulit memahami informasi yang disampaikan secara verbal. Situasi ini sejalan dengan pendapat Musyadad et al. (2023), yang menjelaskan bahwa penggunaan metode ceramah tanpa dukungan media dapat menyebabkan menurunnya perhatian siswa dalam kegiatan menyimak. Hal yang sama ditegaskan oleh Pratiwi (2022), bahwa minimnya penggunaan media audio visual dapat menurunkan kemampuan menyimak peserta didik karena siswa tidak mendapatkan rangsangan visual yang mendukung proses pemahaman. Oleh karena itu, pengembangan media *education rolling* hadir sebagai solusi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pada tahap analisis dalam model

ADDIE, peneliti mengidentifikasi bahwa Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah sebenarnya memberi kebebasan bagi guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Namun, guru belum memanfaatkan ruang fleksibilitas tersebut karena keterbatasan fasilitas dan kurang tersedianya media pembelajaran yang inovatif. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang memberikan representasi nyata melalui visual dan audio. Media seperti *education rolling* sangat relevan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, karena mampu menghadirkan gambar bergerak, warna, dan narasi audio yang membantu siswa memahami alur materi secara menyeluruh dan tidak membosankan. Hal ini juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran siswa kelas rendah yang membutuhkan stimulus visual agar lebih mudah memproses informasi dan tetap fokus selama kegiatan menyimak berlangsung.

Tahap perancangan dilakukan secara matang mulai dari pembuatan konten visual, sampai penyusunan narasi audio, yang menggambarkan alur materi "Mengenal Cara Menjaga Kesehatan Mata dan Berbagai Jenis Olahraga". Komponen

visual dirancang dengan warna cerah dan bentuk sederhana sesuai dengan perkembangan estetika dan persepsi anak usia sekolah dasar. Narasi audio dibuat dengan intonasi jelas, bahasa sederhana, dan tempo yang sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa kelas II. Selain itu, instrumen untuk validasi dan uji coba seperti lembar penilaian ahli, lembar angket praktikalitas, dan panduan observasi juga disiapkan untuk memastikan media memenuhi standar kelayakan.

Tahap pengembangan melibatkan proses uji validitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media *education rolling* dinyatakan layak setelah memperoleh skor validasi materi dan bahasa sebesar 86,66% dengan kategori sangat valid. Validasi media juga memperoleh skor yang tinggi, yaitu 87,5%, menunjukkan bahwa desain visual, kualitas audio, komposisi warna, dan keterpaduan elemen media telah memenuhi kriteria sangat valid. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para validator mencakup perbaikan komposisi visual, penyelarasan alur narasi dengan gambar, serta penguatan bahan gulungan agar lebih tahan digunakan oleh siswa. Tahap ini menunjukkan bahwa media *education rolling* telah memenuhi standar kelayakan

dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, media *education rolling* diuji cobakan kepada siswa melalui uji kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 91,5%, sementara uji kelompok besar memperoleh skor rata-rata 90,769%. Kedua skor tersebut termasuk kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media *education rolling* mudah digunakan oleh siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media, seperti menyatakan bahwa tampilan media menarik, penggunaan warna cerah membuat mereka lebih fokus, dan narasi audio membantu mereka memahami isi materi. Siswa juga merasa lebih senang belajar menggunakan *education rolling* dibandingkan hanya membaca buku teks, karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Setelah hasil uji coba pada kelompok besar dan kelompok kecil, terdapat skor penilaian soal baik pada kelompok besar dan kecil, yang mana pada hasil penilaian soal kelompok kecil mendapat rata-rata sebesar 89,99%, dan pada hasil penilaian soal kelompok besar memperoleh rata-rata sebesar 82,41%.

