

Uji Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Google Classroom

Amro Bernard Nettana ^{a,1}, Dominggus Rumahlatu ^{a,2}, Melvie Talakua ^{a,3*}

^a Universitas Pattimura, Indonesia

³ melvietalakua@yahoo.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 15 Oktober 2023;

Revised: 25 Oktober 2023;

Accepted: 29 Oktober 2023.

Kata-kata kunci:

Audio Visual;

Google Classroom;

Hasil Belajar;

Penggunaan Media.

ABSTRAK

Menurunnya nilai karakter kreatif siswa, diperlukan pengembangan untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk bekal di masa depannya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses implementasi yang dilakukan sekolah pada siswa saat pembelajaran daring dan kendala yang dihadapi guru dalam pengimplementasian nilai karakter kreatif saat pembelajaran daring. Pendekatan dan jenis penelitian ini adalah kualitatif studi kasus serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Wonomulyo 1 dengan jumlah narasumber 6, meliputi 1 kepala sekolah, 2 wali kelas, dan 3 guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan implementasi nilai karakter kreatif dilakukan dengan metode penugasan meliputi pemberian tugas keterampilan dan pengaplikasian antara 2 mata pelajaran serta metode kunjungan meliputi pemberian motivasi, belajar bersama, dan pemantauan kreatif sikap. Oleh sebab itu, guru sangat berperan untuk mengembangkan nilai karakter kreatif dalam pembelajaran luring dan daring.

Keywords:

Audio Visual;

Google Classroom;

Learning Outcomes;

Use of Media.

ABSTRACT

Test the Effectiveness of Using Audio Visual Media in Online Learning Using the Google Classroom Platform. This research examines problems in the online learning process in SD Negeri 2 Training SPG Ambon, especially IPA subjects of material change in the form of objects. Learners do not understand the subject matter because of media limitations and cannot the practicum process be done during online learning. Initial tests and final tests of grades obtained by learners there are some that are still below the standard of grades. This research describes the effectiveness of the use of audio visual media in online learning using the Google Classroom platform of material change in the form of objects. The use of audio visual learning media is used as mediation for educators to learners to share knowledge of attitudes and ideas that are more innovative. The results showed that after being given the initial test the achievement score of learners with a total of 24 people was in good qualifying with the average achievement of the initial test score of 73.75. After participating in online learning through the use of audio visual media and given a final test, the average achievement score of learners was 91.25 and was in excellent qualification.

Copyright © 2023 (Amro Bernard Nettana, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Nettana, A. B., Rumahlatu, D., & Talakua, M. (2023). Uji Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Google Classroom. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 56–65. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i2.494>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 diterapkan di sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menekankan pada aspek perubahan perilaku dan kompetensi yang berimbang antara sikap keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajaran yang utuh dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyasa (2015) kompetensi dalam kurikulum 2013 mencakup tugas keterampilan, sikap dan dan apresiasi yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat melaksanakan tugas pembelajaran. Salah satu tuntutan dari Kurikulum 2013 yaitu semua peserta didik aktif melakukan aktivitas belajar untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Ada beberapa media/platform pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipilih dengan kriteria dikenal umum, mudah digunakan, dapat menjadi alat komunikasi dan tidak berbayar (hanya menggunakan kuota) untuk menunjang pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan dimasa belajar dari rumah yaitu: google suite (google drive, google form, google site dan google classroom), Edmodo, Lark suite, Kelas Maya dari Rumah Belajar, email dan media video conference (webex, zoom, google meet, whats app, telegram).

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami dalam penggunaannya. Cukup dengan menggunakan akun email google (Afrinaty, 2020). Selain kapasitas ruang yang kecil yaitu 13 MB fitur dan menu yang terdapat pada Google Classroom juga tidak begitu rumit sehingga gampang untuk digunakan bagi guru maupun siswa. Berdasarkan data dari AppBrain's yang dikutip oleh Liputan6.com, jumlah unduhan aplikasi Google Classroom melonjak begitu tajam selama pandemi Covid-19. Google Classroom merupakan aplikasi belajar online paling banyak diunduh, jumlah unduhannya mencapai lebih dari 50 juta kali, dengan rating 3,8 dan mendapat 128 ribu ulasan dari penggunanya. Google Classroom masuk daftar sebagai aplikasi paling banyak diunduh di Indonesia, Meksiko, Kanada, Finlandia, Italia, dan Polandia (Wardani, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sabran dan Sabara pelaksanaan pembelajaran Google Classroom sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif.

