



**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL
DALAM PRESENTASI FINANCIAL SOFT SKILL DI SMP NASIONAL BANDUNG**

Oleh

Wahyu Trimasuti¹, Sali Setiatin², Santy Christinawati³, Rita Zulbetti⁴

¹Politeknik Pajajaran ICB Bandung

²Politeknik Kesehatan YBA Bandung

³Universitas Nasional Pasim

⁴Universitas Muhammadiyah Bandung

Email: 1trimastutiw@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the implementation of the use of audio-visual-based learning media in the presentation of financial soft skills at the Bandung National Junior High School. The number of participants who took part in the financial soft skills activities at the Bandung National Junior High School were 31 students. This type of research is descriptive qualitative research. The research data were collected by several techniques, namely observation, interviews and documentation. The triangulation technique is carried out by the triangulation method, namely by re-checking the information from interviews with documentation and observation. This study found that the use of audio-visual-based learning media in the presentation of financial soft skills at the Bandung National Junior High School has many advantages; 1) Students do not get bored quickly and enthusiastically in learning; 2) To improve students' understanding; 3) To increase students' learning motivation, and 4) Learning can be achieved well. Suggestions that can be used as input, one of which is for teachers. Researchers suggest teachers to always improve their creativity in finding ways that can be used to adjust students in the classroom

Keywords : Audio-Visual Learning Media, Financial Soft Skills, Teenagers

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam kehidupan yang tidak terbantahkan lagi. Pengaruh teknologi saat ini sudah memberikan pengaruh dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai hal apapun. Hal ini dipengaruhi karena teknologi mampu mempermudah dan mempercepat kerja manusia. Termasuk dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang berorientasi terhadap penggunaan teknologi mampu mengubah bentuk filosofi pembelajaran dari pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) kepada pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*) (Rinaldi et al., 2017).

Oleh sebab itu, penggunaan teknologi untuk pembelajaran mampu memberikan proses belajar yang efektif dan efisien kepada siswa (Kristanto et al., 2017). Perkembangan teknologi memberikan dampak yang cukup berarti. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi.

Pembelajaran merupakan suatu proses dasar pendidikan, sehingga pembelajaran dapat digambarkan sebagai penentu pendidikan



apakah berjalan dengan baik atau tidak. Pembelajaran mempunyai arti yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, oleh karena itu bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik diharapkan aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi yang kondusif dalam rangka interaksi belajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungannya, yang berlangsung pada guru, peserta didik, karyawan, kepala sekolah, bahan ajar atau materi pelajaran dan berbagai sumber belajar, serta fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Tanpa adanya komponen lingkungan, maka interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran tidak akan terjadi.

Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diajarkan itu tentu berbeda. Ada yang cepat, sedang, dan lambat untuk menerima penjelasan dari guru. Oleh karena itu, peserta didik harus menempuh cara yang berbeda untuk dapat memahami dan menyerap keterampilan yang sama agar peserta didik dapat memahami dan menyerap materi pelajaran yang diajarkan, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang tepat dan sesuai. Dalam proses belajar, salah satu perangkat pembelajaran yang menjadi bagian tidak terpisahkan yang harus mampu dipilih dan digunakan serta dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media di dalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang

mampu menarik perhatian siswa (Asmara, 2015) (Ainina, 2014) (Milosevic, 2017).

Prastowo mengatakan (2011, pp 264-265) menjelaskan bahwa materi audio adalah salah satu jenis materi yang mengandung sistem non cetak menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat digunakan oleh pendidik kepada peserta didiknya untuk membantu mereka dalam menguasai tertentu. Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini pengajar mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan media audio visual untuk membantu dalam menyampaikan materi agar lebih jelas dan mudah dipahami. Dengan penggunaan bahan audio, cerita menjadi lebih menarik dan hidup karena diselingi musik dan efek suara yang sesuai dengan cerita sehingga dapat membantu siswa untuk dapat menikmati cerita yang didengarkan dengan daya imajinasi dan konsentrasi. Penayangan video pembelajaran ini juga mampu menghadirkan pengalaman nyata karena media audio visual dapat menampilkan realitas dari materi sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Fujiyanto et al., 2016).

