

PENGEMBANGAN MODEL TUTORIAL AUDIO VISUAL BERKONTEN SYARIAH ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH

Helnita*¹ Anita Yus², Rosmala Dewi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan

* Corresponding Author: helnita93@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Sept 20, 2021
Revised Oct 11, 2021
Accepted Dec 12, 2021
Available online Dec 31, 2021

Kata Kunci:

Model Tutorial, Audio Visual, Kreativitas Mahasiswa

Keywords:

Tutorial Model, Audio Visual, Student Creativity.

ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang dari rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development yang mengikuti langkah-langkah pengembangan model Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD semester II yang berjumlah 40 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 95.83%, ahli materi sebesar 95,45%, ahli bahasa sebesar 95.00%, dari hasil validasi ahli video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yang dikembangkan menunjukkan hasil pada kriteria sangat layak dan dinyatakan valid sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian, dan berdasarkan hasil dari penyebaran angket kreativitas mahasiswa, nilai pre test menunjukkan hasil rata-rata yaitu sebesar 49.35% dan nilai post test menunjukkan hasil rata-rata sebesar 90.57%, hasil analisis statistik membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa pemberian video model tutorial dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan video model tutorial yang telah disusun secara sistematis telah mencapai taraf keefektifan.

ABSTRACT

This research is based on the low creativity of students in developing learning media, this study aims to increase student creativity through the development of an audio-visual tutorial model with Islamic sharia content. This type of research is a development research or Research and Development that follows the steps of developing the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. The subjects of this study were second semester PG-PAUD students, totaling 40 students. Based on the results of the research that has been carried out, it shows that the results of the validation of media experts are 95.83%, material experts are 95.45%, linguists are 95.00%, from the results of expert validation of video tutorial models with Islamic sharia content developed showing results in the criteria are very feasible and declared valid so that they are suitable for use in research, and based on the results of the distribution of student creativity questionnaires, the pre-test score shows an average result of 49.35% and the post-test value shows an average result of 90.57%, the results of statistical analysis proves that the level of student creativity increased by 41.22%, this can be interpreted that the provision of video tutorial models can increase student creativity and video tutorial models that have been systematically arranged have reached the level of effectiveness.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa usia (0-6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak, pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan selanjutnya, pada usia ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual. Sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia adalah seabit ungkapan yang sarat makna dan merupakan semboyan dalam pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia (Jalal, 2005:1). Hal ini perlu guru yang kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai alat peraga atau media pembelajaran sebagai perantara untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini baik itu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Pendidikan adalah sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, melalui proses pendidikan manusia akan mampu mengekspresikan dirinya secara lebih utuh. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia menganut sistem pendidikan yang berorientasi komprehensif, dalam perspektif komprehensif menurut Murniati (2008:11) mengemukakan bahwa praktik pendidikan nasional Indonesia berupaya mengimplementasikan secara integratif dan menyeluruh konsepsi pendidikan yang bernuansa kebangsaan, keagamaan, kemanusiaan dan kekarya secara simultan. Hal ini tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 2 bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-

Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman.

Kebijakan peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran harus selalu diupayakan berbagai pihak, guru sebagai komponen utama dalam proses mengajar pemegang kunci dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran, guru dituntut mampu melibatkan berbagai unsur pendukung mengajar seperti media yang dibutuhkan agar tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran meliputi yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain tape recorder, kaset, video camera, video recorder slide, foto gambar, grafik, televisi, komputer. Dengan kata lain, media adalah sumber atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang anak untuk belajar. *National Education Association* (dalam Arsyad, 2013:3) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat, dilihat, didengar, atau di baca.

Media pembelajaran yang baik merupakan media yang mampu menjembatani antara guru sebagai fasilitator dengan anak didik sebagai subjek dalam pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak didik khususnya aspek perkembangan nilai agama yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk media pembelajaran seperti media papan kreativitas berkonten syariah islam yang dituangkan dalam bentuk video audio visual.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman

yang cukup tentang media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis kepada anak (Arsyad, 2013:17). Model tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, petunjuk dan motivasi kepada mahasiswa. Bimbingan berarti membantu para mahasiswa untuk memecahkan masalah-masalah belajar, arahan berarti mengarahkan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan masing-masing, petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efektif dan efisien, motivasi berarti menggerakkan kegiatan para mahasiswa dalam mempelajari materi (Rusman, 2013:169).