Efektivitas pembelajaran daring, dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam melakukan kegiatan manajemen. Paling tidak ada tiga manajemen yang dilakukan oleh guru dalam mengelola pembelajaran daring, yaitu manajemen waktu, manajemen kelas dan manajemen pembelajaran (Widodo, 2020; Abshari, Sesanti, & Rahayu, 2021). Pembelajaran sistem daring yang maksimal hanya bisa dilakukan oleh guru yang memiliki visi yang jelas dalam pembelajaran dan mampu menjalin ikatan batin dengan peserta didik dengan melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator.

Pembelajaran sistem daring tidak dapat berjalan maksimal karena keterbatasan dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi, baik disebabkan oleh jaringan akses internet maupun hambatan yang lainnya, sehingga siswa harus mampu beradaptasi dengan hal-hal yang baru, (Fajardin, 2020). Guru juga memiliki peran strategis untuk membuat tangguh siswa dengan berusaha memotivasi mereka untuk disiplin belajar, semangat dalam melaksanakan tugas. Pembelajaran online dapat dikatakan efektif apabila, seluruh peserta didik ikut aktif dalam sesi presentasi, dan menghidupkan interaksi online dengan guru, dan tetap berusaha berkarya melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar (Hastuti, Budianti, 2014; Gultom, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon pada kelas V saat proses pembelajaran daring, diperoleh beberapa masalah bahwa ketika proses pembelajaran daring, khususnya mata pelajaran IPA peserta didik kurang memahami mengenai materi pelajaran karena keterbatasan media dan tidak bisanya proses praktikum dilakukan saat pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah di masa pandemi Covid 19 dilakukan menggunakan dengan memilih media yang tepat karena pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka tapi dilakukan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh (Pratiwi, 2020). Audio visual lebih menarik dikarenakan didalamnya ada

unsur suara dan gambar. Media ini baik diterapkan karena dalam penerapannya sudah menggabungkan kedua jenis media audutif (mendengar) dan visual (melihat) (Semenderiadis, and Martidou, 2009).

Media Pembelajaran Audiovisual merupakan kombinasi dari audio dan visual, yang biasa disebut dengan media pandang dan dengar. Penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan melalui media tersebut, sehingga pembelajaran berpusat terhadap siswa dan pendidik beralih menjadi fasilitator pembelajaran. Penyampaian materi ajar yang disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal maupun non-verbal yang ditangkap peserta didik dengan indera penglihatan maupun pendengarannya. Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan alat atau suatu hal yang dipergunakan oleh pendidik untuk memberi kemudahan, mempelancar, atau memberi efisiensi bagi sebuah pembelajaran. Pembelajaran dengan media audiovisual akan lebih mudah pahami oleh peserta didik, karena memiliki karakteristik yang lebih lengkap dibandingkan dengan media audio maupun media visual saja.

Metode

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian yang bersifat deskriptif yaitu menggambarkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media audio visual pada platform google classroom. Penelitian ini menggunakan instrumen tes awal, tes akhir dan dokumentasi. Tes awal diberikan untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik terkait materi perubahan wujud benda sebelum melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan media audio visual pada platform google classroom. Tes akhir diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda setelah melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan media audio visual pada platform google classroom. Dokumentasi merupakan data dengan jalan mencatat secara langsung dokumen yang terdapat di lokasi penelitian berupa hasil kerja peserta didik ataupun data yang berkaitan dengan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon, khususnya kelas V pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*posttest*) peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Peserta didik pada Tes Awal (*Pretest*)

