

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATA KULIAH RETORIKA BERBASIS ADDIE
DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

Umi Faizah¹, Bagiya², Kadaryati³, Joko Purwanto⁴
Universitas Muhammadiyah Purworejo
email: umifaizah84@gmail.com

Diterima: 28 Maret 2022

Direvisi: 30 Maret 2022

Disetujui: 31 Maret 2022

Abstrak: tujuan riset ini adalah untuk mendeskripsikan strategi dalam meningkatkan kompetensi berbicara dakwah adalah dengan pengembangan media film dengan model ADDIE pada mata kuliah berbicara. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif yang menggambarkan bukti secara riil dan sistematis. Data yang digunakan berupa data verbal dan nonverbal yang diperoleh dari kegiatan praktik berbicara dakwah mahasiswa dan evaluasi atau observasi penilaian saat praktik dakwah. Setting penelitian dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Purworejo semester 4 tahun akademik 2020/2021 yang menempuh mata kuliah Retorika. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik reduksi, analisis dan penarikan simpulan merupakan strategi analisis data secara interaktif. Hasil peningkatan kompetensi dengan strategi ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*. Pada tahap *Analysis* diperoleh konfirmasi dari pengguna media yang sebelumnya yakni perlu adanya inovasi dan kreativitas media sehingga mahasiswa lebih tertarik menggunakan media tersebut. Pada tahap *Design* telah ada purwarupa awal yang sudah melalui tahap revisi. Selanjutnya tahap *Development* yaitu pengembangan media atau sumber belajar setelah melakukan revisi formatif. *Implentation* yakni tahap mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan mahasiswa dengan strategi implementasi. Tahap *Evaluation* yakni menilai kualitas purwarupa media yang telah jadi dan menentukan rencana evaluasi.

Kata kunci: *media pembelajaran, mata kuliah retorika, universitas muhammadiyah purworejo.*

A. PENDAHULUAN

Era revolusi industri dan perkembangan teknologi yang semakin cepat perlu disikapi. Dunia pendidikan memerlukan perubahan pembelajaran era digital. Pembelajaran dengan sistem ini dapat diikuti oleh semua pokok pembelajaran.

Keterampilan berbicara sebagai kompetensi keahlian berkarya perlu mengikuti arus globalisasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif dan sistematis jika didukung oleh media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang efektif berpeluang memberikan intervensi pada kompetensi berbicara mahasiswa (Faizah, 2020).

Kompetensi berbicara dalam dunia pendidikan dapat disebut dengan retorika. Retorika bersumber dari istilah latin “*rhetorica*” yang bermakna ilmu berbicara atau seni untuk berbicara dengan baik, yang dipergunakan dalam berkomunikasi antarmanusia (Muhtadi, 2012). Pembelajaran retorika sebagai aplikasi keterampilan berbicara di depan umum (*public speaking*) lazim diikuti oleh mahasiswa sebagai bagian dari aplikasi literasi. Retorika didefinisikan sebagai seni membangun argumentasi dan seni berbicara (Morrison, 2017). Kemampuan retorika dapat diikuti setelah memperoleh keterampilan menyimak. Misalnya mahasiswa dapat menyimak video, selanjutnya menceritakan kembali di depan umum dengan aktivitas berbicara. Manusia telah menggunakan berbicara di depan umum sebagai sarana komunikasi yang vital (Lucas, 2013). Komunikasi antarmanusia dapat terjalin dengan cara beretorika dengan teratur, baik dalam dunia pendidikan maupun di masyarakat.

Media dapat meraangsang aktivitas berbicara dakwah. Misalnya seseorang menyimak dakwah di televisi kemudian penyimak tersebut dapat menceritakan ulang dakwah yang baru saja disimak. Seperti halnya dakwah dilihat, dari sisi tujuannya, pembelajaran dimaksudkan untuk melakukan perubahan dari suatu keadaan anak didik menuju keadan lain yang lebih baik. Perubahan yang dimaksud adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdakwah tidak terlepas dari kemampuan menyusun struktur, memilih metode, memilih strategi dan media serta menerapkan gaya dakwah yang tepat yang sangat berpengaruh pada ketercapaian tujuan dakwah (Orabi, 2012).

