

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR CERITA RAKYAT MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V DI SDN LIDAH WETAN II SURABAYA**

Ririn Rismawati, Soeprajitno
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Rismawati4865@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media audio pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Lidah Wetan II Surabaya karena dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan buku cetak, teknik pembelajaran mendengarkan kurang bervariasi dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif sehingga tidak semua materi dapat diterima dengan baik. Media audio disajikan dengan format *drama* yang dikemas dalam format *compact disk*. Penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan Bambang Warsita. Tahap pengujian dilakukan terhadap kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Evaluasi media dilakukan kepada dua orang ahli materi, dua orang ahli media pembelajaran dan siswa kelas V sebagai subjek uji coba untuk mendapatkan masukan saran mengenai kelayakan media dari segi materi maupun media. Dengan menggunakan instrumen angket dan wawancara Teknik analisis data menggunakan teknik perhitungan persentase setiap aspek dan persentase seluruh program. Pengujian efektivitas media pembelajaran menggunakan metode tes. Tes yang dilakukan terdiri dari *pretest* dan *post-test* dengan bentuk tes tertulis pilihan ganda. Metode yang digunakan untuk menganalisis data efektivitas menggunakan *t-test*.

Berdasarkan hasil pengujian, didapatkan hasil (1) penilaian dari evaluasi ahli materi 1 mendapatkan masukan penulisan buku pegangan guru pada identifikasi program audio point 9 dan 10 sebaiknya jangan disingkat-singkat, sedangkan hasil penilaian dari evaluasi ahli materi 2 mendapatkan masukan sub petunjuk pemanfaatan media audio sebaiknya dipilih antara petunjuk untuk siswa dan petunjuk untuk guru, pada RPP harus dibedakan antara LKS dan LP. Hasil penilaian Evaluasi ahli media 1 mendapatkan masukan cover diperbaiki karena gambar pecah, tulisan buku pegangan diganti bahan penyerta, musik terlalu mendominasi, GBIM dan GBIP tidak usah dicantumkan, sedangkan hasil penilaian evaluasi ahli media 2 yaitu tempo annauncer mendayu-dayu/ kata temponya, penulisan buku pegangan guru diperbaiki. Evaluasi orang perorangan rata-rata setiap variabel pada aspek materi dan aspek teknis dikategorikan “sangat baik sekali” dengan nilai sebesar 89,6%. Evaluasi kelompok kecil rata-rata setiap variabel pada aspek materi dan aspek teknis dikategorikan “sangat baik sekali” dengan nilai sebesar 83,4%. (2) penilaian terhadap proses pembelajaran dari penggunaan media kepada siswa diperoleh berdasarkan hasil dari soal *pre-test* dan *post-test*, setelah data yang di peroleh diolah maka didapatkan harga *t*-hitung sebesar 8,24 . Setelah di bandingkan dengan *t*-tabel (nilai *t*-tabel 1,684) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : pengembangan, media audio, unsur-unsur cerita rakyat

ABSTRACT

This study aims to produce a product of audio media learning which are worth and effective to use in subject *Bahasa Indonesia* in SDN Lidah Wetan II Surabaya because when delivering the materials teachers only use speech method and still use textbooks. These learning techniques are less of variations and the learning models are less innovative. The result is that not all of the materials can be received well by the students. Audio media is presented with drama format that are made in compact disk format. This study uses an approach model development of Bambang Warsita. The step of experiment was conducted on the feasibility of the product as a learning media. The evaluation of the media is done to the two materials experts, two instructional media experts and fifth grade students as test subjects to obtain advices on the feasibility of the media in terms of material and media itself. By using questionnaires and interview the data were analyzed using the technique of calculating the percentage of each aspects and the percentage of the entire programs. The experiment of the effectiveness of instructional media is using the test method. The test consisted of *pretest* and *post-test* with multiple choice written test form. The method which used to analyze the effectiveness of the data is using *t-test*.