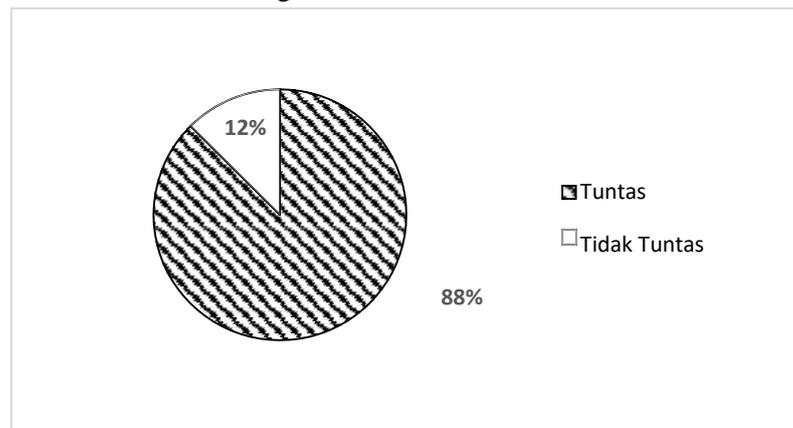
No	Inisial Siswa	Nilai KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A.J.S	60	90	√	
2	A.S.O	60	90	√	
3	A.E.L	60	60	√	
4	A.A.P	60	60	√	
5	B.M.P	60	70	√	
6	H.B.S.A	60	60	√	
7	I.K	60	80	√	
8	I.J.M	60	40		√
9	J.V.I	60	90	√	
10	K.K.A.V	60	70	√	
11	K.K.P.M	60	70	√	
12	M.A.W	60	80	√	
13	P.A.A	60	90	√	
14	P.R.P	60	90	√	
15	R.B.K	60	70	√	
16	S.S.L	60	90	√	

17	S.A.D	60	60	√	
18	T.B.I.N	60	90	√	
19	V.M.L	60	80	√	
20	Y.H	60	90	√	
21	Z.M.S	60	40		√
22	T.A.S	60	30		√
23	M.H.A.P	60	90	√	
24	T.A.W	60	90	√	
Jumlah			1770	21	3
Rata-Rata			73,75		
Presentase				87,5%	12,5%

(Sumber: Hasil Penelitian *Pretest* SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon)

Berdasarkan pemberian tes awal (*pretest*) yang dilakukan pada *google classrrom*, didapatkan hasil tes dapat dilihat pada tabel di atas. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai 90 adalah 10 orang, siswa yang mencapai nilai 80 adalah 3 orang, siswa yang mencapai nilai 70 adalah 4 orang, dan siswa yang mendapat nilai 60 adalah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 40 adalah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 30 adalah 1 orang. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai standar KKM adalah 21 orang (Tuntas) dengan nilai rata-rata 60, dan yang belum mencapai standar KKM adalah 3 orang (Tidak tuntas) dengan nilai rata-rata 60. Presentase hasil *pretest* dengan jumlah siswa 24 orang peserta didik dapat dilihat pada gambar diagram berikut.

Gambar 1.1 Diagram Nilai *Pretest* Peserta Didik



Sumber: Data Nilai *Pretest* Peserta Didik Kelas V)

Dari gambar diagram di atas, dapat dilihat dari 24 orang peserta didik yang mengikuti *Pretest* pada *google classroom* terdapat 21 orang peserta didik masuk pada kategori tuntas dengan presentase sebesar 87,50%, dan 3 orang peserta didik masuk pada kategori tidak tuntas dengan presentase 12,50%.

Dalam pemberian tes akhir (*posttest*) yang di lakukan pada *google classrrom* rekapitulasi hasil tes dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Peserta didik pada Tes Akhir (*Posttest*)

No	Inisial Siswa	Nilai KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A.J.S	60	100	√	
2	A.S.O	60	100	√	

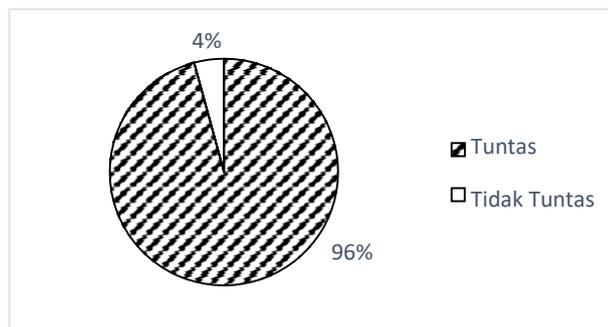
3	A.E.L	60	90	√	
4	A.A.P	60	90	√	
5	B.M.P	60	90	√	
6	H.B.S.A	60	80	√	
7	I.K	60	100	√	
8	I.J.M	60	80	√	
9	J.V.I	60	100	√	
10	K.K.A.V	60	90	√	
11	K.K.P.M	60	90	√	
12	M.A.W	60	100	√	
13	P.A.A	60	100	√	
14	P.R.P	60	100	√	
15	R.B.K	60	80	√	
16	S.S.L	60	100	√	
17	S.A.D	60	90	√	
18	T.B.I.N	60	100	√	
19	V.M.L	60	100	√	
20	Y.H	60	100	√	
21	Z.M.S	60	50	√	
22	T.A.S	60	70	√	
23	M.H.A.P	60	100	√	
24	T.A.W	60	100	√	
Jumlah			2200	23	1
Rata-Rata			91,25		
Presentase			95,8%		4,2%