Audio visual merupakan salah satu cabang design komunikasi visual, audio visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual, media audio visual mempunyai sifat untuk meningkatkan pengertian, persepsi, memperkuat atau memberi pengetahuan serta meningkatkan retensi ingatan. Audio visual lebih mengarahkan kepada *skill* mahasiswa agar dapat membuat karya video yang komunikatif dan informatif, audio visual tidak hanya menjelaskan materi tetapi juga meninjau apa saja yang di sampaikan melalui media yang tepat, salah satunya adalah model tutorial yang meninjau langsung materi yang di sampaikan beserta contoh-contoh yang tepat.

Haryoko (2009:2) media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran menyebutkan dan penyampaian materi atau bahan ajar melalui media audio visual dapat memungkinkan mahasiswa melakukan eksplorasi lebih dalam. Model tutorial audio visual merupakan langkah signifikan untuk dikembangkan menjadi alat bantu ajar di PAUD. Selaras dengan hasil penelitian Wirasmita (2017:35-37), *Jurnal Pendidikan Informatika* menunjukkan bahwa model tutorial pengembangan media pembelajaran merupakan yang berisikan pesan-pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau arahan yang dapat dilihat secara langsung untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Selanjutnya hasil penelitian Udayana (2014:45) dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Undiksha* menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran model tutorial mendapatkan nilai pada

kategori sangat positif 77%, positif 23%, ragu-ragu 0%, negatif 0%, dan sangat negatif 0%, dengan rata-rata skor 82.80 sehingga respon terhadap pembelajaran model tutorial dapat dikategorikan sangat positif.

Kegiatan belajar melalui model tutorial audio visual memungkinkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, membangun konsep, keterampilan dan kreativitas, hal ini relevan dengan Fahyuni (2017:96), prinsip transformasi teknologi informasi dan komunikasi dalam diri mahasiswa yang seyogyanya dilakukan dalam berinteraksi, pengetahuan yang terkonsep, dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada, memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru, bertindak, keluwesan atau menciptakan sesuatu yang original, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Munandar (2012:15) kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Rachmawati (2010:15) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Berdasarkan beberapa pengertian di atas bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.

Konsep dasar kreativitas berdasarkan 4P yaitu: (1) pribadi, kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, dari ungkapan pribadi diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang produktif. (2) dorongan, bakat kreatif akan terwujud jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu. (3) proses, pengembangan kreativitas yang terpenting

adalah memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri secara kreatif. (4) produk merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi dari yang sudah ada sebelumnya, nyata, hasil dari kualitas keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, imajinasi, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru. Persoalan yang terjadi adalah berdasarkan hasil pengamatan dilapangan menunjukan kreativitas mahasiswa yang masih rendah dalam mengembangkan media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam, kurang tersedianya video model tutorial audio visual berkonten syariah Islam, dan hasil belajar yang rendah, keberhasilan pendidikan dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai oleh setiap mahasiswa pada akhir setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu, evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2008).

Melihat rendahnya kreativitas mahasiswa dan hasil belajar yang rendah oleh karena itu, diperlukan adanya program-program pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi kreativitas mahasiswa, oleh karena itu jika tidak diatasi permasalahan mengenai rendahnya kreativitas mahasiswa dan hasil belajar yang rendah maka akan menjadi permasalahan kedepan. James (dalam Rachmawati, 2010:15) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new edeas or prducts, or recombines existing edeas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang di lakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Bertitik tolak dengan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait dengan "pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam untuk