Selain siswa, guru juga turut mengisi angket dan memberikan saran/masukan terhadap pengembangan media yang telah dibuat. Yang mana pada uji terbatas yang dilakukan oleh guru menunjukkan hasil rata-rata 87,5%, artinya termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Hal ini yang menunjukkan bahwa media *education rolling* sudah sesuai dengan materi yang diangkat dan mudah pada saat digunakan oleh guru guna membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Guru juga menunjukkan tanggapan positif setelah melihat dan melakukan uji coba terhadap media yang telah dikembangkan, hal ini tampak saat guru meminta media yang telah dikembangkan untuk dapat ditinggalkan di sekolah guna menjadi media pembelajaran yang dapat diintegrasikan pada mata pelajaran lain dan digunakan nantinya. Guru-guru yang telah melakukan uji coba juga menyatakan bahwa tampilan media menarik, warna cerah yang dipilih sudah baik, dan audio yang digunakan dalam menjelaskan materi juga sangat membantu.

Tahap evaluasi dilakukan dengan memperbaiki beberapa aspek media berdasarkan tanggapan siswa dan guru, seperti memperjelas audio yang digunakan agar dapat lebih baik lagi kedepannya saat digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini sejalan dengan prinsip model

ADDIE yang menekankan bahwa setiap produk pembelajaran perlu melalui proses revisi agar kualitasnya semakin baik dan siap digunakan secara lebih luas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *education rolling* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II sekolah dasar. Penggabungan visual yang menarik dengan narasi audio terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menjaga fokus, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, *education rolling* bukan hanya sekadar media pendukung, tetapi menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek menyimak. Ini juga menunjukkan bahwa media yang tepat dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus meningkatkan prestasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media audio visual *education rolling* (eduroll) terhadap keterampilan menyimak

siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi kelayakan dan validasi sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bagi siswa sekolah dasar. Pertama, dari aspek validitas, media *education rolling* memperoleh hasil validasi yang sangat tinggi dari tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa. Validasi materi dan bahasa menunjukkan skor 86,66% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi media memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa konten materi, tampilan media, serta penggunaan bahasa dalam *education rolling* telah sesuai dengan standar kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Pada aspek uji coba, hasil implementasi media *education rolling* dalam uji kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 91,5%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh skor 90,769%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Siswa memberikan respons positif terhadap media, menyatakan bahwa tampilan media menarik, penggunaan warna dan audio membantu mereka memahami materi lebih baik, serta membuat pembelajaran menyimak menjadi

lebih menyenangkan. Setelah hasil uji coba pada kelompok besar dan kelompok kecil, terdapat skor penilaian soal baik pada kelompok besar dan kecil, yang mana pada hasil penilaian soal kelompok kecil mendapat rata-rata sebesar 89,99%, dan pada hasil penilaian soal kelompok besar memperoleh rata-rata sebesar 82,41%. Pada uji coba terbatas oleh guru juga mendapatkan hasil 87,5%, artinya termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Guru juga menunjukkan tanggapan positif setelah melihat dan melakukan uji coba terhadap media yang telah dikembangkan, hal ini tampak saat guru meminta media yang telah dikembangkan untuk dapat ditinggalkan di sekolah guna menjadi media pembelajaran yang dapat diintegrasikan pada mata pelajaran lain dan digunakan nantinya.

Secara keseluruhan, media *education rolling* terbukti valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Dengan penggabungan antara visual dan audio dalam media ini membantu siswa lebih fokus dalam menyimak pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7, 171–182.
- Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., Hidayati, N., Mellisae, & Yeyendra. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang digunakan untuk Menilai Produk yang dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 4(1), 48–68.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285.
- Dole, F. E. (2023). Kemampuan Menyimak Cerita Pada Peserta Didik Kelas II. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 7(2), 96–106.
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–112.
- Ilarmin, Amus, S., Misnah, Juraid, Ratu, B., & Elfira, N. (2024). Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77–84.
- Iswari, H. T., Sumardi, & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., Farhan, M., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran.

- 10(2), 291–299.
- MaHFud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. 58–63.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Musyadad, V. F., Susan, Syifa, Tiara, & Sepiah. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar melalui Media Audio Visual. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 51–60.
- Pratiwi, R., & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 121–126.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19 (R. Hartono (ed.)). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Safitri, M., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 22 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4005–4016.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508.
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101–126.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (RnD) (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Tarigan, H. G. (1994). *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV. Angkasa.