(Sumber: Hasil Penelitian *Posttest* SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon)

Berdasarkan pemberian tes akhir (*posttest*) yang di lakukan pada *google classrrom*, didapatkan hasil tes dapat dilihat pada tabel di atas. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai 100 adalah 13 orang, siswa yang mencapai nilai 90 adalah 6 orang, siswa yang mencapai nilai 70 adalah 1 orang, dan siswa yang mendapat nilai 50 adalah 1 orang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mencapai standar KKM adalah 23 orang (Tuntas) dengan nilai rata-rata 60, dan yang belum mencapai standar KKM adalah 1 orang (Tidak tuntas) dengan nilai rata-rata 60.

Presentase hasil penilaian *posttest* dengan jumlah siswa 24 orang peserta didik dapat dilihat pada gambar diagram berikut.

Gambar 1.2 Diagram Nilai *Posttest* Peserta Didik



Berdasarkan gambar diagram di atas, dari 24 orang peserta didik yang mengikuti tes awal pada *google classroom* terdapat 23 orang peserta didik masuk pada kategori tuntas dengan presentase sebesar 95,80%, dan 1 orang peserta didik masuk pada kategori tidak tuntas dengan presentase 4,20%.

Penilaian hasil belajar siswa dengan jumlah siswa 24 orang, diketahui jumlah nilai untuk tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Tabel 1.3 Normalisasi *N-Gain* *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Interpretasi
1	A.J.S	90	100	1	Tinggi
2	A.S.O	90	100	1	Tinggi
3	A.E.L	60	90	0,75	Tinggi
4	A.A.P	60	90	0,75	Tinggi
5	B.M.P	70	90	0,66	Sedang
6	H.B.S.A	60	80	0,5	Sedang
7	I.K	80	100	1	Tinggi
8	I.J.M	40	80	0,66	Sedang
9	J.V.I	90	100	1	Tinggi
10	K.K.A.V	70	90	0,66	Sedang
11	K.K.P.M	70	90	0,66	Sedang
12	M.A.W	80	100	1	Tinggi
13	P.A.A	90	100	1	Tinggi
14	P.R.P	90	100	1	Tinggi
15	R.B.K	70	80	0,33	Sedang
16	S.S.L	90	100	1	Tinggi
17	S.A.D	60	90	0,75	Tinggi
18	T.B.I.N	90	100	1	Tinggi
19	V.M.L	80	100	1	Tinggi
20	Y.H	90	100	1	Tinggi
21	Z.M.S	40	50	0,25	Rendah
22	T.A.S	30	70	0,57	Sedang
23	M.H.A.P	90	100	1	Tinggi
24	T.A.W	90	100	1	Tinggi
Jumlah		1770	2200	19,54	
Rata-Rata		73,75	91,25	0,81	Tinggi

Sumber : Hasil Penelitian 2020

Gambar 1.1 Grafik jumlah nilai untuk pretest dan posttest



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat siswa kelas V SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon, jumlah nilai *pretest* dari 24 peserta didik adalah 1770 dan jumlah nilai *posttest* dari 24 siswa adalah 2200. Peningkatan terjadi, dimana hasil *pretest* ke *posttest* meningkat dengan selisih 430.