meningkatkan kreativitas mahasiswa di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall (2003:72) mengemukakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2019:407) mengemukakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengikuti langkah-langka pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009:2) dengan 5 langkah yang disingkat ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di S1 PG-PAUD Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang beralamat di Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34, Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Provinsi Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, berlangsung dari bulan juni sampai dengan bulan juli 2021 tahun akademik 2020/2021. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah terdiri dari tenaga ahli yang akan melakukan uji kelayakan terhadap, media, materi, dan bahasa, serta sasaran pemakai model tutorial media audio visual berkonten syariah Islam yaitu mahasiswa PG-PAUD Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Berdasarkan data penelitian yang diperlukan untuk penelitian ini, melihat tingkat kreativitas mahasiswa, maka peneliti menggunakan instrument berupa angket, mengenai kelayakan model tutorial audio visual berkonten syariah islam maka peneliti menggunakan instrument berupa lembar validasi yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, dan untuk melihat keefektifan keterpakaian peneliti menggunakan instrument berupa lembar wawancara yang ditujukan kepada dosen pegampu mata kuliah media pembelajaran.

Teknis analisis data pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa adalah analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data tentang kreativitas mahasiswa dan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi skor masing-masing responden pada kegiatan validasi media, validasi materi, validasi bahasa, dan uji kelayakan produk, serta uji keefektifan produk, peneliti menggunakan teknik persentase yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:76) dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah yang mencapai kemampuan

N = Jumlah sampel

Seperti yang telah dikemukakan, pertanyaan dalam penelitian ini terdapat dua pertanyaan deskriptif, untuk menguji kedua pertanyaan tersebut menggunakan uji t-test satu sampel dengan rumus dibawah ini:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{x} = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini pertama menganalisis mengenai menemukan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang layak untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket pre test dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah islam kepada 40 mahasiswa. Hasil pendistribusian angket pre test membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa rata-rata 49.53%.

Selanjutnya pada tahap analisis kedua untuk menemukan model tutorial audio visual berkonten syariah Islam yang efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket post test dalam mengembangkan model tutorial audio visual berkonten syariah islam kepada 40 mahasiswa. Hasil pendistribusian angket pos test menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa rata-rata 91.20%, secara umum berada pada kategori tidak setuju sebesar 62.5% dan yang berada pada kategori setuju sebesar 37.5%, hasil analisis membuktikan bahwa mahasiswa lebih banyak yang berada pada kategori tidak setuju.

B. Tahap Desain (*Desain*)

Desain dibuat berdasarkan topik materi yang akan dikembangkan, model tutorial audio visual berkonten syariah Islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa sebagai berikut: (1) adapun judul video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu "papan kreativitas", (2) topik-topik yang dipilih yaitu: urutan tata cara shalat, tata cara berwudhu, nama-nama malaikat, huruf hijaiyah, sifat wajib bagi Allah, rukun islam, rukun iman, doa sehari-hari.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan penelitian ini dilaksanakan dengan dua jenis kegiatan yaitu tahap pengembangan produk penelitian dan perbaikan produk sebagai berikut:

a. Instrumen Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Ke-1

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Media	Sangat Layak	4	4	16
	Layak	10	3	30
	Tidak Layak	4	2	8
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				18
Total score				54
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				72
Persentase				75.00%

Berdasarkan tabel di atas hasil dari validasi ahli media menunjukkan bahwa tingkat kevalidan instrumen media terdapat nilai persentase sebesar 75.00% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Media	Sangat Layak	15	4	60
	Layak	3	3	9
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				18
Total score				69
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				72
Persentase				95.83%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen media terdapat persentase sebesar 95.83% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

b. Instrumen Validasi Ahli Materi**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Ke-1**

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Materi	Sangat Layak	2	4	8
	Layak	3	3	9
	Tidak Layak	6	2	12
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				11
Total score				29
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				44
Persentase				65.91%

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa tingkat kevalidan instrumen materi terdapat nilai persentase sebesar 65.91% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Ke-2

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Materi	Sangat Layak	9	4	36
	Layak	2	3	6
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				11
Total score				42
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				44
Persentase				95.45%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen materi terdapat persentase sebesar 95.45% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa Ke-1

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Bahasa	Sangat Layak	1	4	4
	Layak	2	3	6
	Tidak Layak	2	2	4
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				5
Total score				14
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				20
Persentase				70.00%