Pembelajaran retorika dakwah dipilih dengan pertimbangan mulai tingginya apresiasi masyarakat terhadap dakwah baik secara langsung maupun melalui media televisi dan radio. Dalam dunia pendidikan terdapat persinggungan antara komunikasi pendidik dengan peserta didik. Sebagai upaya menjaga keefektifan pendidik

menggunakan media pembelajaran. Komunikasi dengan pendekatan dakwah dapat dipayakan melalui media. Media pembelajaran retorika dakwah dibutuhkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Media pembelajaran yang menarik dan komunikatif dibutuhkan untuk dikembangkan demi meningkatkan kompetensi berbicara yang lebih sistematis termasuk berbicara dakwah (dapat disebut sebagai retorika dakwah).

Terdapat peluang terwujudnya media pembelajaran retorika dakwah berbasis media film. Pada mata kuliah retorika dibutuhkan media seperti kriteria tersebut demi meningkatkan kompetensi berbicara dakwah sehingga peneliti mengambil judul pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE pada mata kuliah Retorika di Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Komunikasi merupakan kegiatan tukar-menukar informasi (*information sharing*) baik yang bersifat intrapersonal, interpersonal dan organisasional, maupun massa. Retorika sebagai bagian dari ilmu komunikasi merupakan kegiatan bertutur yang dilakukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulis. Komunikasi merupakan berbagai kegiatan pertukaran informasi tanpa kegiatan itu bersifat persuasif atau informatif.

Berbicara dan berbahasa tidak membentuk wujud yang berbeda. Keduanya merupakan aktivitas menggunakan bunyi-bunyi bahasa yang terepresentasikan melalui penerjemahan sistem simbol yang bermakna. Hal itu menunjukkan bahasa digunakan dalam percakapan, karena bahasa merupakan kombinasi kata yang diatur secara sistematis sebagai alat komunikasi.

Definisi berbicara menurut Thornburry (2005:8) dinyatakan bahwa berbicara merupakan bagian dari aktivitas produktif sehari-hari. Sementara itu Underword (1997) mendefinisikan bahwa berbicara berarti sebuah proses kreatif, kegiatan interaksi aktif antara pembicara dan pendengar untuk berbagi pandangan dan luapan emosi. Ada beberapa aspek kebahasaan dan non kebahasaan yang harus diperhatikan saat berbicara di depan umum, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Faktor Nonkebahasaan berupa a) sikap yang wajar dan tidak kaku, b) pandangan harus diluruskan pada lawan bicara, c) kesediaan menghargai pendapat orang lain, d) gerak-gerik dan mimik yang tepat, e) kenyaringan suara, f) kelancaran, g) relevansi atau penalaran, h) penguasaan topik.

Leane (2009) menyatakan beberapa kiat yang dapat dipakai sebagai indikator keberhasilan berbicara yang sejalan dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Lafal dan volume suara meliputi: tidak menggunakan pengaruh lafal asing, tiap fonem diucapkan secara jelas, suara jelas, menarik dan simpatik, gagasan mudah ditangkap. Sementara itu, Intonasi (tekanan, tempo, jeda) meliputi penggunaan tekanan, pemberhentian, tempo yang dilakukan secara tepat dan menarik sesuai dengan situasi dan kebutuhan pembicaraan, komunikasi menyenangkan dan mudah ditangkap.

Pada pembendaharaan kata berupa kata-kata digunakan secara tepat, cermat dan bervariasi sehingga yang dikemukakan cukup menarik dan mudah dipahami, daya imajinasi pendengar cukup berkembang. Komposisi bentuk bahasa berupa unsur gagasan dituturkan dengan urutan yang logis dan menarik serta bervariasi. Pemahaman isi pembicaraan berisi kelancaran materi menunjukkan bahwa pembicara yakin dengan yang dikemukakan, variasi pembicaraan orisinal dan kreatif, pendengar merasa senang mendapatkan hal baru yang dikemukakannya.

Kelancaran materi dapat membuat pendengar yakin dengan yang dikemukakannya. Selanjutnya sikap berbicara berbicara setelah ia menyimak pembicaraan pendengar, berpretensi mengemukakan pendapat yang saling menguntungkan, berhati-hati apabila akan menyanggah pendapat orang. Pretensi Pembicaraan berupa hanya berbicara mengenai hal-hal yang bermanfaat bagi pendengar, gagasan orisinal dan segar, menghargai dan jujur apabila menggunakan pendapat atau kutipan orang lain.