Ketuntasan nilai secara keseluruhan berdasarkan *N-Gain* ternormalisasi dapat dilihat pada tabel di atas dan presentasi ketuntasan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.3 Ketuntasan nilai keseluruhan berdasarkan *N-Gain*

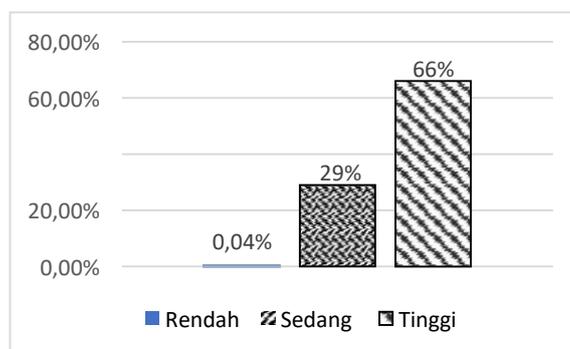


Diagram di atas, terlihat bahwa dari 24 siswa yang memiliki kriteria tinggi sebanyak 19 orang dengan presentase 66%, pada kriteria sedang sebanyak 7 siswa dengan presentase 29% dan kriteria rendah sebanyak 1 orang dengan presentase 0,04%.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual melalui *google classroom*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, tes awal (*pretest*). Pada penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan sebelum pembelajaran berlangsung. Tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 10 soal yang dikirimkan melalui *platform google classroom*. KKM yang ditetapkan di SDN 2 Latihan SPG Ambon mata pelajaran IPA adalah sebesar 60. Siswa dikatakan tuntas jika hasil belajar siswa melebihi KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kelas V SDN 2 Latihan SPG Ambon dengan memberikan tes awal menggambarkan bahwa sebanyak 21 orang atau 87,5% siswa masuk dalam kategori tuntas, dan 3 orang atau 12,5% siswa masuk kategori tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa belum bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan hanya menerka-nerka jawaban. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Thaariq dan Yanda (2018) yang menunjukkan bahwa dari hasil tes awal yang dilakukan di kelas 2 Ipa 1, didapatkan hasil yaitu terdapat 12 orang siswa berada pada kategori tuntas dan 19 orang siswa berada pada kategori tidak tuntas. Jumlah nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 50. Dengan menggunakan perhitungan statistika didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 66,12.

Kedua, test akhir (*posttest*). Penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan sesudah video pembelajaran dikirim pada *google classroom*. Tes berbentuk pilihan ganda yang

berjumlah 10 soal yang dikirimkan melalui *platform google classroom*. KKM yang ditetapkan di SDN 2 Latihan SPG Ambon mata pelajaran IPA adalah sebesar 60. Siswa dikatakan tuntas belajarnya jika hasil belajar siswa melebihi KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pemberian tes akhir (*posttest*), menunjukkan bahwa terdapat 23 orang atau 95,8% peserta didik masuk kategori tuntas dan 1 orang atau 4,2% peserta didik masuk kategori tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa tidak menyimak video pembelajaran dengan baik, sehingga siswa tidak bisa menjawab soal tes akhir dengan baik. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Thaariq dan Yanda (2018) yang menunjukkan bahwa dari hasil tes akhir yang dilakukan di kelas 2 ipa 1, didapatkan hasil yaitu sebanyak 23 orang siswa berada pada kategori tuntas dan 8 orang siswa berada pada kategori tidak tuntas. Jumlah nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Dengan perhitungan statistika didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 77,25.

Ketiga, efektivitas media audio visual (*google classroom*). Menurut Susanto (2007) Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Dalam kriteria keefektivan ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 70% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Kaka, & Yulianti, 2021).). Serta peserta didik belajar dalam keadaan yang menyenangkan. Jadi ketuntasan belajar diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik dalam menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar dapat dilihat secara perorangan maupun kelompok.

Media audio visual dalam pendidikan digunakan sebagai alat bantu atau perantara antara guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Yusmarwati, 2018). Dalam kondisi saat ini dengan maraknya Covid-19 yang proses belajar mengajarnya dilakukan secara daring atau online, oleh karenanya media audio visual tentunya sangat tepat digunakan terlebih khususnya pada pembelajaran di SD. Pada pembelajaran daring/ online biasanya dilakukan melalui perantara sosial media seperti *Whatsapp*, *Google Classroom* dan lainnya.

Media audio visual dianggap lebih sesuai, efektif dan efisien jika diterapkan untuk pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar, karena lebih menumbuhkan semangat belajar biarpun pembelajaran dilakukan secara daring. Penggunaan media audio visual sangat efektif sebagai pemanfaatan alat indera, dalam arti siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan melibatkan lebih dari satu indera.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Salsabila, dkk (2020) yang mengatakan bahwa pada kondisi saat ini, penggunaan media audio visual bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media audio visual membantu membangkitkan keinginan dan minat siswa pada kegiatan belajar terlebih utama pada siswa tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian Hikmatiar dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik ataupun mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian Maharani & Kartini (2019), *google classroom* dapat meningkatkan minat dan motivasi karena bahan ajar sudah lengkap tersedia di *google classroom* dengan fitur-fitur yang dimilikinya.