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi ahli bahasa menunjukkan tingkat kevalidan instrumen bahasa terdapat nilai persentase sebesar 70.00% yaitu berada pada kategori layak dengan revisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat perbaikan instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian ini valid dan sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa Ke-2

Penilaian	Kategori	Frekuensi	Score Maksimum	Jumlah Score
Bahasa	Sangat Layak	4	4	16
	Layak	1	3	3
	Tidak Layak	0	2	0
	Sangat Tidak Layak	0	1	0
Jumlah Butir Pertanyaan				5
Total score				19
Jumlah score ideal				400
Jumlah butir pertanyaan dikali dengan score maksimum				20
Persentase				95.00%

Setelah peneliti melakukan perbaikan instrumen penelitian dan mendapatkan tingkat kevalidan instrumen penelitian ini terdapat persentase sebesar 95.00% yaitu berada pada kategori sangat layak, maka instrumen penelitian ini valid sehingga sangat layak digunakan untuk model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Data hasil uji keefektifan ini diambil berdasarkan angket yang telah disebarkan kepada mahasiswa semester II yang berjumlah sebanyak empat puluh mahasiswa. Adapun nilai tingkat kreativitas mahasiswa sebelum diimplementasikan video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Score Pre Test Kreativitas Mahasiswa

Kelas	Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	\bar{x}
1	42-43	3	42.5	1806.25	127.5	49.35
2	44-45	1	44.5	1980.25	44.5	
3	46-47	6	46.5	2162.25	279	
4	48-49	11	48.5	2352.25	533.5	
5	50-51	7	50.5	2550.25	353.5	
6	52-53	9	52.5	2756.25	472.5	
7	54-55	3	54.5	2970.25	163.5	
Jumlah		40	339.5	16577.75	1974	

Berdasarkan tabel di atas hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 49.35% yaitu berada pada kriteria tidak setuju sebanyak 25 mahasiswa atau sebesar 62.5%, yang berada pada kategori setuju sebanyak 15 orang mahasiswa atau sebesar 37.5%. Hasil analisis membuktikan bahwa lebih banyak mahasiswa yang berada pada kriteria tidak setuju. Selanjutnya nilai tingkat kreativitas mahasiswa sesudah diimplementasikan video model tutorial audio visual berkonten syariah islam yaitu dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Score Post Test Kreativitas Mahasiswa

Kelas	Nilai	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	\bar{x}
1	83-85	3	84	7056	252	90.57
2	86-88	6	87	7569	522	
3	89-91	13	90	8100	1170	
4	92-94	10	91	8281	910	
5	95-97	7	96	9216	672	
6	98-100	1	97	9409	97	
Jumlah		40	545	49631	3623	

Sedangkan hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 90.57% yaitu berada pada kategori sangat setuju. Data pretest dan posttest dilaksanakan sebelum dan sesudah diberikannya video tutorial oleh peneliti kepada mahasiswa, rentang waktu pemberian pretest dan posttest adalah selama 20 hari sehingga diperoleh data tersebut. Selanjutnya untuk menguji apakah ada atau tidak adanya peningkatan kreativitas mahasiswa yaitu peneliti menggunakan rumus uji t satu sampel sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum B}{n} = \frac{1675}{40} = 41.88$$

$$s_{B^2} = \frac{n(B^2) - (\sum B)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{40(71049) - (1675)^2}{40(39)}$$

$$= \frac{2841960 - 2805625}{1560}$$

$$= \frac{36335}{1560}$$

$$s_{B^2} = \sqrt{23.292}$$

$$s_B = 4.83$$

Setelah diketahui nilai beda rata-rata dengan simpangan baku, selanjutnya dilakukan perhitungan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{41.88 - 26}{\frac{4.83}{\sqrt{40}}}$$

$$= \frac{15.88}{\frac{4.83}{6.32}}$$

$$= \frac{15.88}{0.76}$$

$$= 20.90$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka memperoleh hasil $t_{hitung} = 20.90$. Selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} , maka perlu mengetahui terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) sebagai berikut:

$$dk = (n - 1)$$

$$= (40 - 1)$$

$$= 39$$

Harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha=0.05$ dan derajat kebebasan (dk) = 39 dari daftar distribusi t diperoleh t_{tabel} sebesar 1,68 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima,

sehingga hipotesis “pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada materi model tutorial audio visual berkonten syariah islam” diterima kebenarannya, dengan demikian bahwa produk penelitian ini berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 PG-PAUD Semester II melalui model tutorial audio visual berkonten syariah islam.