Audio Material

Sudjana mengatakan (2009, hlm.129) menjelaskan bahwa materi yang mengandung pesan berupa auditif (pita suara atau rekaman suara) dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga proses belajar mengajar siswa berjalan dengan baik. Program audio adalah program yang dirancang untuk suara ke pendengar. Audio ini bisa dalam bentuk kaset atau CD compact disk). Untuk mendengarkan konten audio ini diperlukan rotator, seperti *tape recorder* dan *cd player* kemasan kaset untuk kemasan CD (Raharjo, 2010, p.4).

Karakteristik materi audio umumnya terkait dengan semua kegiatan melatih keterampilan mendengarkan. Jika diklasifikasikan, keterampilan yang dapat dicapai yaitu (1) konsentrasi dan menjaga konsentrasi, (2) mengikuti pengajaran. Siswa



mendengarkan pernyataan singkat kemudian siswa harus menandai pernyataan yang paling sesuai dari beberapa pernyataan pilihan jawaban, (3) analisis daya yang digunakan untuk melatih siswa dari apa yang mereka dengar, dan (4) mempertimbangkan kembali ide atau bagian cerita. Biasanya disajikan dalam cerita pendek atau tulisan pendek, dan siswa mengungkapkannya kembali ketika guru selesai membicarakan cerita. Raharjo mengatakan (2010, pp.4-5) mengemukakan bahwa program audio memiliki tiga unsur yang dapat diolah dan dieksplorasi untuk menciptakan media audio yang menarik, yaitu unsur kata, musik, dan efek suara.

Financial Soft Skill

Soft skill umumnya didefinisikan sebagai "keterampilan seseorang" (Parsons dan Nasser, 2010). Keterampilan tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori, keterampilan pribadi dan kemampuan interpersonal. Keterampilan pribadi mencakup dari beberapa hal sebagai berikut; optimisme, kewajaran, tanggung jawab, selera humor, integritas, manajemen waktu, dan motivasi. Sedangkan, kemampuan interpersonal meliputi empati, kepemimpinan, komunikasi, kesantunan, keramahan dan kemampuan untuk mengajar. *Soft skill* dapat dikatakan menggabungkan semua aspek dari *skill* umum yang memasukkan beberapa unsur kognitif yang terkait dengan keterampilan non-akademik. Menurut Rod (2010) *soft skill* yang diterapkan untuk siswa diantaranya adalah kemampuan komunikasi, keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, tenaga kerja tim, pembelajaran seumur hidup dan manajemen informasi, keterampilan wirausaha/*financial soft skill*, etika, moral dan profesionalisme, dan skill kepemimpinan. Masing-masing *soft skill* di atas terdiri dari beberapa sub-*skill*. Sub-*skill* ini dibagi menjadi dua kategori implementasi. Kategori pertama menggambarkan *soft skill* yang harus dimiliki setiap individu dan yang kedua kategori mewakili *soft skill* yang baik untuk dimiliki.

Berikut merupakan beberapa materi yang ada dalam financial soft skill.

Tabel 1. Materi Financial Soft Skill

Modul	Materi
Modul 1	Pengantar FLS
Modul 2	Membangun Rasa Percaya Diri
Modul 3	Membangun Sumberdaya Insani
Modul 4	Menjadi Pribadi Yang Tanggung Jawab
Modul 5	Berpikir Kritis dan Mengambil Keputusan
Modul 6	Menetapkan Tujuan & Menyusun Rencana Aksi:
Modul 7	Pribadi, Keuangan, dan Karir
Modul 8	Menyusun Rencana Anggaran Pribadi & Keluarga
Modul 9	Menghilangkan Kebiasaan Menunda Pekerjaan
Modul 10	Menyusun Rencana Menabung
Modul 11	Pinjaman & Kredit : Menjadi Peminjam yang
Modul 12	Bijak
Modul 13	Komunikasi Positif: Menjadi Pendengar yang Baik & Berbicara secara Asertif Melindungi Diri dari Penipuan & Investasi Ilegal (Bodong) MProfesionalisme & Bekerja Di Dalam Tim

Dalam pelatihan ini *trainer* memfokuskan pada *financial soft skill* yang membahas tentang berpikir kritis dalam mengambil keputusan. Dalam berpikir kritis ada tiga tingkatan diantaranya adalah:

1. Tidak Berpikir Kritis

Tahap ini adalah percaya pada semua yang didengar dan pada banyak hal tanpa bertanya-tanya.