Untuk terampil berbicara bukan hanya banyak bicara, fasih dan lancar melainkan juga perlu memperhatikan kadar validitas secara kualitatif dan kuantitatifnya. Berbicara yang efektif seyogianya menyenangkan, mengasyikkan, mengesankan, mencapai tujuan secara jelas serta mengundang rasa simpatik pendengar. Untuk itu berbicara efektif

diperlukan retorika. Retorika memberikan inisiasi pada pembicara untuk bersikap dan berkata sesuai dengan porsinya.

Berbicara sebagai aktivitas komunikasi antara pembicara dan lawan bicara. Cody (2006) menyebut bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Selanjutnya dijelaskan bahwa berbicara merupakan system tanda-tanda yang dapat didengar (audible), dan kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh manusia untuk mencapai maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide.

Berbicara sebenarnya merupakan proses bukan kemampuan, yaitu proses penyampaian pikiran, ide, gagasan, dengan Bahasa lisan kepada komunikan baik orang lain maupun diri sendiri. Dalam berbicara atau berkomunikasi dengan pihak lain diperlukan beberapa unsur antara lain: pembicara, lawan bicara, lambang (bahasa lisan), pesan, maksud, gagasan atau ide. Saat berkomunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara), kepada komunikan (pendengar). Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan diubah terlebih dahulu menjadi simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak. Simbol memerlukan saluran berupa udara yang kemudian akan dipahami oleh komunikan. Travis (2009) memaparkan jika kegiatan berbicara dapat didukung oleh teknologi sebagai kekuatan transformasional dalam pendidikan bahasa yang akan memudahkan guru dan perencana kurikulum dalam mengevaluasi pembelajaran.

Partisipasi merata. Diskusi di kelas tidak ditentukan oleh minoritas orang yang banyak bicara peserta; semua mendapat kesempatan untuk berbicara, dan kontribusi didistribusikan secara merata. 3) Motivasi tinggi, peserta didik ingin berbicara; karena mereka tertarik dengan topik dan punya sesuatu yang baru untuk dikatakan tentang hal itu atau karena mereka ingin berkontribusi untuk mencapai tujuan tugas. 4) Bahasa berada pada level yang dapat diterima. Peserta didik mengekspresikan diri dalam ujaran yang relevan, mudah dipahami satu sama lain, dan tingkat akurasi bahasa yang dapat diterima.

Brown (2004: 141-142) menunjukkan bahwa seseorang dapat disebut memiliki kompetensi berbicara jika dia sudah bisa: 1) Meniru kata atau frasa atau mungkin kalimat (meniru). 2) Menghasilkan peregangan pendek desain bahasa lisan untuk menunjukkan kompetensi dalam pita sempit hubungan gramatikal, phrasal, leksikal, atau fonologis. Seperti intonasi elemen prosodik, stres, ritme, titik, kemampuan intensif (intensif). 3) Menanggapi percakapan yang sangat singkat, salam standar dan obrolan ringan, permintaan sederhana dan komentar, dan sejenisnya (responsif). 4) Ambil dua bentuk bahasa transaksional yang memiliki tujuan bertukar spesifik informasi, atau pertukaran antarpribadi yang memiliki tujuan menjaga sosial hubungan (interaktif). 5) Menjaga hubungan sosial dengan transmisi fakta dan informasi (interpersonal). 6) Mengembangkan (monolog) produksi lisan termasuk pidato, presentasi lisan, dan bercerita, di mana kesempatan untuk interaksi lisan dari pendengar sangat terbatas atau dikesampingkan bersama (luas).

Trianton (2013: 2-3) memaparkan bahwa film adalah perpaduan dari perkembangan teknologi fotografi dan rekaman suara yang berfungsi untuk menghibur. Dalam prosesnya film merupakan dokumen kehidupan sosial atau sebuah komunitas yang mewakili realitas kelompok masyarakat. Baik realitas bentuk imajinasi, maupun realitas dalam arti sebenarnya.