Selanjutnya hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran didapat hasil bahwa pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam cocok diterapkan di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, karena tutorial itu lebih membimbing, mengarahkan mahasiswa untuk membuat media secara bertahap dan juga di tambah lagi dengan kondisi pandemi saat ini, mahasiswa di tuntut untuk kreatif, inovatif dalam menciptakan atau merancang media dan berkonten syariah islam sesuai dengan kearifan lokal khususnya di aceh yang berbasis syariah islam.

Selanjutnya ada beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pelaksanaan pengembangan tutorial audio visual yaitu: (1) kurangnya inovasi dalam pembuatan media, (2) mahasiswa kurang kreatif dalam menentukan materi, (3) mahasiswa tidak kooperatif dengan dosen pengampu mata kuliah ketika ada permasalahan atau kendala, (4) ketika dosen memberikan arahan terkait dengan tutorial, ada beberapa mahasiswa membuat model tutorial tidak mengikuti sesuai dengan arahan dosen, (5) tidak melihat kebutuhan di lapangan, (6) kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menguasai ilmu teknologi, (7) ada beberapa mahasiswa ketika menjelaskan dalam membuat model tutorial mahasiswa cenderung kurang komunikatif.

Selanjutnya kendala-kendalah dosen pengampu mata kuliah dalam pelaksanaan pengembangan tutorial audio visual yaitu: (1) waktu yang kurang, (2) rasio mahasiswa terlalu banyak dalam 1 kelas, (3) pengetahuan mahasiswa yang kurang, sehingga dosen mengajarkan dari yang paling dasar, namun ada kelebihan dalam kegiatan pengembangan tutorial audio visual berkonten syariah islam ini yaitu: (1) dosen pengampu mata kuliah bisa mengeksplor ide dalam menciptakan media sesuai dengan kebutuhan, (2) mahasiswa lebih banyak pengetahuan praktek dan dapat menguasai ilmu teknologi dalam membuat media, dan kegiatan pengembangan tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 Pendidikan Anak Usia Dini karena dengan adanya pengembangan model tutorial audio visual mahasiswa dapat mengembangkan materi, mahasiswa dapat menguasai ilmu teknologi dalam membuat media pembelajaran untuk Anak Usia Dini.

Selanjutnya untuk mengetahui analisis deskriptif peneliti menggunakan rumus statistik Arikunto (2007:76) dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{40}{40} \times 100\% \\ &= 1 \times 100\% \\ &= 100 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai persentase di atas menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mencapai kemampuan adalah 100% dengan demikian bahwa produk penelitian model tutorial audio visual berkonten syariah islam berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di Semester II universitas Bina Bangsa Getsempena.

E. Tahap Evaluasi (*Evauation*)

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah peneliti lakukan, pada tahap revisi produk penelitian pada dasarnya telah memenuhi tuntunan perencanaan pengembangan dan analisis kebutuhan terhadap produk yang telah dikembangkan bahwa produk teruji secara mendalam dan layak untuk digunakan.

Produk penelitian yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, pelaksanaan pengembangan produk penelitian ini peneliti berpedoman pada prosedur pengembangan model ADDIE. Keterlaksanaan model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, mengembangkan serta menghasilkan model tutorial audio visual yang layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Materi model tutorial yang dikembangkan disesuaikan dengan analisis kebutuhan terhadap mahasiswa, selaras dengan Tarigan (2009) bahwa bahan ajar haruslah menampilkan sumber yang mantap, susunan teratur, sistematis, dan memenuhi kebutuhan. Peneliti juga menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mahasiswa agar mahasiswa mampu memahami materi dan mengikuti langkah-langkah pelaksanaan pengembangan model tutorial yang dikembangkan secara mandiri.

Tingkat kelayakan panduan peneliti memperoleh melalui validasi oleh para ahli. Kegiatan validasi adalah proses kegiatan untuk melihat ataupun menilai rancangan produk apakah sudah sesuai atau belum, selaras dengan Sugiyono (2019:302) verifikasi

atau konfirmasi merupakan proses aktif yang digunakan untuk mengevaluasi apakah desain produk pada sistem kerja yang baru masuk akal dan efektif dibandingkan dengan desain produk sebelumnya. Alasan mengapa dikatakan rasional karena pembuktian di sini masih berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta dilapangan.

Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli atau orang yang berpengalaman dibidang tersebut untuk mengevaluasi produk yang buat. Setiap ahli diharuskan untuk mengevaluasi desain produk yang telah dirancang sebelumnya agar dapat menentukan kelemahan dan keunggulan produk. Selanjutnya setelah diperbaiki kemudian peneliti melakukan validasi kembali kepada pakar untuk mengetahui kelayakannya.

Berdasarkan data uji kelayakan setelah melakukan perbaikan tersebut didapatkan hasil dari para ahli bahwa produk yang dikembangkan dalam kriteri sangat layak untuk digunakan, dari segi ahli media memperoleh hasil yaitu sebesar 95.83%, dari segi materi memperoleh hasil sebesar 95.45%, dari segi bahasa yang digunakan memperoleh hasil yaitu sebesar 95.00%, sehingga produk ini dapat digunakan atau dipakai sebagai panduan untuk membuat model tutorial audio visual berkonten syariah islam untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di semester II S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Hasil kelayakan yang diperoleh dari para pakar merupakan nilai objektivitas terhadap produk yang dikembangkan, dapat melihat nilai objektivitas tersebut dengan pengujian secara statistik menggunakan teknik persentase, berdasarkan hasil pengujian tersebut maka diketahui nilai tingkat kevalidan yang diberikan oleh masing-masing para ahli tersebut yaitu tergolong kedalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya uji keefektifan produk merupakan bagian dari implementasi yang dilakukan peneliti setelah melakukan uji kelayakan oleh para pakar. Peneliti melakukan uji efektivitas yang di laksanakan di semester II S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, uji efektivitas dilaksanakan yaitu dengan angket pretest dan posttest, (Michael, 2008), uji efektivitas ini dapat dilihat sejauh mana mahasiswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu peningkatan kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji keefektifan yang telah dilakukan terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan model tutorial hal tersebut terlihat pada hasil pretest yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 49.35% yaitu berada pada kriteria tidak setuju berjumlah 25 orang mahasiswa atau

sebesar 62.5%, yang berada pada kategori setuju sebanyak 15 orang mahasiswa atau 37.5%, hasil analisis membuktikan yang berada pada tingkat kriteria tidak setuju lebih banyak. Sedangkan hasil posttest menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa terdapat nilai rata-rata sebesar 90.57% yaitu berada pada kategori sangat setuju, hasil analisis statistik membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa yang sangat relevan melalui pemberian video model tutorial, hal ini bahwa pemberian model tutorial dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa yang disusun secara sistematis telah mencapai taraf keefektifan.

Hasil analisis membuktikan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa yang sangat signifikan melalui pemberian video model tutorial, dengan demikian bahwa produk penelitian ini berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Semester II Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh melalui model tutorial audio visual berkonten syariah islam. Hal ini selaras dengan pernyataan (Arsyad, 2013) bahwa dengan menggunakan panduan siswa dapat belajar dengan cara mereka sendiri. Sehingga dengan adanya panduan ini mahasiswa dapat memperoleh informasi dalam upaya meningkatkan kreativitas.

Selanjutnya yaitu evaluasi, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yang telah melalui tahap uji kelayakan dan revisi atau perbaikan pada dasarnya telah memenuhi tuntutan perencanaan pengembangan dan analisis kebutuhan terhadap produk yang telah dikembangkan bahwa produk teruji secara mendalam dan layak untuk digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran. Selaras dengan (Farozin, 2017) mengemukakan bahwa hasil evaluasi dapat digunakan untuk perbaikan proses agar kegiatan selanjutnya dapat berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil paparan penelitian di atas bahwa pengembangan model tutorial audio visual berkonten syariah islam dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa Semester II di S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang telah dilaksanakan yaitu memperoleh hasil sebesar 90.57%, dan perubahan peningkatan nilai dari nilai pretest dan posttest yaitu sebesar 41.22%, hasil penelitian terlihat bahwa tingkat kemampuan kreativitas mahasiswa meningkat dan mencapai taraf keefektifan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan penelitian yang telah peneliti lakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu panduan video model tutorial berdasarkan dari penilaian validator untuk penilaian media mendapatkan tingkat kevalidan sebesar 95.83%, penilaian materi yang digunakan mendapatkan nilai persentase sebesar 95.45%, dan penilaian untuk bahasa yang digunakan mendapatkan nilai persentase sebesar 95.00%, berdasarkan nilai persentase dari masing-masing ahli menunjukkan bahwa panduan video model tutorial sudah layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Panduan video model tutorial efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket yang disebarkan kepada empat puluh mahasiswa yaitu nilai pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 49.35% dan nilai posttest menunjukkan nilai sebesar 90.57%, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa meningkat sebesar 41.22%, hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat peningkatan yang signifikan melalui pemberian video model tutorial dan telah mencapai taraf keefektifan.

Ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan sebagai tindak lanjut penelitian ini yaitu: (1) bagi dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dengan adanya pengembangan model tutorial ini dapat menjadikan bahan untuk melakukan perkuliahan, (2) bagi mahasiswa hendaknya menguatkan kemampuan kreativitas dengan baik dan perlu adanya pengembangan potensi yang dimiliki agar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas secara optimal, (3) bagi pemimpin lembaga tempat penelitian dapat memfasilitasi mahasiswa untuk menggunakan model tutorial, (4) kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperluas kajian ini untuk diteliti dengan variabel ataupun subjek yang berbeda, misalnya penerapan model, (5) bagi mahasiswa Program Studi S2 Pendidikan Dasar konsentrasi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Negeri Medan, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model tutorial untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Astriani, M. (2020). *Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning*. *Jurnal Petik*, 6(1), 36–40.
- Anderson, R. H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta:Grafindo Pers.
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communicational and Technology.
- Adittia, A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas Iv Sd*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 4(1), 9-20.
- Borg, R. W., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research;An Introduction*, Fifth Edition: Longmman.
- Branch, R. M. (2009). *Intruactional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science & Business Media, LLC.
- Dedi, S. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Diana, L, & Maharani, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral*. *Jurnal Derivat*. 6(1), 25-31.
- Fahyuni, E.F. (2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi*. Jawa Timur: Umsida Press
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). 57-62.
- Fithri, R., & Pradipta, R. (2017). *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perekembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru*. *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 58–71.
- Gagne & Briggs (1975). *Intruactional Technology:Foundation*. Hillsddale: Lawrence Erlmaun Assciates, Publishers.
- Haryoko. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Edukasi*. Vol.5. No.1. Hal.1-10.
- Heinich, dkk. (1982). *Intruactional Media and the New Technology of The instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- Hotimah, H. (2020). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran*. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 168.
- Jumiati, dkk. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Tutorial Bagi Mahasiswa Teknik Mesin Stt Pln*. *Jurnal Power Plant*. 5(1), 56-63.

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Jakarta:Rineka Cipta.
- Molenda, M. (2015). *In search of the elusive ADDIE model*. *Performance Improvement*, 54(2), 40-42.
- Nugraha, Y., & Nurmayanti, D. (2019). *Pemanfaatan Computer Assisted Instruction Model Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika*. *Civicos: Jurnal Civics and Social Studies*. 3(2), 75-80.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sujarweni, W, V. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.
- Susilo, S, V. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6(2), 108-115.
- Udayana, N. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia*. *JPTK Undiksha*. 11(1), 45-52.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Wirasasmita, R, H., & Putra, Y, K. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. *Edumatic*. 1(2), 35-43.