Hasil penelitian Al Fasyi (2015) yang melaporkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen 80,36 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 76,18. Begitupun dengan hasil penelitian dari Puspitasari, dkk (2015) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media audio visual pembelajaran lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memacu keterampilan kerja

ilmiah serta kerjasama dalam kelompok siswa. Hanya saja manajemen waktu harus ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran daring menggunakan *platform google classroom* materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V SD Negeri 2 Latihan SPG Ambon dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Adanya proses implementasi nilai karakter khususnya dari segi karakter kreatif saat pembelajaran daring seperti ini. Hal ini perlu dilakukan agar ada kemajuan kreativitas oleh siswa walaupun ketika pembelajaran daring. Implementasi nilai karakter kreatif saat pembelajaran daring di SDN Wonomulyo 1 menggunakan metode penugasan dan juga metode kunjungan. Metode penugasan dapat dilakukan melalui guru memberikan tugas berupa tugas keterampilan kepada siswa dan guru dapat mengaplikasikan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Metode kunjungan disini adalah guru melakukan kunjungan kepada siswa namun dengan protokol kesehatan dan juga jumlah peserta didik yang dibatasi. Metode kunjungan meliputi pemberian motivasi, pemantauan kreatif sikap, dan belajar bersama. Kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan nilai karakter kreatif saat pembelajaran daring yaitu kolaborasi serta sarana dan prasarana. Kolaborasi disini meliputi kerja sama yang dilakukan antara siswa dan orang tua dalam pengerjaan tugas keterampilan, adanya kerja sama ini dilatar belakangi oleh sikap manja siswa, dan juga adanya dukungan dari orang tua sendiri. Dukungan disini yang dimaksud apabila orang tua memiliki pendidikan yang tinggi maka kebanyakan orang tua akan berperan juga dalam proses belajar anaknya. Kendala selanjutnya adalah sarana dan prasarana meliputi kuota internet yang terkadang kuota setiap anak berbeda dan juga keterbatasan media, dimana tidak semua anak memiliki handphone yang memadai dalam proses pembelajaran daring.

Referensi

- Abshari, R. D. R., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Lifter Learning Management System . *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(4). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/kognisi/article/view/347>
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., dan Marsudi (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI', *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, pp. 237–243.
- Asmara, A. P. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), p. 156.
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., dan Oetojo, B. (2007) 'E-Learning Pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep Yang Mengubah Metode Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8, pp. 99–113.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., dan Arthur, R. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ', *Jurnal PenSil*, 7(2), pp. 25–34.
- Dimiyati dan Mudjiono (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fedorov, A. (2019) 'Schools And Universities In Audiovisual Media : Experts ' Opinions', *Communication today*, 10(1), pp. 110–122.
- Fitria, A. (2014) 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Pendidikan*, 05(02), pp. 58–62.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Hastuti, A., dan Budianti, Y. (2014) 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi', *Pedagogik*, II(2), pp. 33–38.

- Hayati, N., Ahmad, M. Y. dan Harianto, F. (2017) 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Jurnal Al-hikmah*, 14(2), pp. 160–180.
- Kaka, M. M., & Yulianti. (2021). Peran Sekolah Dalam Menanamkan Nilai Karakter Kerja Keras Melalui Pembelajaran Daring. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(4). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/356>
- Mulyasa, E. (2015). Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ode, E. O. (2014) 'Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi', *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)*, 2(5), pp. 195–202.
- Pratiwi, E. W. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. Vol. 34. Hal 1-8.
- Purwono, J., Yutmini, S., dan Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 2. Hal. 127-144.
- Semenderiadis, T. and Martidou, R. (2009) 'Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach', *Synergies Sud-Est européen n° 2*, 1(1), pp. 65– 76.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, A. B (2007). A Strategic Management Approach, CSR. Jakarta: The Jakarta Consulting Group.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154–160.
- Yusmarwati (2018). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. Vol. 2. Hal. 387-394.