Film merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan karena film adalah media komunikasi. Selain sebagai media komunikasi, film juga berfungsi sebagai media pembelajaran. Fungsi film sebagai media pembelajaran, yaitu *pertama*, peserta didik dapat mengambil amanat atau pelajaran yang disampaikan melalui visualisasi karakter tokoh, plot, setting, cerita dan semua unsur yang membentuk film. *Kedua*, pembelajaran bahasa dengan menggunakan media film, pendidik dapat memberi contoh secara langsung kepada peserta didik mengenai tuturan direktif yang dituturkan oleh tokoh dalam film tersebut. *Ketiga*, dengan mendengarkan film siswa akan belajar banyak tentang macam-macam tindak tutur. *Keempat*, dengan melakukan kajian terhadap film, pendidik dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap peserta didik tentang film yang layak ditonton dan yang kurang layak ditonton. *Kelima*, film

tidak hanya memberikan hiburan semata, tetapi juga mengandung unsur pendidikan dan informasi serta pewarisan budaya.

Trianton (2013: 59) berpendapat bahwa ada 7 keunggulan film digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu yang *pertama*, film mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. *Kedua*, film mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis. *Ketiga*, film dapat membawa penonton dari satu tempat ke tempat yang lain atau dari masa yang satu ke masa yang lain. *Keempat*, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. *Kelima*, film dapat mengembangkan pikiran dan gagasan siswa, mengembangkan imajinasi siswa dan memperjelas hal-hal yang abstrak dengan gambaran yang lebih realistik. *Keenam*, film sangat mempengaruhi emosi seseorang. *Ketujuh*, film sangat baik untuk menjelaskan suatu proses dan menjelaskan suatu keterampilan dan semua siswa dapat belajar dari film karena mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Kustandi dan Sutjipto (2016: 64) juga memaparkan bahwa film adalah kumpulan gambar-gambar dalam *frame* yang dalam media ini, setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visualisasi yang kontinu. Film dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Keterampilan Beretorika Dakwah di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jawa Tengah dan DIY* adalah penelitian pengembangan. Hal tersebut sesuai yang disampaikan Gall, & Borg (2003: 123-124) yang mendeskripsikan *Educational R&D* sebagai pendekatan penelitian dan pengembangan dengan memvalidasi produk. Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Pengembangan dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Implementasi model pengembangan media pembelajaran ini juga dapat mengadopsi dari model ADDIE. Model ini merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani, 2018). Model ini merupakan hasil dari suatu paradigma pengembangan dari Branch (2009).

Konstruksi dalam pembelajaran ADDIE dapat diaplikasikan pada konstruksi pembelajaran berbasis kinerja, berpusat pada siswa, inovatif, autentik dan inspirasional. Dapat dikatakan bahwa model ini menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem intruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian. Langkah-langkah ADDIE yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran: *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Beretorika Dakwah di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Jawa Tengah dan DIY* adalah penelitian pengembangan. Hal tersebut sesuai yang disampaikan Gall, & Borg (2003: 123-124) yang mendeskripsikan *Educational R&D* sebagai pendekatan penelitian dan pengembangan dengan memvalidasi produk. Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Pengembangan dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Implementasi model pengembangan media pembelajaran ini juga dapat mengadopsi dari model ADDIE. Model ini merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan

dalam pembelajaran (Suryani, 2018). Model ini merupakan hasil dari suatu paradigma pengembangan dari Branch (2009). Kontruksi dalam pembelajaran ADDIE dapat diaplikasikan pada kontruksi pembelajaran berbasis kinerja, berpusat pada siswa, inovatif, autentik dan inspirasional. Dapat dikatakan bahwa model ini menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Langkah-langkah ADDIE yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran: *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan dukungan media lebih dinantikan mahasiswa. Unsur kemenarikan dan kebermanfaatan dapat diimplementasikan oleh mahasiswa secara langsung. Dalam rangka pembuatan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan langkah-langkah kerja model ADDIE sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis),