Based on the results, it can be found that (1) the assessment of evaluation for the material expert 1 found out any advices that the writing of teacher's handbook on identifying the audio program on points 9 and 10 should not be abbreviated-short, while the result assessment of evaluation for material expert 2 found out any advices that sub audio media usage instructions should be chosen among the instructions for students and guidance for teachers, in the RPP

must be distinguished between LKS and LP. The result assessment of evaluation for media expert 1 found out any advices that the cover has to be fixed because of the broken images, the written of handbook should be replaced with accompanying material, the music is too dominating, GBIM and GBIP are not have to be listed, while the result assasment of evaluation for media expert 2 is that the announcer is so slow in the tempo / the tempo words, and the written in teacher's handbook should be improved. The assessment of evaluation for the expert shows that the average of each variable category is "very well". The result assessment of evaluation for media expert shows an average of each variable category is "very well". Evaluation of the individual shows the average for each variable on the material aspects and technical aspects considered "very well" with a value of 89.6%. Evaluation of small group shows the average for each variable on the material aspects and technical aspects considered "very well" with a value of 83.4%. (2) Assessment of the learning process for students' use of the media to be obtained based on the results of the question in *pre-test* and *post-test*, after the data obtained is processed then it is obtained the price of t-count equal to 8.24. After compared with the t-table (t-table value is 1.684), it can be concluded that the audio media is very effective to be applied in the learning process.

Keywords: development, audio media, elements of folklore

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pesatnya perkembangan teknologi sudah mulai terlihat khususnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan. Teknologi informasi yang berkembang sudah banyak memberikan kontribusi nyata khususnya pada pembelajaran. Kontribusi yang diberikan dalam pembelajaran mempunyai tujuan yaitu guna mempermudah proses kegiatan pembelajaran dan memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran. Salah satu contoh kontribusi teknologi informasi dan komunikasi yang diberikan ke dalam proses pembelajaran yaitu dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Agar pesan yang disampaikan dapat lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan suatu media pembelajaran. Menurut Breidle (1996) dalam (Sanjaya, 2012:205).

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan komputer pembelajaran. Media pembelajaran juga mempunyai manfaat selain untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, media pembelajaran juga dapat memperbanyak kegiatan belajar siswa, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Sudjana,2009:2). Sehingga pesan atau materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

Media Audio adalah bahan ajar yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. (Sudjana, 2009:129). Tujuan dari media audio diharapkan dapat memberikan perubahan dalam metode pembelajaran guru, dimana yang awalnya

hanya terpusat oleh guru bisa menjadi pembelajaran yang terpusat kepada siswa. Jadi, penggunaan media audio dirancang sesuai kebutuhan guna memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Seperti yang dikatakan oleh (Sudjana, 2009:2) bahwa media pembelajaran meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media audio dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menfokuskan diri pada bidang pengembangan bahasa, didalamnya mencakup empat segi, yaitu kemampuan mendengarkan, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis (Keraf Gorys, 1979:16). Di dalam pembelajaran bahasa juga dibutuhkan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Siswa sekolah dasar berumur antara 6-7 tahun sampai 12 tahun atau 13 tahun. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa untuk anak kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya masih berusia 11 atau 12 tahun masih dalam tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik yaitu mampu berpikir logis, mampu memperhatikan lebih dari satu aspek sekaligus dan juga dapat menghubungkan aspek satu dengan aspek lainnya, kurang egosentrisk dan belum bisa berpikir abstrak. Dan untuk itu guru yang hanya menjelaskan tentang cerita tanpa didukung media pembelajaran yang kompleks akan tidak tersampaikan kepada siswa, maka dari itu dikembangkan media audio pembelajaran.

Dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pengembang telah menemukan beberapa hambatan, antara lain : (1) Guru dalam menyampaikan materi atau bercerita hanya menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan buku cetak, (2) Teknik pembelajaran mendengarkan yang kurang bervariasi (3) Model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif. Sehingga pada saat proses pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat terdapat

siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan, mengganggu teman, bergurau, dan berbicara dengan temannya. Hal-hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat siswa kelas V SDN Lidah Wetan II masih rendah. Kurang berhasilnya pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat juga dapat dilihat melalui rendahnya hasil evaluasi harian pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 40 orang siswa, hanya 16 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka pengembang memilih solusi yang sesuai dan dapat menunjang siswa dalam pembelajaran terutama pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Lidah Wetan II yaitu dengan adanya media audio yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembang ingin membuat suatu program yakni media audio pada kompetensi dasar tersebut dengan dasar pertimbangann bahwa belum adanya pengembangan media pada kompetensi dasar ini, media audio mudah dibuat, dan alat ini lebih efektif karena dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan keinginan. Melalui media audio, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat seperti menjelaskan tokoh atau watak, menentukan latar, tema, amanat yang terkandung dalam cerita rakyat, dan menentukan alur cerita rakyat.

Karakteristik media audio berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Menurut Sudjana (2009:130) kecakapan-kecakapan yang bisa dicapai dengan menggunakan media audio meliputi :

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan pemusatkan perhatian
2. Mengikuti pengarahan
3. Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar.
4. Memperoleh arti dari suatu konteks
5. Memisahkan arti yang relevan dan yang tidak relevan.
6. Mengigat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Media audio pembelajaran yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin, selain itu media audio pembelajaran ini juga di lengkapi dengan tujuan pembelajaran, materi cerita rakyat tentang asal mula gunung tangkuban perahu, latihan soal, kunci jawaban dan bahan penyerta bagi guru dan siswa yang berisi identifikasi program audio, RPP, silabus, petunjuk pemanfaatan media audio sebelum digunakan oleh guru, dan petunjuk perawatan. Media audio pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan format feature dan didukung oleh pengisi suara yang memiliki karakter yang sesuai dengan unsur musik dan sound

effect yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Media audio pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran mandiri dengan harapan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat. Berdasarkan hal tersebut, maka dimungkinkan untuk mengembangkan “ Media Audio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya”

B. Rumusan Masalah

Pada pengembangan ini rumusan masalahnya Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya masih berupa media buku cetak, sehingga proses pembelajaran dikelas tidak bervariasi dan siswa tidak termotivasi dalam belajar. Karena belum tersedianya media sebagai alternatif dan interaktif dalam pembelajaran.

“Dibutuhkan pengembangan media audio pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya”.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media audio pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya yang dapat digunakan pada situasi pembelajaran sebenarnya.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Hasil pengembangan media audio ini dapat menjadi inovasi dalam penyajian materi sehingga bermanfaat bagi peningkatan efektifitas proses belajar mengajar.
2. Bagi Siswa
Memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri serta dapat menarik minat belajar para siswa sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang lebih optimal.
3. Bagi Guru
Memberi informasi pada guru bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu diadakan variasi media pembelajaran atau metode baru dalam pembelajaran agar dapat

- mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal.
4. Bagi Pengembang
Untuk kepentingan ilmiah Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu dengan adanya produk yang dihasilkan berupa media audio akan memberikan sumbangan yang berarti dalam dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

1. Media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya menggunakan model penyajian feature yang didalamnya berisi tujuan pembelajaran, materi cerita rakyat tentang asal mula gunung tangkuban perahu, latihan soal dan kunci jawaban. Dan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) berdurasi ±15 menit.
2. Bahan penyerta, merupakan buku panduan dalam memanfaatkan media audio, yang didalamnya berisi identifikasi program audio, RPP, silabus, petunjuk pemanfaatan media audio sebelum digunakan oleh guru, dan petunjuk perawatan.
3. Didalam media audio terdapat unsur musik yang dapat menambah ketertarikan siswa dan pemahaman terhadap uraian materi yang disampaikan.
4. Media audio ini juga dapat memberikan *feedback* langsung. Dengan adanya *feedback* langsung berupa latihan soal dan hasil yang langsung dapat diketahui oleh siswa. Sehingga siswa dapat berinteraksi lebih aktif setelah mendengarkan dan menyimak audio tersebut.

