PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DENGAN BAHAN PELENGKAP BRAILLE MATERI PANTUN ANAK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDLB-A YPAB SURABAYA.

Farida Nisa'in Prihnaharin, Khusnul Khotimah M.Pd
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: faridaprihnaharin@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dalam proses pembelajaran di SDLB-A YPAB Surabaya, guru menggunakan media yang tersedia berupa buku braille. Namun, para siswa sampai sekarang belum banyak yang memiliki buku braille. Untuk mengatasi hal tersebut dalam kegiatan belajar mengajar, guru hanya merekam proses pembelajaran dalam bentuk audio untuk di ulang kembali ketika di rumah. Merujuk pada teori Anderson tentang 10 kelompok media dan masalah belajar yang ada pada indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya maka media yang cocok untuk materi pantun anak adalah media audio, karena media audio bersifat auditif. Pengembangan media audio pembelajaran ini menggunakan model pengembangan R&D menurut Borg and Gall (2003:572). Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dalam pengembangan media audio dengan bahan pelengkap braille ini bertujuan untuk mengukur perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media audio pembelajaran dalam proses pembelajaran. Perolehan hasil validasi RPP oleh ahli desain pembelajaran sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat baik, hasil validasi materi oleh ahli materi sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi bahan penyerta braille oleh ahli bahan penyerta braille sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat baik, dan hasil validasi media sebesar 70,83% dan 100%. Sedangkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan *sign test* diperoleh Z_{hitung} sebesar 2,05. Sedangkan Z_{tabel} pada taraf signifikan 0,5% sebesar 1,96. Sehingga $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka H_o ditolak dan H_a diterima sehingga adanya pengaruh yang signifikan dari media audio pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pantun anak siswa tunanetra kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya.

Kata Kunci : Siswa Tunanetra, Pengembangan Media Audio Pembelejaran, Materi Pantun Anak, Hasil Belajar.

Abstract

In learning process at YPAB Surabaya SDLB-A, teachers use available media in the form of braille books. However, not many students have braille books until now. To overcome this in teaching and learning activities, the teacher only records the learning process in audio form to be repeated again when at home. Referring to Anderson's theory of 10 media groups and learning problems that are in the indicators of Indonesian Language class IV at SDLB-A YPAB Surabaya, so the media which is be able to children's traditional poetry material is audio media that is auditive. Development of audio learning media uses the R & D development model according to Borg and Gall (2003: 572). The type of data used is qualitative and quantitative data. The method used in data collection in the form of interviews, observation, documentation, and tests. Data analysis in the development of audio media with complementary braille material aims to measure the comparison of student learning outcomes before and after the application of audio learning media in the learning process. The acquisition of RPP validation results by learning design experts by 100% is included in the excellent category, the results of material validation by material experts at 100% are included in the excellent category. The results of the validation of braille accompanying materials by experts in braille accompanying materials of 100% are included in the excellent category, and the results of media validation are 70.83% and 100%. While the results of the pre-test and post-test were analyzed using a Zhitung sign test of 2.05. While Ztabel at a significant level of 0,5% is 1,96. So that it counts>

Ztable, then Ho is rejected and Ha is accepted so that there is a significant effect of learning audio media on students' ability to understand the traditional poetry material for fourth grade blind students at YPAB Surabaya SDLB-A.

Keywords : Blind Students, Development of audio learning, Traditional Poem Children Matter, Learning Outcomes