2. Kurang Berpikir Kritis

Pada tahap ini adalah mempertanyakan sebagian besar hal -hal yang dirasa perlu untuk memastikan bahwa informasi yang didengar layak untuk dipercaya.

3. Berpikir Kritis

Sedangkan pada tahapan ini, tahapan dimana selalu mempertanyakan segala hal, mencari tahu dan mengevaluasi lebih lanjut berdasarkan data dan fakta untuk memastikan bahwa informasi tersebut akurat dan dapat dipercaya.

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual, beberapa materi yang disampaikan oleh *trainer* diharapkan dapat tersampaikan dengan baik. Pada pelatihan ini *trainer* mencoba untuk memberikan studi kasus dengan memutar beberapa video.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif,



penelitian ini berusaha untuk mendasar, mendalam, berorientasi pada proses dan didasarkan pada asumsi adanya realitas yang dinamis (Muhajir, 1996p.38). Peneliti berperan sebagai instrumen sekaligus mengumpulkan data salah satunya dengan wawancara.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berdasarkan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian berupa kalimat atau data yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan metode dokumentasi lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti dalam menguji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, yaitu pengecekan data yang telah diperoleh dari beberapa teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa dicek dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu peneliti juga menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis adalah analisis model yang digunakan Miles dan Huberman. Kegiatan dalam analisis data, yaitu: 1) reduksi data, 2) display data, 3) penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data yang dideskripsikan antara lain: pemanfaatan media belajar audio visual dalam materi *financial soft skill* berpikir kritis dalam mengambil keputusan dan membangun rasa percaya diri. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dengan adanya penggunaan materi *financial soft skill* berbasis audio mereka merasa sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu keuntungan yang dirasakan oleh siswa dengan penggunaan bahan ajar *financial soft skill* berbasis audio visual, suasana kegiatan

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, trainer juga dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efisien. Selain itu, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas VIII dalam materi *financial soft skill* yang berbasis audio visual, mereka lebih senang dan tertatik dalam materi pembelajaran. Selain itu peserta didik juga mampu memperhatikan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, *trainer* dituntut untuk selalu kreatif menyajikan materi pembelajaran berbasis audio agar peserta didik menjadi aktif dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Teknik pembelajaran yang diterapkan dalam materi *financial soft skill* berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal Belajar

Berdasarkan hasil observasi di kelas dapat diketahui bahwa kegiatan awal pembelajaran atau pembukaan selalu diawali dengan doa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.

2. Kegiatan inti

Berdasarkan hasil observasi langsung kegiatan pembelajaran pada kegiatan kelas VIII pada kegiatan inti trainer menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi 5 tahapan dalam pembelajaran yaitu mengamati, menanyakan pada diri sendiri, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

3. Kegiatan Akhir Belajar

Pada kegiatan akhir belajar, kegiatan terakhir ini diisi dengan kegiatan timbal balik (*feedback*), Kegiatan ini adalah *trainer* memberikan kesimpulan apa yang telah sudah dipaparkan dikelas. Dan peserta didik bisa menanyakan kembali apabila ada materi yang belum dipahami. Tahap kegiatan ini juga bisa digunakan untuk saling berdiskusi untuk memberikan pendapat atau gagasan dari setiap kasus pembelajaran yang telah diberikan.



Gambar 1. Kegiatan awal belajar (memeriksa daftar hadir siswa)



Gambar 4. Kegiatan akhir (Pelatihan FLS dengan evaluasi kemampuan peserta)



Gambar 2. Kegiatan inti (siswa sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh trainer)



Gambar 5. Kegiatan akhir (trainer sedang memberikan *feedback* kepada peserta didik)



Gambar 3. Kegiatan inti (Pelatihan FLS Game Kelereng untuk menerangkan setiap orang memiliki sifat unik)



Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, siswa SMP Nasional Bandung mampu memahami materi yang disampaikan. Didukung dengan pengajaran yang komunikatif dan atraktif dimana melibatkan siswa untuk aktif dalam kelas dan penerapan beberapa permainan yang disampaikan oleh trainer membuat siswa mendapatkan hasil maksimal dalam evaluasi yang telah diberikan. Berikut hasil evaluasi siswa SMP Nasional Bandung dalam financial soft skill ‘Berpikir Kritis’