METODE

A. Model Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya (Seels & Richey, 1994:41). Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media audio pembelajaran ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari pedoman pengembangan program videoPustekkom dalam Bambang Warsita (2008:226) karena merupakan model pengembangan media dan bahan belajar yang disusun secara sistematis dan berorientasi kepada peserta didik.

Alasan digunakan model pengembangan Bambang Warsita adalah sebagai berikut:

1. Model pengembangan ini sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan media audio.
2. Langkah-langkah dalam model pengembangan ini mudah dilaksanakan dalam penelitian lapangan.
3. Urutan setiap model tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan setiap langkahnya terkontrol dengan baik.

Pengembangan media dan bahan belajar pustekkom dapat pula dikelompokkan ke dalam tiga tahap besar yaitu 1) tahap perancangan, 2) tahap produksi, dan 3) tahap evaluasi.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Perancangan

a. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam mengembangkan naskah media audio adalah melakukan analisis kebutuhan melalui studi pendahuluan dengan cara observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru kelas V tentang hambatan dan penyampaian materi pada siswa serta tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Keadaan nyata yang ada di SDN Lidah Wetan II Surabaya adalah:

- 1) Rendahnya penguasaan siswa dalam ketrampilan mendengarkan
- 2) Guru dalam menyampaikan materi atau bercerita hanya menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan buku cetak.
- 3) Teknik pembelajaran mendengarkan yang kurang bervariasi.
- 4) Model pembelajaran yang digunakan gutu kurang inovatif.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan jabaran materi (JM)

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh kemudian dilakukan penyusunan GBIM. Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan dalam penyusunan GBIM dan Jabaran Materi yaitu:

- a) Analisis pembelajaran
- b) Identifikasi pokok-pokok materi
- c) Penentuan evaluasi pembelajaran
- d) Pencantuman buku acuan
- e) Penentuan judul program atau media dan bahan belajar.
- f) Penjabaran materi

c. Penulisan Naskah

Langkah selanjutnya setelah GBIM dan Jabaran Materi berhasil disusun selanjutnya peneliti mengembangkan materi dalam sebuah naskah. Naskah tersebut disesuaikan dengan Garis Besar Isi Materi (GBIM) dan Jabaran Materi (JM) yang digunakan sebagai acuan dalam proses produksi media audio pembelajaran.

2. Tahap produksi

a. Persiapan

Sebelum melaksanakan produksi media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya perlu mempersiapkan segala sesuatu yang

dibutuhkan sehingga proses produksi berjalan lancar dan hasilnya memuaskan. Pada kegiatan persiapan produksi media audio diawali dengan mempelajari dan menelaah naskah, menyiapkan pemain, memperbanyak naskah, mengadakan latihan dan menyiapkan studio rekaman.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan produksi media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya ini meliputi: (1) mempersiapkan studio rekaman, (2) menyiapkan musik dan *sound effect*, (3) keseimbangan musik dan materi, (4) perekaman program.

c. Penyelesaian

Pada kegiatan pasca produksi media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah wetan II Surabaya ini meliputi : 1) melaksanakan penyuntingan (*editing*), (2) membuat buku petunjuk pemanfaatan dan perawatan media audio, (3) membuat bahan penyerta, dan (4) membuat RPP.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Untuk memastikan kualitas media dan perlu dilakukan evaluasi formatif untuk mencari kekurangannya dan kemudian melakukan revisi untuk meningkatkan kualitasnya.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap mengevaluasi media audio ini yaitu:

a. Evaluasi Pramaster (*pre-mastery evalution*)

1) Evaluasi ahli

Evaluasi ahli adalah upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media audio yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari 4 orang para ahli yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Berbagai kelemahan inilah yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan (*revisi*).

2) Evaluasi orang per orang

Evaluasi orang per orang pada dasarnya adalah evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Evaluasi orang per orang

dilakukan sebanyak 2 orang siswa di SD Negeri Lidah wetan II Surabaya.

3) Evaluasi kelompok kecil

Evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan. Evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada jumlah siswa 6 siswa secara acak.

2. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk menyempurnakan hasil pengembangan media audio pembelajaran sehinggahasilkan suatu produk media audio yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap revisi ini dilakukan berdasarkan review dari 2 ahli materi, 2 ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba master media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya sebelum media di produksi dan disebarluaskan. Produk media audio ini akan diuji cobakan kepada 40 siswa kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya.

Pada uji lapangan akan menunjukkan apakah program media audio pembelajaran yang sedang dikembangkan benar-benar berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Kegiatan yang akan dilakukan dalam uji lapangan, yaitu:

a. Awal kegiatan untuk mengukur efektifitas hasil belajar siswa, siswa diberikan soal pre-test yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil post-test.

b. Kegiatan selanjutnya proses pembelajaran menggunakan media audio dengan judul "Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu", yang kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket di gunakan untuk mengukur kelayakan media.

c. Kegiatan terakhir, siswa diberikan soal post-test yang nantinya akan dibandingkan dengan pre-test untuk mengetahui keefektivitasan media.

4. Reproduksi

Setelah melaksanakan perancangan, produksi dan evaluasi serta produk yang dikembangkan telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali evaluasi pengembang melakukan pengemasan produk.

C. Analisis Data

1. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan

sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi, ahli media dan 40 siswa slow leaner kemudian dianalisis. Hasilnya, dggunakan untuk melakukan revisi media audio.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk menggumpulkan data yaitu:

a. Metode Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara bebas terpimpin dengan pedoman wawancara terstruktur yang disusun secara terperinci dan jawabannya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut. Wawancara ini digunakan sebagai instrumen pengumpul data yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan informasi dan masukan mengenai produk pengembangan dan kesesuaian dengan materi pelajaran.

b. Angket

Dalam penelitian ini angket dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapun skala tersebut meliputi :

- A : Skor 4 untuk jawaban sangat setuju
- B : Skor 3 untuk jawaban setuju
- C : Skor 2 untuk jawaban tidak setuju
- D : Skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju

c. Tes

Dalam penelitian ini pengembang menggunakan tes evaluasi berupa pilihan ganda. Tes dilakukan dua kali diberikan sebelum siswa belajar menggunakan media yang akan di uji coba (pretest) dan diberikan setelah siswa belajar menggunakan media audio pembelajaran (posttest). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal pilihan ganda yaitu 10 soal untuk pretest dan 10 soal buat posttest.

3. Teknik Analisis Data

1) Analisis Hasil Angket

Jenis data yang diperoleh dari hasil angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100\%$$

Kriteria penilaianya sebagai berikut :

81-100% Baik sekali

61-80% Baik

41-60% Cukup baik

21-40% Kurang

0-21% Kurang sekali

(Arikunto, 2006:57)

2) Data Tes

Data tes untuk menghitung hasilnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}$$

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post test* dan *pre test*.

Xd : perbedaan deviasi dan mean deviasi.

N : banyaknya subjek.

df atau db: N – 1 (Arikunto, 2010:350).

HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Tahap Perancangan Produksi

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan media audio pembelajaran adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap ini dilakukan dengan wawancara langsung di SDN Lidah Wetan II Surabaya untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang se nyatanya terjadi (Warsita (2008:228).

2. Penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

Berdasarkan analisis kebutuhan dan informasi yang diperoleh kemudian dilakukan penyusunan GBIM dan JM merupakan dasar dalam penyusunan naskah audio. Penyusunan GBIM dan jabaran materi diperoleh dengan mengacu kepada kurikulum yang digunakan pada kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya.

Setelah tujuan pembelajaran telah ditentukan maka langkah selanjutnya yaitu identifikasi pokok-pokok materi yang akan disajikan kepada siswa agar tujuan dapat tercapai. Identifikasi pokok-pokok materi yang dipilih dan disajikan pun harus menarik minat belajar dan perhatian siswa. Dalam mengembangkan materi pembelajaran pengembang melakukan konsultasi dengan ahli materi dan media. Media audio pembelajaran yang dikembangkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang disesuaikan

dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP:2006).

3. Penulisan Naskah

Setelah GBIM dan jabaran materi berhasil disusun yang dilakukan pada tahap selanjutnya oleh pengembang adalah penulisan naskah media audio pembelajaran. Penulisan naskah harus disesuaikan dengan garis besar isi materi (GBIM) dan Jabaran Materi yang telah disusun sehingga dapat digunakan dalam proses produksi media audio pembelajaran.

Naskah media audio pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang kemudian pengembang melakukan konsultasi dengan dua ahli materi dan dua ahli media.Untuk memperoleh masukan atau saran guna mengetahui kelayakan naskah agar siap untuk diproduksi.

B. Tahap Produksi

1. Tahapan Persiapan.

Sebelum melaksanakan produksi media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah wetan II surabaya, pengembang mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan agar proses produksi media audio pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Kegiatan persiapan produksi media audio pembelajaran yang harus dilakukan oleh pengembang yaitu:

- Mempelajari dan menelaah isi naskah audio
- Memilih pemain
- Memperbanyak naskah
- Mengadakan latihan besama pemain
- Membuat jadwal rekaman dan menghubungi studio rekaman

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap selanjutnya pada pelaksanaa produksi media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur unsur cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN Lidah wetan II Surabaya yaitu:

- Mempersiapkan studio rekaman
- Mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan untuk rekaman
- Mengkondisikan pemain
- Melaksanakan rekaman
- Menyiapkan segala peralatan yang dibutuhkan saat produksi media audio.
- Pemain melakukan tes suara
- Tahap rekaman

3. Tahapan Penyelesaian

Pada kegiatan penyelesaian produksi media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat untuk kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya, meliputi:

- Penyuntingan (editing)

- Memilih musik ilustrasi dan melakukan pemanduan suara rekaman (*Mixing*).
- Preview, Perbaikan (Revisi) Serta Reproduksi (Penggandaan).
- Penyusunan bahan penyerta

C. Tahap Evaluasi

1. Evaluasi Pramaster

Kegiatan evaluasi pramaster dibagi menjadi tiga bentuk yaitu:

a. Evaluasi Ahli

1) Evaluasi Ahli Materi

Setelah melakukan validasi desain kepada ahli materi yang diperoleh dari data kualitatif yaitu dengan kategori sangat baik sekali.

2) Evaluasi Ahli Media

Setelah melakukan validasi desain kepada ahli media yang diperoleh dari data kualitatif yaitu dengan kategori sangat baik sekali.

3) Evaluasi Perorangan

Hasil persentase yang diperoleh dari evaluasi perorangan yaitu nilai **89,6%**.berdasarkan(Arikunto, dalam Arthana & Dewi, 2005:80) pada bab III dapat disimpulkan dalam kategori **sangat baik sekali dan tidak perlu adanya revisi**.

4) Evaluasi Kelompok Kecil

Hasil persentase yang diperoleh dari evaluasi kelompok kecil yaitu nilai **83,4%**.berdasarkan(Arikunto, dalam Arthana & Dewi, 2005:80) pada bab III dapat disimpulkan dalam kategori **sangat baik sekali dan tidak perlu adanya revisi**.

D. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi produk selesai tahap selanjutnya memasukkan data yang diperoleh. Data yang diperoleh dimasukan kedalam rumus uji t, data tersebut dijelaskan sebagai berikut :

Data yang diperoleh pada tabel 4.20 kemudian dianalisis kedalam rumus :

Diketahui :

Pre-Test : 2290

Post-test : 3140

d : 850

d^2 : 10900

Data tersebut kemudian dianalisi sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$
$$= \frac{850}{40}$$
$$= 21,25$$

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - (\frac{\sum d}{N})^2$$
$$= 10900 - (\frac{850}{40})^2$$
$$= 10900 - 451,562$$

=10448,438

Kemudian dimasukan ke dalam rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}}$$
$$t = \frac{21,25}{\sqrt{\frac{10448,438}{40(40-1)}}}$$
$$t = \frac{21,25}{\sqrt{\frac{10448,438}{1560}}}$$
$$t = \frac{21,25}{\sqrt{6,697}}$$
$$t = \frac{21,26}{2,587}$$
$$t = 8,24$$

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 5% db = 40-1= 39. Sehingga diperoleh t tabel sebesar 1,684 ternyata t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $8,24 > 1,684$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan media audio pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada materi unsur-unsur cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Lidah Wetan II Surabaya yang telah dikembangkan dapat disimpulkan dari data yang diperoleh pada setiap tahapan yang telah dilakukan oleh pengembang berdasarkan model pengembangan model pengembangan Pustekkom (Warsita, 2008:227), maka pengembang dapat menarik kesimpulan pada data yang telah diperoleh sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan wawancara dan angket, saat pengembangan media audio pembelajaran Tentang Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu telah diuji cobakan serta melakukan revisi dari ahli materi I dinyatakan sangat baik, sedangkan pada ahli materi II media audio pembelajaran dinyatakan sangat baik. Dan dari hasil revisi ahli media I dinyatakan sangat baik, ahli media II dinyatakan sangat baik. Kemudian dilanjutkan uji coba yang dilakukan secara bertahap kepada siswa menunjukkan rata-rata setiap variabel dari penggunaan media audio pembelajaran yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji

coba lapangan dapat menunjukkan hasil sangat baik.

2. Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 5% db = 40-1= 39. Sehingga diperoleh t tabel sebesar 1,684 tabel yaitu t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $8,24 > 1,684$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu. Dengan demikti disimpulkan bahwa penggunaan media audio pembelajaran hasil pengembangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Pada pelaksanaan uji coba kelompok besar peran guru dalam pembelajaran masih sangat diperlukan untuk memperhatikan hal-hal berikut ini, yaitu

- a. Petunjuk penggunaan media audio pembelajaran
- b. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

2. Saran Diseminasi (Penyebarluasan)

Media audio pembelajaran Tentang Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu yang telah dikembangkan ini digunakan untuk siswa kelas V di SDN Lidah Wetan II Surabaya. Apabila akan digunakan untuk siswa lain maka terlebih dahulu harus melakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, lingkungan pendidikan serta dana yang akan dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media audio pembelajaran untuk dikembangkan lebih lanjut sebaiknya lebih memperhatikan pemilihan kualitas suara pemain terutama pemain yang memiliki karakter suara anak-anak. Selanjutnya, lebih disarankan pemilihan format media audio yang lain dan lebih baik banyak berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kesempurnaan sebuah media

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1997. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali Citra.
Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
Darmadi Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Januszewski, & M. Molenda 2008, *Educational Technology: A Definition with Commentary* New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: GP Press Group
- Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Buku BSE Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan
- Nurhayati, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Nursalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Innovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : SIC
- Rusman.2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Seels, Barbara & Richey, Rita. 1994. *Instruktional Technology*. Wasington DC: AECT.
- Smaldino E, Sharon. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dn Media untuk Belajar)*. Jakarta : Kencana
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R/D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyanto, H. 2008. *Indahnya Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesiauntuk SD/MI kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