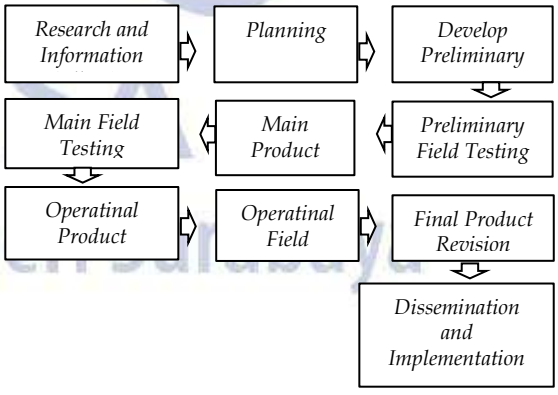
PENDAHULUAN

Berdasarkan UU RI No. 20 Bab V pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa Penyelenggaraan Pendidikan dilakukan melalui jalan formal, non formal dan informal. Sekolah Luar Biasa yaitu lembaga pendidikan formal yang melayani pendidikan untuk anak-anak berkebutuhan khusus. SLB mempunyai beberapa jenis, salah satunya SLB-A yang merupakan sekolah untuk anak tunanetra. Anak tunanetra mempunyai daya eksplorasi untuk belajar mengetahui lingkungannya. Pengetahuan terhadap lingkungan diperoleh saat siswa mengamati menggunakan indera pendengaran, peraba, pengecap dan pembau saat pembelajaran anak tunanetra (Hastuti,2012:9). Anak tunanetra mempunyai kekhasan tersendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kekhasan yang dimiliki anak tunanetra diantaranya adalah sikap pemberani, berfikir kritis dan suka berfantasi.

Dalam buku Newby dalam Kriistanto (2011) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa membawa pesan untuk pencapaian pembelajaran. Sedangkan dalam buku Kristanto (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, mminat, pikiran dan perasaan. Selain itu, Kristanto juga menyampaikan pendapatpada tahun (2008:1) yang menyatakan pesan pembelajaran secara objectiv. According to Kristanto (2018:1) *learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media yang merujuk pada teori Anderson perlu dilakukan guna mengetahui tingkat kesesuaian media dengan sasaran serta materi yang digunakan. Untuk keperluan itu, Anderson membagi media dalam 10 kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam (4) media proyeksi diam, (5) media Proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul. (dalam Sadiman, 2009:89). Merujuk pada teori Anderson tentang 10 kelompok media dan masalah belajar yang ada pada indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya maka media yang cocok untuk materi pantun anak adalah media audio, karena media audio bersifat auditif. Seperti yang dijelaskan Nana Sudjana (2010,129) dalam kehidupan sehari-hari komunikasi yang bersifat auditif sangat mendominasi kehidupan manusia. Komunikasi ini sangat identik dengan berbagai macam variasi musik bunyi maupun suara. Demikian pula dalam kegiatan pengajaran, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, penggunaan komunikasi audio banyak dipergunakan dibandingkan dengan kegiatan komunikasi lainnya. Komunikasi audio lebih ditekankan pada indera pendengaran dan memerlukan imajinasi yang tinggi.

METODE

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan R&D atau *Research and Development.*



Gambar 3.1
Langkah-langkah pengembangan R&D
Borg and Gold 2003

Model pengembangan R & D memiliki tujuan yaitu menjembatani kesenjangan

antara penelitian pendidikan, pendidikan dan praktik, dan menerapkan pengetahuan (yang dihasilkan oleh penelitian pendidikan) serta menggabungkan menjadi sebuah produk misalnya media pembelajaran yang memiliki validatas tinggi, karena melalui serangkaian uji coba dan validasi ahli dan dapat digunakan di sekolah (Borg and Gall, 2003:570). Pengembang memilih model pengembangan R & D dikarenakan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Langkah-langkah pada model pengembangan ini mudah diawasi dalam proses pengerjaannya sehingga mudah apabila diterapkan di lapangan.
2. Langkah-langkah pada model pengembangan ini tersusun sederhana dan secara sistematis

SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba pada pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Ahli materi merupakan sesorang yang menguasai materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Kriteria ahli materi adalah :
   a) Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Ahli media merupakan sesorang yang menguasai media. Kriteria ahli media untuk pengembangan media pembeljarn ini adalah :
   a) Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
3. Ahli Desain Pembelajaran merupakan ahli yang memahami desain pembelajaran di Sekolah Luar Biasa. Desain pembelajaran di sini pengembang memilih dari :
   a) Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
4. Ahli Bahan Penyerta Braille merupakan ahli yang memahami teknik penulisan braille. Kriteria ahli bahan penyerta braille adalah :
   a) Guru SMP Luar Biasa Yayasan Penyandang Anak Buta Surabaya
5. Siswa sebagai subjek uji coba perorangan

Tabel 3.1
Subjek Uji Coba Perorangan

Nama Siswa	Jenis Kelamin
Brilian Putra Prenata	L
Nadia Lubna	P
Dzakirah	

6. Siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya dengan jumlah siswa 6. Berikut data siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya

Tabel 3.2
Daftar siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya

NO.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Jenis Tunanetra
1.	Brilian	Laki-Laki	Low Vision
2.	Nadia	Perempuan	Buta Total
3.	Nabila	Perempuan	Low Vision
4.	Angela	Perempuan	Buta Total
5.	Raditya	Laki-Laki	Buta Total
6.	Jeconiah	Laki-Laki	Buta Total

JENIS DATA

Jenis data yang digunakan pada pengembangan ini berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kata-kata lisan atau tertulis, masukan, tanggapan serta saran perbaikan yang diperoleh melalui konsultasi dan diskusi dengan ahli media dan ahli materi.

a. Data kualitatif
   Data kualitatif (data yang tidak berbentuk angka). Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi yang berupa saran dan masukan yang menjadi data yang akan dianalisis. Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan produk yang dikembangkan.
b. Data kuantitatif
   Data kuantitatif diperoleh dari siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya dengan melakukan tahapan uji coba yakni uji coba perorangan, dan uji coba kelas penelitian. Data kuantitatif pada pengembangan ini didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini menggunakan tenik metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara
   Menurut Arikunto (2010:198) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dilihat dari pelaksanaannya, maka dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

1) Wawancara bebas, dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data yang akan dikumpulkan.
2) Wawancara terpimpin, yaitu yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur.
3) Wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin.

Setelah melihat teknik-teknik wawancara menurut Arikunto , maka peneliti akan menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin dengan menggunakan tanda *chek-list* (√) disetiap jawabannya. Peneliti akan menanyakan kepada ahli materi dan ahli media sebuah pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis dan lengkap namun tetap meminta pendapat serta ide-ide dari ahli materi maupun ahli media. Ahli materi sebagai narasumber untuk mengetahui karakteristik materi yang disajikan didalam media. Sedangkan ahli media untuk mengetahui kelayakan dan efektefan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Dalam Arikunto (2013:283) data yang didapatkan dari ceklis dijumlahkan sesuai dengan bentuk instrumen yang dipakai. Jika pilihan jawaban berbentuk "Ya" dan "Tidak" peneliti hanya menjumlahkan berapa banyak jawaban "Ya" dan "Tidak".

2. Tes

Dalam Arikunto (2013:193) Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan media audio ini adalah tes *achievement test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari materi menggunakan media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti maupun mempelajari materi yang tidak menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa, nilai hasil siswa diukur dengan menggunakan pre test dan post test.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2013: 201) Dalam memproleh informasi mengenai objek yang berhubungan dengan yang kita teliti, maka harus memperhatikan tiga sumber, yaitu tulisan, tempat, dan kertas atau orang. Dalam mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan inilah kita menggunakan metode dokumentasi. Pada metode dokumentasi ini peneliti menyelidiki dokumen untuk pengambilan data serta menggunakan dokumentasi berupa foto untuk dijadikan bukti konkrit, nilai data siswa.

4. Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini merupakan metode pendukung. Menurut Arikunto (2010:199) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat langsung dan penuh. Aspek yang diobservasi pada anak tunanetra adalah kemampuan anak dalam mengidentifikasi karakteristik pantun anak. Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran dimana peneliti terlibat dalam kegiatan siswa yang diamati. Hasil observasi digunakan sebagai data pendukung kemampuan mengidentifikasi karakteristik pantun anak pada siswa tunanetra.

INSTRUMEN PENELITIAN

Berikut instrumen yang dibuat pengembang dengan tujuan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media,diantaranya :

a) Instrumen Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran divalidasi dengan tujuan untuk menetukan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

b) Instrumen Validasi Materi
Instrumen validasi materi dinilai oleh ahli materi yang berhubungan dengan materi pantun anak dalam media audio dengan bahan pelengkap braille.

c) Instrumen Validasi Media
Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media Audio dengan bahan pelengkap Braille.

d) Instrumen Validasi Bahan Penyerta Braille
Instrumen ini digunakan agar penulisan braille sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan huruf braille.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media audio ini diperlukan perhitungan untuk menentukan kesimpulan dari hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang dikemukakan. Tenik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Isi
   Analisi isi diperoleh dari hasil saran dan masukan ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikelompokkan. Setelah dianalisis, kemudian dilakukan perbaikan media.
2. Analisis Deskriptif
   Analisis deskriptif diperoleh dari hasil penilaian uji ahli desain pembelajaran, uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli bahan penyerta braille dan uji coba siswa perorangan. Hasil tersebut dianalisis menjadi data kualitatif secara deskriptif sebagai acuan untuk perbaikan produk. Teknik perhitungan untuk mengolah data yang sudah terkumpul adalah sebgai berikut :

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

Keterangan :
P = Angka presentase
f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya
N= Jumlah responden

Kriteria penilaiannya sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Pengukuran Skala Guttman

Skor Ketercapaian	Kateggori
86% - 100%	Sangat Baik
66% - 85%	Baik
56% - 65%	Kurang baik
0% - 55%	Kurang sekali

Arikunto (2012:281)

3. Analisis Tes
   Dalam pengembangan media audio pembelajaran ini menggunakan dua tes yaitu *pre test* dan *post test.* Berikut penjabaran dari mengenai teknik analisa data tes:
   Data yang diperoleh dari *pre test* dan *post test* menggunakan skor pada rubrik penilaian sebagai berikut.
   Skor 1 : menjawab pertanyaan dengan benar.
   Skor 0 : menjawab pertanyaan dengan salah.
   Rumus pemberian skor *pre test* dan *post test* adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Selain itu statistik non parametrik juga digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal. Oleh karena itu peneliti menggunakna rumus *Wilcoxon (sign test)* untuk menguji perbedaan kemampuan siswa memahami materi pantun anak sebelum dan sesudah diterapkan media audio. Data tersebut diperolah dari hasil *pre test* dan *post test* .
Dibawah ini adalah Rumus Uji Tanda :

$$\mathbf{Zh} = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Keterangan :
Z = nilai hasil pengujian statistik uji tanda
X = hasil pengamatan langsung yakni jumlah tanda plus (+) – p (,05)
p = probabilitas untuk memperolh tanda (+) atau (-) adalah 0,5 karena nilai krisis 5%
μ = mean (nilai rata-rata) = n.p
n = jumlah sampel
σ = standart deviasi
Q = 1 – p = 0,5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut langkah-langkah pengembangan media audio pembelajaran :

A. *Research and information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
   Tahap ini dimulai dengan kegiatan analisis kebutuhan *(need assessment*) dan *riview literature* mencari kajian teori yang mendukung kegiatan penelitian

B. *Planning* (perencanaan)
   Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan dalam pengembangan media audio adalah sebagai berikut : membuat identifikasi program, menyusun materi, membuat garis besar isi media, menyusun naskah audio pembelajaran.

C. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Draft Produk Awal)
   1. Pengembangan Media Audio Pembelajaran
      Pada tahap pengembangan media audio pembelajaran terdapat dua langkah yakni, Langkah pertama melakukan perekaman suara. Dalam proses perekaman suara dapat menggunakan HP atau rekaman di studio rekaman. Namun, dalam tahap ini peneliti melakukan perekaman melalui HP. Langkah selanjutnya setelah proses perekaman selesai yaitu proses *editing*. Pada proses *editing*, pengembang menggunakan aplikasi *MixPad Masters by NCH Software*. Proses *editing* meliputi pengaturan suara, menghaluskan suara, menambahkan *sound effect*, dan menambahkan musik.
   2. Desain produk Flashdisk Audio Pembelajaran dan Bahan Penyerta.
      Flashdisk dan bahan penyerta media audio pembelajaran bisa membantu dan menarik pengguna dalam mengaplikasikan media audio pembelajaran. Oleh sebab itu, FD dan bahan penyerta media audio pembelajaran perlu didesain menarik. Dalam mendesain FD dan bahan penyerta media audio pembelajaran pengembang menggunakan aplikasi *Canva.* Desain FD dan bahan penyerta :

   3. Desain Produk Bahan Penyerta Braille
      Langkah awal pada tahap desain produk bahan penyerta braille yaitu mengubah file bahan penyerta dari format doc (Ms.Word) ke notepad. Kemudian file dari notepad di convert ke MBC (Mitranetra Braille Converter). MBC (Mitranetra Braille Converter) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk memproduksi buku Braille. Perangkat lunak ini memiliki kemampuan untuk mengubah dokumen teks dalam huruf latin menjadi file dalam huruf Braille secara otomatis (forward translation) dan mengetik symbol Braille secara langsung dengan menggunakan fasilitas enam tombol bagian tengah pada keyboard computer, yaitu tombol A S D F J K ; fasilitas ini disebut "six-key-mode". Kemudian dilanjutkan dengan mencetak teks yang telah diketikkan tersebut pada mesin printer relief huruf Braille.

D. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
   Tahap uji coba lapangan awal bertujuan untuk mengetahui kelayakan media audio pembelajaran dan bahan penyerta braille. Pada tahap ini dilakukan validasi kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media dan ahli bahan penyerta braille mengenai pengembangan media audio dengan bahan pelengkap braille. Hasil uji coba lapangan awal berupa data penilaian dan kritik saran yang digunakan untuk perbaikan media audio dengan bahan pelengkap braille.

E. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba)

Setelah dilaksanakan Uji Coba Lapangan Awal, selanjutnya adalah tahap revisi hasil uji coba. Untuk validasi RPP, validasi materi, dan validasi bahan penyerta dinyatakan layak dalam pembelajaran tanpa revisi. Sedangkan dalam validasi media terdapat saran dan masukan dari ahli kemudian dianalisis sebagai bahan perbaikan media audio pembelajaran

F. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)

Dalam tahapan ini pengembang melakukan uji coba lapangan untuk memastikan apakah media audio pembelajaran yang dikembangkan layak dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap uji coba lapangan dilakukan oleh 2 siswa kelas IV yang memiliki karakteristik yang berbeda. Pemilihan siswa dilakukan agar bisa mewakili seluruh siswa kelas IV yang akan menjadi subjek utama penelitian.

G. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Hasil Uji Lapaangan)

Dalam tahapan revisi produk hasil uji coba lapangan dilakukan perhitungan rata-rata hasil uji coba perorangan oleh kedua siswa. Rata-rata yang diperoleh yaitu $\frac{100+100}{2} = 100$ % jadi hasil analisis rata-rata menunjukkan bahwa media audio pembelajaran dalam kategori SANGAT BAIK. Dalam uji coba perorangan yang dilakukan BP dan NL tidak diperoleh saran maupun masukan untuk media audio pembelajaran, sehingga bisa disimpulkan bahwa media audio pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

H. *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan)

Setelah uji coba produk selesai dan media audio pembelajaran dinyatakan layak untuk pembelajaran tanpa revisi maka langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan. Uji coba pelaksanaan Uji coba pelaksanaan lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media audio pembelajaran. Efektivitas media audio pembelajaran dapat diketahui dari hasil soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Supaya butir soal pada *pre-test* dan *post-test* dinyatakan layak, maka sebelum melaksanakan *pre-test* dan *post-test* butir soal dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli materi.

1. Data Hasil *Pre-Test*

Nama Siswa	**Nilai *Pre-Test***
BP	70
NL	50
NA	60
AA	60
MR	60
JC	70
Rata-Rata Nilai *Pre-Test*	**370 : 6 = 61,67**

2. Data Hasil *Post-Test*

Nama Siswa	**Nilai *Post-Test***
BP	100
NL	90
NA	90
AA	80
MR	80
JC	90
Rata-Rata Nilai *Post-Test*	**530 : 6 = 88,33**

3. Data hasil Rekapitulasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	**Nama Siswa**	***Pre-Test* (Q1)**	***Post-Test* (Q2)**	**Beda (Q2-Q1)**
1.	BP	70	100	30
2.	NL	50	90	40
3.	NA	60	90	30
4.	AA	60	80	20
5.	MR	60	80	20
6.	JC	70	90	20
Rata-Rata Nilai Siswa		61,67	88,33	

UNESA Universitas Negeri Surabaya

4. Analisis Data *Pre-Test* dan *Post Test*

No	Nama Siswa	*Pre-Test* (Q1)	*Post-Test* (Q2)	Beda (Q2-Q1)
1.	BP	70	100	30
2.	NL	50	90	40
3.	NA	60	90	30
4.	AA	60	80	20
5.	MR	60	80	20
6.	JC	70	90	20
Rata-Rata Nilai Siswa		61,67	88,33	

I. *Final Product Revision* (Revisi Product Akhir)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka terdapat pengaruh dari media audio pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya materi pantun anak meningkat. Hal ini bisa disimpulkan dari hasil analisis data menggunakan rumus "Uji Tanda". Pada tahap ini, tidak adanya produk yang perlu direvisi kembali oleh peneliti sesudah pelaksanaan penelitian. Sehingga media audio dengan bahan pelengkap braille materi pantun anak yang telah dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya.

J. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Tahap terakhir adalah diseminasi dan implementasi yang merupakan produksi massal. Tahap diseminasi dan implementasi dilakukan setelah media audio dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap penyebaran produk secara massal ini sebatas SDLB-A YPAB Surabaya.

PENUTUP

SIMPULAN

Setelah melalui tahap model pengembangan *Research & Development* Borg and Gall, maka pengembangan media audio pembelajaran materi pantun anak mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya diuji cobakan, dinyatakan layak, dan efektif. Dari hasil validasi dan hasil uji coba perorangan, bisa disimpulkan bahwa media audio materi pantun anak mata pelajran Bahasa Indonesia kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis data terdapat peningkatan hasil belejar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan dari rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,67 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 88,33. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* yang dilaksanakan sesudah penerapan media audio lebih besar daripada *pre-test* yang dilaksanakan sebelum penerapan media audio. Berdasakan hasil perhitungan uji tanda diperoleh hasil dengan taraf signifikan Z_h sebesar 2,05. Jika dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda (Z_t) dengan taraf signifikan 0,5% sebesar 1,96 maka $Z_h > Z_t$. Maka bisa disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan dari media audio terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pantun anak kelas IV di SDLB-A YPAB Surabaya. Sehingga kesimpulannya, media audio efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya.

SARAN

Dibawah ini adalah saran dalam pemanfaatan media audio pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun anak kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya :

1. Bagi Siswa
   a. Jika siswa belajar secara mandiri di rumah, hendaknya tetap dalam pengawasan orang tua agar bisa belajar secara maksimal.
2. Bagi Guru
   a. Dalam pemutaran media audio menggunakan komputer,laptop, HP, speaker aktif maupun DVD/VCD sebaiknya diperhatikan volume suaranya agar bisa menjangkau seluruh siswa kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya.
3. Bagi Lembaga Pendidikan
   a. Media audio khusus digunakan dalam pembelajaran materi pantun anak mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

b. Media audio materi pantun anak mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SDLB-A YPAB Surabaya ini saya desain individual, namun memungkinkan untuk digunakan secara klasikal.

4. Bagi Peneliti Lanjutan
   a. Untuk pengembangan media audio selanjutnya lebih memperhatikan materi yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
   b. Perlu adanya peningkatan kualitas musik seperti sound effect, musik background dan musik lainnya. Selain itu format program juga perlu dipertimbangkan agar media audio lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Ronald H. 1987. Terjemahan Yusuf Hadi Miarso. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali

Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

B. Seels B. and Richey R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh: Prawiradilaga, dkk. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): 12- 25.

Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". International Education Studies Journal 10 (7): 10- 17.

Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". Journal of Physics: Conference Series 947 (1): 1-7.

Kristanto, Andi., 2011, Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.

Roesminingsih dan Lamijan, 2015. *Teori dan Praktik Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Saleh, Samsubar.1996. *Statistik Non Parametik*. Yogyakarta :BPFE

Sudjana dan Rivai, 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Percetakan Sinar Baru Algensindo Offset

Sugiyono. *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. 2015. Bandung:ALFABETA

Widjaya, Ardhi. 2012. *Seluk Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta : JAVALITERA