Di UMPurworejo melaksanakan dengan sistem yang sama dalam pembelajaran mata kuliah berbicara dengan jenis berbicara I, berbicara II, Kepewaraan dan Retorika. Langkah pembelajaran yang ada yaitu dengan memberikan teori terlebih dahulu di awal kemudian melaksanakan praktik untuk menunjang teori dan pementapan dalam penguasaan materi berbicara. Umumnya materi yang disampaikan berupa materi berbicara yang meliputi pengertian berbicara, tujuan berbicara, jenis berbicara, metode berbicara dan teknik dalam berbicara, sedangkan untuk praktik sudah bervariasi misalnya ada yang melaksanakan dengan kompetensi dasar mendongeng, menceritakan pengalaman pribadi, menceritakan tokoh, menceritakan kisah binatang (fabel), menceritakan cerita rakyat, dan berbicara politik (CLHO 2).

Berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan pembelajaran telah berjalan semestinya dengan sistem dua arah yaitu dosen memberikan materi dan mahasiswa juga aktif dalam pembelajaran baik tanya jawab maupun praktik. Dosen telah mengajar sesuai dengan bidang kompetensinya. Dosen telah menggunakan metode yang

bervariasi dan aplikatif. Strategi pembelajaran yang telah diterapkan mudah diimplementasikan. Berdasarkan hasil observasi dan angket tersebut penulis dapat menyimpulkan adanya kerumpangan dalam pembelajaran, yang berupa tidak adanya media pembelajaran yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yakni media pembelajaran audio visual interaktif.

Hasil angket yang telah diisi menunjukkan adanya keterlaksanaan pembelajaran terdiri atas 5 indikator, (1) mengajar sesuai bidang kompetensi mata kuliah berbicara (A) sebesar 75% (baik) yang berarti bahwa semua dosen memiliki kompetensi untuk mengajar mata kuliah berbicara secara komprehensif; 2) metode pembelajaran yang dipilih sudah aplikatif dan variatif (B) sebesar 75 % (baik), artinya dosen telah menggunakan beragam metode pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh sebagian besar dosen pengampu mata kuliah berbicara, (3) senang dengan metode pembelajaran yang dipilih (C) sebesar 75% (baik); artinya dosen dan mahasiswa telah menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan walau tanpa sentuhan teknologi; (4) strategi pembelajaran yang dipilih mudah diimplementasikan (D) sebesar 75% artinya dosen telah memilih strategi pembelajaran yang mudah dilaksanakan; (5) melaksanakan CP/KD pembelajaran yang menuntut penerapan materi aplikatif dan metode yang tepat (E) sebesar 75% (baik), artinya antara capaian pembelajaran dan materi telah disusun secara aplikatif.

2. Design (Desain),

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan model media ini antara lain: pembuatan draf purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Beretorika Berbasis Pendekatan Saintifik untuk meningkatkan keterampilan Beretorika Dakwah berupa

- a) Pembuatan Draf Purwarupa Media Pembelajaran berdasarkan Karakteristik Media yang telah digunakan;
- b) Pengembangan purwarupa berdasarkan Lokakarya; c) pengembangan purwarupa berdasarkan pandangan ahli (*Expert*). 2) Uji Coba Draf Produk berupa: pengembangan purwarupa berdasarkan uji terbatas dan perbaikan;

pengembangan purwarupa berdasarkan uji coba lebih luas dan perbaikan. 3) hasil uji coba produk media pembelajaran.

a) Pembuatan Draf Purwarupa Media Pembelajaran Berdasarkan Karakteristik Media yang Telah Digunakan

Pada tahap pengembangan ini sebagai aktivitas awal adalah membuat purwarupa Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Beretorika Dakwah. Pembuatan purwarupa berdasarkan analisis karakteristik media yang telah digunakan di setting penelitian dan penelusuran potensi kebutuhan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan analisis awal tersebut bahwa media audio visual interaktif memang belum digunakan sehingga rancangan peneliti dapat ditindak lanjuti. Setelah evaluasi kebutuhan dan kondisi tersebut pembuatan purwarupa disusun atas dasar studi pustaka dan studi media berbasis teknologi informasi. Setelah peneliti mengetahui desain yang sesuai, dilanjutkan dengan pembuatan desain purwarupa media pembelajaran audio visual interaktif. Desain awal purwarupa tersebut terdiri dari halaman pembuka/awal yang berisi judul media, isi media yang meliputi langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang meliputi 5 M yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosisasi dan mengomunikasikan.

Tahap pertama **mengamati** mahasiswa melakukan pengamatan film pendek karya kolaborasi mahasiswa dan dosen, tahap kedua **menanya** adalah mahasiswa menanya tentang hal-hal yang terdapat pada film kepada teman dan dosen, tahap ketiga **mengeksplorasi** yaitu mahasiswa membuat draf dakwah dari topik film selanjutnya mengumpulkan materi dari Al-Qur'an, hadist, buku dan internet, tahap keempat yaitu **mengasosisasi** yaitu menghubungkan topik dengan referensi Al-Qur'an, hadist, buku dan internet dan tahap kelima adalah mengomunikasikan dakwah yang telah dibuat dalam bentuk monolog/ceramah. Penutup berisi contoh retorika dakwah pendidikan dari model mahasiswa yang dapat dipakai sebagai acuan. Media

ini dilengkapi dengan audio dan visual sesuai dengan tema yaitu dakwah sehingga fitur-fitur yang terdapat dalam media tersebut dengan nuansa islami.

b) Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Lokakarya dan Perbaikan

Lokakarya dilaksanakan pada Senin, 29 Desember 2021 pukul 08.00-13.00 wib di ruang prodi PBSI Universitas Muhammadiyah Purworejo. Acara tersebut dihadiri oleh enam dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo. M Selaku pakar/ahli pembelajaran dan media Pembelajaran dari Universitas Muhammadiyah Purworejo dihadirkan pula untuk memberikan masukan dan arahan terhadap purwarupa.

Saran dan masukan dalam *Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif dalam Pembelajaran Retorika Dakwah Pendidikan* berupa bahasa, warna, tampilan gambar, musik, animasi dan titel purwarupa. Setelah purwarupa pertama tersebut dievaluasi kemudian diperbaiki kembali dan sampailah pada model media pembelajaran yang siap dipergunakan.

3. Develop (Pengembangan),

Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Uji Terbatas dan Perbaikan. Uji coba satu-satu (*one to one*) bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik. Uji coba ini dilakukan antara pendesain intruksional dengan tiga peserta didik secara individual. Ketiga peserta didik dipilih berdasarkan kemampuan sedang, di atas sedang dan di bawah sedang sehingga dipandang sebagai sampel yang representative.

Uji coba satu-satu ini lebih ditekankan pada aspek-aspek yang meliputi keterbacaan teks, pemahaman terhadap materi yang dikembangkan, dan media yang diintegrasikan di dalamnya. Uji coba ini dapat menggunakan pedoman wawancara. Data yang diperoleh pada tahap ini kemudian dianalisis untuk merevisi produk.

Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan di kelas 4A PBSI UMP selama beberapa pertemuan mulai bulan Mei-Juni 2021. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan pada mahasiswa dengan prestasi tinggi (H), prestasi sedang (S) dan prestasi rendah (R). Uji coba pada mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi (H) dinyatakan bahwa media tersebut menarik dan baik sehingga menambah motivasi belajar beretorika, dengan inovasi membuat gairah belajar meningkat, yakni sebelum menggunakan media perhatian mahasiswa belum maksimal karena banyak mahasiswa yang masih sesekali memegang hp, melihat jam, mengobrol dengan teman dan mengantuk, tetapi setelah menggunakan media mahasiswa lebih fokus. Selanjutnya pada contoh dakwah perlu ditambahkan humor agar lebih menghibur. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan sedang (S) dinyatakan bahwa media audio visual interaktif retorika dakwah menarik dan memotivasi, karena jika hanya ceramah dan praktik dalam pembelajaran masih kurang variatif pembelajarannya. Hadirnya media menjadi angin segar bagi mahasiswa karena perpaduan dengan musik lebih bersemangat belajar. Dalam contoh dakwah hendaknya dengan latar yang tidak berganti-ganti agar semakin fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan rendah (R) dinyatakan bahwa media menarik, hanya langkah-langkahnya perlu diberi jeda agar dapat dipahami dengan mudah.

Perbaikan dari mahasiswa berupa penambahan humor yang segar yang disesuaikan dengan usia mahasiswa yaitu terkait masalah tugas kuliah dan media sosial yang menggelitik. Latar dakwah selanjutnya tidak berganti dengan jumlah yang terlalu banyak, pergantian latar hanya sebagian kecil saja. Jeda pada langkah pembelajaran sudah lebih lama dibandingkan dengan purwarupa sebelumnya. Setelah purwarupa ditelaah selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dari mahasiswa dan dosen kolaborator. Langkah terakhir setelah purwarupa direvisi adalah mengonsultasikan kembali pada ahli (*expert*) untuk kedua kalinya..

4. *Implementation* (Implementasi),

Pengembangan Purwarupa Berdasarkan Uji Terbatas dan Perbaikan dilakukan dengan Uji coba satu-satu (*one to one*). Hal tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik. Uji coba ini dilakukan antara pendesain intruksional dengan tiga peserta didik secara individual. Ketiga peserta didik dipilih berdasarkan kemampuan sedang, di atas sedang dan di bawah sedang sehingga dipandang sebagai sampel yang representative (Suparman, 2012).

Uji coba satu-satu ini lebih ditekankan pada aspek-aspek yang meliputi keterbacaan teks, pemahaman terhadap materi yang dikembangkan, dan media yang diintegrasikan di dalamnya. Uji coba ini dapat menggunakan pedoman wawancara. Data yang diperoleh pada tahap ini kemudian dianalisis untuk merevisi produk. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan di Universitas Muhammadiyah Purworejo selama beberapa pertemuan mulai bulan Mei-Juni 2021. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan pada mahasiswa dengan prestasi tinggi (H), prestasi sedang (S) dan prestasi rendah (R). Uji coba pada mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi (H) dinyatakan bahwa media tersebut menarik dan baik sehingga menambah motivasi belajar beretorika, dengan inovasi membuat gairah belajar meningkat, yakni sebelum menggunakan media perhatian mahasiswa belum maksimal karena banyak mahasiswa yang masih sesekali memegang hp, melihat jam, mengobrol dengan teman dan mengantuk, tetapi setelah menggunakan media mahasiswa lebih fokus.

Selanjutnya pada contoh dakwah perlu ditambahkan humor agar lebih menghibur. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan sedang (S) dinyatakan bahwa media audio visual interaktif retorika dakwah menarik dan memotivasi, karena jika hanya ceramah dan praktik dalam pembelajaran masih kurang variatif pembelajarannya. Hadirnya media menjadi angin segar bagi mahasiswa karena perpaduan dengan musik lebih bersemangat belajar. Dalam contoh dakwah hendaknya dengan latar yang tidak berganti-ganti agar semakin fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Uji coba pada mahasiswa dengan kemampuan rendah (R) dinyatakan bahwa media menarik, hanya langkah-langkahnya perlu diberi jeda agar dapat dipahami dengan mudah.

Perbaikan dari mahasiswa berupa penambahan humor yang segar yang disesuaikan dengan usia mahasiswa yaitu terkait masalah tugas kuliah dan media sosial yang menggelitik. Latar dakwah selanjutnya tidak berganti dengan jumlah yang terlalu banyak, pergantian latar hanya sebagian kecil saja. Jeda pada langkah pembelajaran sudah lebih lama dibandingkan dengan purwarupa sebelumnya. Setelah purwarupa ditelaah selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dari mahasiswa dan dosen kolaborator. Langkah terakhir setelah purwarupa direvisi adalah mengonsultasikan kembali pada ahli (*expert*) untuk kedua kalinya.

5. Evaluation (*Evaluation*).

Hasil uji lebih luas diselenggarakan di dua Universitas Muhammadiyah Purworejo. Uji lebih luas ini melibatkan 52 mahasiswa untuk mendapatkan adanya peningkatan kompetensi beretorika dakwah saat menggunakan purwarupa hasil perbaikan uji terbatas. Pada uji lebih luas ini dilihat kompetensi mahasiswa antara sebelum menggunakan media pembelajaran retorika dakwah pendidikan dengan setelah menggunakan media tersebut. Dosen yang diobservasi dalam uji luas ini sebanyak dua dosen dengan dua setting tersebut.

Uji luas yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Purworejo dilaksanakan pada semester 4 B dengan jumlah subjek sebanyak 35 mahasiswa dengan tahap awal dilaksanakan pretes dengan media manual/realia dari dosen pengampu SF. Saat mahasiswa menggunakan media dari dosen yang berupa power poin kemudian dilaksanakan uji kompetensi berbicara dakwah dengan nilai rata-rata sebesar 67,23. Pada uji pretes mahasiswa berbicara dakwah dengan topik memilih sesuai dengan pengalaman pilihan mahasiswa secara individu.

Pretes retorika dakwah dilakukan oleh mahasiswa dengan durasi 5-7 menit, Penilaian berupa: aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Mahasiswa yang tampil sejumlah 35 mahasiswa dengan keterampilan dakwah. Dalam apresiasi penilaian diperoleh masih didominasi dengan isi, tidak diawali dengan muqodimah dan puji-pujian terhadap Allah dan Salawat Nabi Muhammad, organisasi retorika belum mengarah pada sistematika pengantar dakwah, isi dakwah dan penutup dakwah. Isi

dakwah belum didasari dari Alquran dan hadist. Pada penekanan bagian penting dari segi volume dan intensitas suara belum terlihat klimaks. Gestur tangan belum dominan, mereka terlihat kaku dan kurang rileks, mimik wajah kurang bersemangat. Dari segi penggunaan bahasa yang dipakai masih terpengaruh oleh aksentuasi ngapak, komunikasi yang dibangun dengan audien masih kurang, karena retorika tekstual masih dilakukan. Materi yang banyak dipilih adalah salat, ikhlas dan sabar. Waktu pemakaian mahasiswa lebih kurang 2 menit, jadi belum memenuhi waktu dakwah secara optimal. Penampilan mahasiswa yang paling baik adalah inisial H dan yang paling buruk adalah inisial D.

Selanjutnya postes dilaksanakan dengan sistem dosen pengampu memberikan materi melalui media pembelajaran audio visual interaktif yang diikuti oleh mahasiswa pada setiap tahapan. Pemutaran media dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Berbicara Dialektik Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo. Disampaikan oleh beliau bahwa pengoperasian mudah dan mahasiswa merasa antusias mengikuti mata kuliah berbicara dengan kompetensi dakwah. Saat pemutaran media mahasiswa lebih fokus dan tertarik untuk mengamati langkah-langkah pembelajaran. Pada setiap tahapan mahasiswa melaksanakan intruksi dari media tanpa kendala.

D. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan kondisi dan kebutuhan yang ada di lapangan. Tahapan pembuatan purwarupa tersebut antara lain 1) tahap *Analysis* diperoleh konfirmasi dari pengguna media yang sebelumnya yakni perlu adanya inovasi dan kreativitas media sehingga mahasiswa lebih tertarik menggunakan media tersebut. 2) tahap *Design* telah ada purwarupa awal yang sudah melalui tahap revisi. Selanjutnya 3) tahap *Development* yaitu pengembangan media atau sumber belajar setelah melakukan revisi formatif. 4) *Implentation* yakni tahap mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan mahasiswa dengan strategi implementasi. 5)Terakhir tahap *Evaluation* yakni menilai kualitas purwarupa media yang telah jadi

dan menentukan rencana evaluasi. Setelah dievaluasi model pembelajaran siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R.M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Brown, H.D. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. United States: Pearson Education.
- Cody, S. (2006). *The Art of Writing & Speaking The English*. Chicago New York Boston: The Old Greek Press.
- Faizah, U.(2020). The Effectiveness of interactive Audio Visual Learning Media in Speaking Competence for Dakwah. *International Journal of Advanced and Technology* Vol.29, No. 6s. (2020), pp 1193-1202.
- Leanne, S. (2004). *The Power of Speaking with Purpose and Vision*. New York: McGraw-hill.
- Lucas, S. (2013). The Art of Public Speaking. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Morrison, T. (2017). *The Book on Public Speaking*. Morgan James.
- Muhtadi, A. S. (2012). *Komunikasi Dakwah, Teori, Pendekatan, Dan Aplikasi*. (N. siti Nurbaya, Ed.) (1st ed.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Orabi, H. (2012). *The Discourse of Persuasion in Prohet Muhammad's Da'wah Letters*. Lambert: Academic Publishing.
- Suryani, N., Achmad, S. & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.