Tabel 2. Hasil Evaluasi Soft Skill Berpikir Kritis Siswa SMP Nasional Bandung

NO	NAMA	Nilai
1	Aditiya Firmansyah	85
2	Tashta Aulia Putri Suryana	80
3	Deswita Seftia Ramadhani	80
4	Melisa Mustika Suci	85
5	Donaya Shifa Sulaeman	80
6	Jihan Husni Diva	78
7	Anggun Putri Pertiwi	90
8	Trinity Andra Lisantiara	95
9	Azka Alika	80
10	Deva Rizki Haffidin	85
11	Bima Adithya Pratama	81
12	Cantika nurpadila	80
13	Deti kurniasih	80
14	Elvira Nurizki Farlisman	85
15	Intan Fuzi sriwahyuni	79
16	Syafitri Handayani	80
17	Sofi Fadilah	80
18	Nisrina Yuniarti	78
19	Maya Nur vizli	77
20	Zahra Tri Muliani	90
21	Febriansyah	80
22	Arkan firoos Purnomo	85
23	Esa Nur Destianti	82
24	Anita Rahmawati	80
25	Deswita Purmadianti	95
26	Lunnasya Aulia Putri	80
27	Sagita Aulia Febriyanie	83
28	Tabina Syaharani	79
29	Naya Kirani Putri	80
30	Novaldy Satya Putra Prasetyo	80

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam *financial soft skill* materi berpikir kritis dalam mengambil keputusan dan membangun rasa percaya diri kelas VIII SMP

Nasional Bandung, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam *financial soft skill* materi berpikir kritis dalam mengambil keputusan dan membangun rasa percaya diri banyak keuntungan yang didapat, yaitu: a. peserta didik tidak cepat jenuh dan cepat lupa terhadap materi pelajaran, b. meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, c. meningkatkan motivasi belajar peserta didik, d. Kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
2. Pelaksanaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam *financial soft skill* materi berpikir kritis dalam mengambil keputusan dan membangun rasa percaya diri telah menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi 5 tahapan dalam pembelajaran, yaitu mengamati, menanyai diri sendiri, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

Setelah melakukan penelitian terhadap implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis audio, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan, salah satunya untuk *trainer*. Peneliti menyarankan kepada *trainer* untuk selalu meningkatkan kreativitasnya dalam menemukan cara-cara yang dapat digunakan untuk menyesuaikan peserta didik di dalam kelas. Begitu juga dengan para peserta pelatihan agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan FLS sehingga sistem pembelajaran menjadi interaktif dan komunikatif.

ACKNOWLEDMENT

Terima kasih kepada SMP Nasional Bandung yang telah memberikan fasilitas kegiatan pengabdian masyarakat untuk Abisatya Edu Consultan. Semoga kegiatan pelatihan Financial Soft Skill ‘Berpikir Kritis’ bagi siswa SMP Nasional Bandung ini memberikan manfaat bagi siswa-siswi di SMP Nasional Bandung sehingga bisa meningkatkan sikap percaya diri dan berpikir kritis dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari – hari.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- [2] Berns, Robert G. and Patricia M. Erickson. 2002. *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. Available at www.nccte.com. It was accessed on November 22, 2017.
- [3] Burns, A & Joyce, H. (1997). *Focus on Speaking*. Sydney: National center for English Language Teaching and Reserach.
- [4] Calka, Aneta. 2011. *Speaking and Instructed Foreign Language Acquisition – Pronunciation Learning Strategies: Identification and Classification*. Bristol: MPG Books Group.
- [5] Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>
- [6] Hatch, E., & Brown, C. 1995. *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [7] Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar*
- [9] Peserta Didik. Yogyakarta Pustaka Belajar.
- [10] Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Ende: Nusa Indah.
- [11] Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning. *International Education Studies*, 10(7), 10. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p1>
- [12] Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- [13] Raharjo, Puji. (2010). *Pembuatan Media Audio Pembelajaran*. Jardiknas: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Nasional.
- [14] Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- [15] SOFTSKILL
http://eprints.uny.ac.id/45510/1/Winanti_06202241030.pdf
- [16] Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [17] Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- [18] Thornbury, Scott. 2002. *How to Teach Vocabulary*. England: Longman.
- [19] Zhang. 2010. *Cooperative Learning in the Classroom*. Va: Curriculum Development.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN