

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENYIMAK CERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI SDN PAGESANGAN SURABAYA

Sensiska Nur Af'idah

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Sensiska11@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagian besar menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang telah dicetak dalam bentuk buku. Untuk pokok bahasan tertentu guru telah menggunakan variasi media. Namun media yang digunakan tidak dirancang secara khusus untuk mata pokok bahasan tertentu. Tujuan pengembangan media audio pembelajaran adalah untuk menghasilkan produk media audio sebagai variasi media untuk mengatasi keterbatasan media yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas V di SDN Pagesangan Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penyusunan naskah audio adalah model pengembangan Arief Sadiman dan dikombinasikan model pengembangan Sulistiowati untuk produksi media audio. Media audio pembelajaran telah diuji coba kepada siswa kelas V SDN Pagesangan Surabaya, ahli materi dan ahli media. Untuk evaluasi hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil uji coba kelayakan media audio kepada ahli materi I termasuk dalam kategori baik dengan kriteria 3,42. Ahli materi II kategori sangat baik sekali dengan kriteria 3,71. Ahli media I kategori sangat baik sekali dengan kriteria 4,00. Ahli media II kategori baik dengan kriteria 2,91. Uji coba satu-satu kategori baik dengan kriteria 76,65%. Uji coba kelompok kecil kategori baik sekali dengan kriteria 89,43%. Uji coba kelompok besar kategori baik sekali dengan kriteria 85,32%. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media audio diperoleh $d.b = N-1 = 30$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t-hitung adalah 10,4. Apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,04 < 10,4$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek untuk mengetahui unsur-unsurnya di SDN Pagesangan Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Audio, Bahasa Indonesia, Menyimak

Abstract

In Indonesian subjects which is mostly using Electronic School Book (BSE) which has been printed in book form. For certain subject teachers have been using a variety of media. However, the medium used is not designed specifically for a particular subjects. The purpose of learning is the development of audio media to produce a variety of audio media to overcome the limitations of the media are expected to increase listening skills of fifth grade students at SDN Pagesangan Surabaya. Model of development used in the preparation of the manuscript audio is Sadiman Arief development model and combination model of development for production Sulistiowati audio media. Audio media lessons have been tested to the fifth grade students of SDN Pagesangan Surabaya by material experts and media experts. For the evaluation of learning outcomes using a pre-test and post-test.

The type of data obtained from the development of research in the form of qualitative data and quantitative data. The trial results of the expert audio media materials, the first including in the good category with 3,42 criteria. The second expert media audio materials on very well category with 3,71 criteria. The first media expert scored the media on very well category with the 4.00 criterion. The second media expert scored the media with a 2.91 criterion. One-on-one test categories with a 76.65% criteria. Small group test category gained very well criteria with 89.43% criteria. Big group test gained excellent category with 85.32% criteria. Based on student's learning outcomes in the use of audio media obtained $d.b = N-1 = 30$ with an error level of 5% (0.05) is 2.4 and the t-test was 10.4. If the $t\text{-table} < t\text{-test}$, the results is $2.04 < 10.4$. Therefore we can conclude there is a significant effect on the use of audio media students' skills in listening to short stories to find the elements in SDN Pagesangan Surabaya.

Keywords: Development, Audio Media, Indonesian, Listening

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD (Sekolah Dasar) yang mempunyai tujuan agar para siswa terampil berbahasa yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan perkataan lain agar para siswa memiliki kompetensi bahasa dengan baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik maka diharapkan akan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan lancar, baik secara lisan maupun tertulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan peserta didik menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan-sehari-hari (Tarigan, 2009:3). Untuk mencapai tujuan yang telah diuraikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, oleh karena itu guru perlu menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Sudjana, 2009:1). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga sampai akhir hidup nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Walgito, 2005:185). Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan, sikap, maupun pemahaman melalui kegiatan yang beragam, sedangkan guru dapat mendukung proses pembelajaran dengan cara menggunakan berbagai media belajar agar proses pembelajaran lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan. Kurikulum yang saat ini diterapkan dalam pendidikan yaitu kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang merupakan kurikulum yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh satuan pendidikan yang bersangkutan dibawah pengawasan dan pembinaan dinas pendidikan (Hasan, 2008:119). Dengan demikian guru harus lebih berperan aktif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik peserta didik, dan kondisi sekolah. Karena dengan media pembelajaran dapat mempertinggi

proses belajar siswa dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana, 2009:2).

Berdasarkan uraian pendapat diatas, dinilai penggunaan media audio pembelajaran dikelas sangat penting, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak untuk mengidentifikasi unsur cerita pendek. Melalui media audio, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan membantu siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya, menentukan latar, tema, amanat yang terkandung dan menceritakan kembali isi cerita. Karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan kegiatan melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek kemampuan mendengar. Ada beberapa kecakapan yang bisa dicapai melalui media audio, salah satunya yaitu mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar. Dalam hal ini biasanya mereka disajikan suatu cerita pendek, dan siswa mengungkapkan kembali setelah mendengarkan cerita tersebut (Sudjana, 2009:130).

Media audio pembelajaran berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata / bahasa lisan) maupun non verbal (Sadiman, 2010:49). Dengan demikian media audio sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi cerita pendek. Hal itu dapat diperkuat dengan beberapa kelebihan media audio berikut ini: 1) harga relatif murah dan variasi programnya lebih banyak 2) sifatnya mudah dipindahkan 3) bisa diputar ulang 4) dapat mengembangkan daya imajinasi anak 5) dapat merangsang partisipasi aktif pendengar 6) memusatkan perhatian siswa 7) siaran lewat suara terbukti amat tepat / cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa 8) menyajikan pengalaman-pengalaman dunia diluar kelas 9) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu (Sadiman, 2010:50). Media audio pembelajaran yang mempunyai kelebihan bisa diputar ulang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang kurang jelas. Selain itu juga dapat membantu siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Dengan demikian, pengembangan media audio yang dikembangkan diharapkan dapat berguna sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

SDN Pagesangan Surabaya merupakan sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang berupa LCD, *tape*, DVD, TV *sound*, dll telah tersedia pada masing-masing kelas. Dalam proses belajar

mengajar sebagian besar menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang telah dicetak dalam bentuk buku.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 November 2012 di SDN Pagesangan yang berupa observasi langsung serta wawancara kepada guru kelas V. Terdapat beberapa fenomena bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyimak cerita untuk mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek. Hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah standart. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagian besar menggunakan buku penunjang maupun BSE cetak, selain itu guru telah menggunakan variasi media berupa CD pembelajaran tentang cerita pendek anak. Namun CD pembelajaran yang disajikan dalam proses belajar mengajar termasuk dalam sumber belajar karena dimanfaatkan (by utilization), yaitu sumber-sumber yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan media yang baik adalah yang direncanakan (by design), yaitu semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai “komponen sistem instruksional” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan formal (AECT, 1994:9).

Dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar perlu mempertimbangkan beberapa faktor, diantaranya: 1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi gerak, dan seterusnya (Sadiman, 2010:84). Media pembelajaran menggunakan media yang dimanfaatkan (by utilization) dibuat dengan analisis kebutuhan secara global, bukan secara khusus dirancang untuk dimanfaatkan di SDN Pagesangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi cerita pendek anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti telah melaksanakan wawancara dan diskusi dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia SDN Pagesangan bahwa perlu adanya pengembangan media berupa audio pembelajaran untuk materi mengidentifikasi unsur cerita pendek anak. Media audio pembelajaran tersebut akan digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media audio pembelajaran yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin, selain itu media audio pembelajaran ini juga dilengkapi dengan latihan soal, kunci jawaban, bahan penyerta bagi guru dan siswa. Media audio pembelajaran dibuat dengan format feature dan didukung oleh pengisi suara yang memiliki karakter yang sesuai serta musik-musik yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan pengembangan media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita pada siswa kelas V semester II di SDN Pagesangan Surabaya.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media audio pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita untuk mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek bagi kelas V di SDN Pagesangan Surabaya.

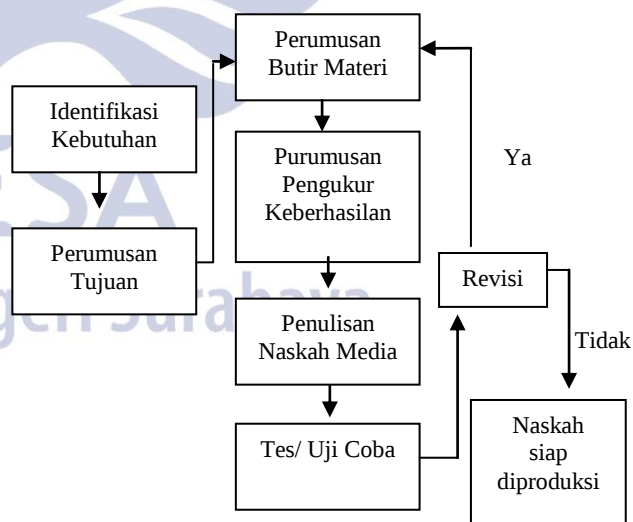
Manfaat bagi guru: sebagai salah satu alternatif pemilihan media dalam proses belajar mengajar. Manfaat bagi siswa: a) memberi kemudahan belajar secara efektif dan efisien melalui media audio dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, b) memperluas pengetahuan siswa dalam menyimak cerita, c) sebagai upaya dalam meningkatkan komunikasi melalui media. Manfaat bagi pengembang: membantu memecahkan masalah-masalah belajar dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan.

METODE PENGEMBANGAN

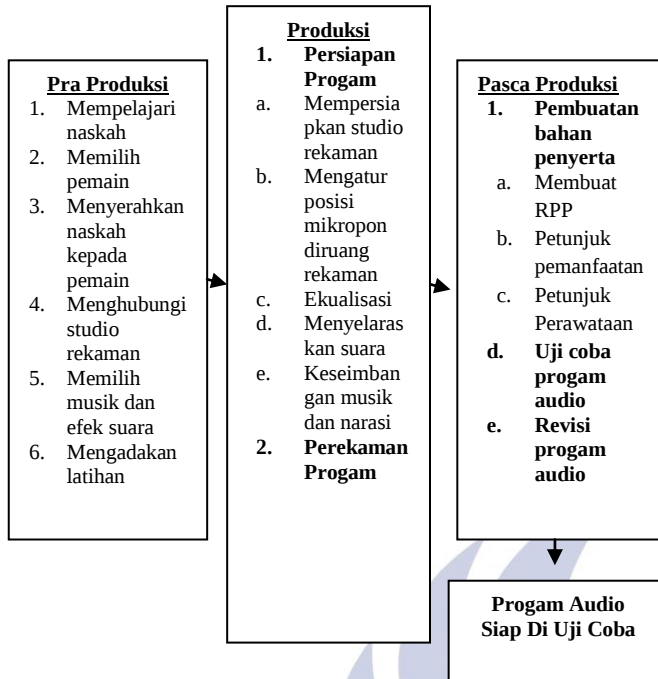
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media audio ini adalah model pengembangan Arief Sadiman, 2010. Karena model pengembangan dari Sadiman hanya sampai pada tahap naskah siap diproduksi maka dilengkapi dengan pengembangan produksi dari Sulistiowati, 2000.

A. Model Pengembangan

1. Model Pengembangan Sadiman, 2010



2. Model Produksi Media Sulistiowati, 2000



B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam pengembangan media audio pembelajaran berdasarkan model Arief Sadiman.

1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik siswa

Karakteristik siswa kelas V SDN Pagesangan Surabaya lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika guru menggunakan variasi media yang menarik seperti media audio, video, dan lain-lain untuk menyajikan materi.

2. Merumuskan Tujuan

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan instruksional dikembangkan berdasarkan indikator yang telah tertulis dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan menyimak cerita pendek anak. Tujuan umum: siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek. Tujuan Khusus: a) siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya, b) siswa dapat menentukan latar cerita, c) siswa dapat menentukan tema cerita, d) siswa dapat menentukan amanat yang terkandung dalam cerita, e) siswa menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri secara tertulis.

3. Merumuskan butir-butir materi

Setelah merumuskan tujuan instruksional, langkah selanjutnya yaitu memilih bahan ajar apa

yang harus dipelajari agar tujuan instruksional dapat tercapai. Adapun butir-butir materi tersebut : a) pengertian menyimak, b) pengertian cerita pendek, c) unsur-unsur cerita pendek

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan diperlukan untuk mengkaji apakah tujuan instruksional bisa tercapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan alat pengukur keberhasilan berupa tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi dan untuk membuat instrument tes mengacu pada indikator. Adapun untuk mengetahui kelayakan media audio pembelajaran untuk dapat digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa aspek seperti yang telah terlampir dalam kisi-kisi instrument pengumpulan data.

5. Menulis Naskah

Setelah melalui tahap menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, butir-butir materi, maka naskah mulai dirancang dan ditulis dan nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses produksi media.

6. Mengadakan tes uji coba naskah

Naskah yang telah dibuat oleh pengembang tidak langsung di produksi, melainkan harus melalui pada tahap uji coba naskah. Naskah di uji cobakan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan masukan dalam rangka penyempurnaan naskah yang hendak di produksi.

7. Revisi

Naskah yang telah diuji coba kepada ahli materi dan ahli media, akan di revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan media agar naskah audio benar-benar telah layak untuk di produksi.

8. Naskah siap di produksi

Naskah yang telah direvisi dan dikatakan layak oleh ahli materi dan ahli media siap di produksi dan diperbanyak untuk keperluan perekaman suara dalam rangka melaksanakan kegiatan produksi media audio.

Berikut adalah prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam pengembangan produksi media audio pembelajaran berdasarkan model Sulistiowati.

1. Pra Produksi Program Audio

Adapun setiap langkah pada pra produksi program audio menurut Sulistiowati (2000:14) menjelaskan ada 7 langkah dalam kegiatan pra produksi:

a. Mempelajari Naskah

Naskah yang hendak diproduksi harus dipelajari oleh semua pihak yang terkait dalam

kegiatan produksi media agar dalam pelaksanaan kegiatan produksi semua berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang telah dituangkan dalam naskah.

b. Memperbanyak Naskah

Naskah yang siap diproduksi dan telah dipelajari diperbanyak sesuai dengan kebutuhan produksi. Masing-masing pengisi suara harus memegang naskah agar proses produksi berjalan dengan lancar.

c. Memilih Pemain

Dalam memilih pemain untuk memerankan tokoh dalam cerita, perlu selektif. Yang terpenting adalah karakter suara harus disesuaikan karakter tokoh yang ada dalam cerita agar cerita yang disajikan lebih mengena.

d. Menyerahkan Naskah

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan pengisi suara audio yang tepat maka selanjutnya, naskah diserahkan ke seluruh pihak yang terkait dalam kegiatan produksi media audio

e. Menghubungi Studio Rekaman

Setelah persiapan produksi dilakukan, produser bertugas untuk menghubungi studio rekaman, sebaiknya kegiatan ini dilaksanakan jauh sebelum pelaksanaan produksi ditentukan agar nantinya tidak ada kendala keterlambatan waktu dari jadwal yang telah ditentukan.

f. Pemilihan Musik dan *Sound Effect*.

Dalam memilih *sound effect* harus sesuai dengan apa yang telah dirancang dalam naskah sehingga nantinya akan menghasilkan program audio kaya akan *sound effect* yang dapat mendukung suasana dan menarik.

2. Produksi Program Audio

a. Persiapan Rekaman

Untuk melakukan perekaman audio, dilakukan persiapan-persiapan fasilitas ruangan rekam, secara terperinci, persiapan-persiapan tersebut meliputi: a) mempersiapkan Studio Rekaman, b) menyiapkan musik dan *sound effect*, c) mengatur posisi mikropon di ruang rekam, d) ekwalisasi, e) *sound balance*, f) keseimbangan musik atau materi.

b. Perekaman Audio

Setelah selesai melakukan tahapan persiapan, maka siap untuk mengadakan perekaman program audio. Untuk mencapai level yang harmonis beberapa sumber suara tadi (narator, pemain, musik, *sound effect*) sesuai dengan tuntutan naskah.

3. Pasca Produksi

Dalam tahap penyelesaian produksi program audio, adalah kegiatan yang harus dilakukan setelah program selesai diproduksi dan sudah dalam bentuk *compact Disk* (CD). Kegiatan dalam tahap ini meliputi: pembuatan petunjuk pemanfaatan, kaji ulang dan penilaian, serta perbaikan program:

a. Pembuatan Petunjuk Pemanfaatan

Program audio yang akan kita produksi bukan untuk dipakai sendiri, akan tetapi dipakai orang lain. Untuk itu sebaiknya kita buat petunjuk pemakaian atau pemanfaatan. Tujuan dari pembuatan petunjuk pemanfaatan adalah membantu pemakai program, agar program dapat digunakan dengan tepat digunakan dengan tepat dan memperoleh hasil optimal. Selain itu juga menyerahkan kegiatan-kegiatan apa yang sebaiknya dilakukan siswa atau *audience* sebelum dan sesudah mendengarkan program kaset audio.

b. Kaji Ulang Dan Penilaian Program Audio

Sebelum kita memanfaatkan program audio yang telah kita produksi, program itu perlu kita kaji ulang atau uji coba. Dalam kegiatan ini perlu dipersiapkan fasilitas yang akan digunakan, baik tempat, peralatan, listrik, tata ruang maupun tata letak kursi dan meja. Selain mempersiapkan fasilitas perlu dipersiapkan alat tesnya (instrumennya), baik untuk penilaian program maupun penilaian siswanya.

c. Perbaikan Program Atau Revisi Program Audio

Kalau hasil uji coba mengharuskan perbaikan ini dapat berupa perekam ulang, mengganti narasi atau dialog, atau mengganti musik atau *sound effect*.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. (Mustaji dan Lamijan, 2010:38)

1. Desain uji coba

Menurut Sadiman (2010:182) ada tiga tahapan evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

2. Subjek Uji Coba

Yang dimaksud subjek uji coba dalam pengembangan media audio adalah :

a) Ahli materi : terdiri dari dua orang, yaitu guru kelas V SDN Pagesangan Surabaya

- b) Ahli media : terdiri dari dua orang yang berkompeten dalam pengembangan audio.
- c) Siswa SDN Pagesangan Surabaya yang berjumlah 31 siswa, dengan ketentuan 3 siswa review perorangan, 10 siswa review kelompok kecil dan 18 siswa untuk kelompok besar.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh data yang berkaitan dengan pengembangan media audio pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek uji coba. Metode pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang relevan, dan valid sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, angket dan tes.

E. Teknik Analisis Data

1) Analisis wawancara terstruktur

Menurut Arikunto (2009: 107) alasan alternatif menentukan jawaban dari pedoman wawancara terstruktur 4,3,2,1 yaitu untuk menentukan gradasi. Maka alternatif jawaban ini adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Pada analisis data ini. pemberian skor dibagi menjadi empat katagori.

Adapun katagorinya adalah sebagai berikut:

3,50 - 4, 00 = Sangat baik sekali

2,5 - 3,49 = Baik

1,5-2,49 = Tidak baik

1,0-1,49 = sangat tidak baik

2) Analisis Data Hasil Angket

Pada tahapan ini akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan teknik perhitungan yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan peneliti adalah Teknik Perhitungan PSA (Presentasi Setiap Aspek) dengan menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini adalah:

80% -100% =Baik sekali

40%-79% =Baik

0%-65% =Kurang

0%-39% =Kurang sekali

3) Analisis data hasil tes

Teknik analisis data dalam penilaian kuantitatif dengan menggunakan metode *statistic non parametic* uji tanda (*sign test*). Uji tanda ini digunakan untuk menganalisis hasil eksperimen sebelum mendapat perlakuan, maka menggunakan rumus:

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test (*post test – pre test*)

Xd = deviasi masing-masing subjek (d – Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2006 : 306)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Ahli Materi I

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur. Jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,42 Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **baik**.

2. Analisis Data Ahli Materi II

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi II dalam bentuk data kuantitatif dilakukan dari pedoman wawancara terstruktur. jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,71 Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **sangat baik sekali**.

3. Analisis Data Ahli Media I

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 4,00. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio pembelajaran Menjemput Impian tergolong **sangat baik sekali**.

4. Analisis Data Ahli Media II

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 2,91. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio pembelajaran Menjemput Impian tergolong **baik**.

5. Analisis data uji coba perorangan

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 3 siswa dengan sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat progam dan pengetahuan terhadap media audio Menjemput Impian termasuk kategori 66%-79%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba perorangan yang telah dilakukan tergolong **Baik**.

6. Analisis data uji coba kelompok kecil

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 10 siswa dengan sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat program dan pengetahuan terhadap media audio Menjemput Impian termasuk kategori 80%-100%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan tergolong **Baik sekali**.

7. Analisis data uji coba kelompok besar

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 18 siswa dengan sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat program dan pengetahuan terhadap media audio Menjemput Impian termasuk kategori 80%-100%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba kelompok besar yang telah dilakukan tergolong **Baik sekali**.

8. Analisis data tes

No	Nama	Pre Test	Post Test	D	d ²
1	Ha di Nur Cahyo	60	75	+15	225
2	Agustian	55	75	+20	400
3	Ana Mukminahul	65	80	+15	225
4	M. Andre F	65	90	+25	625
5	Mahdi Mahda F	70	80	+10	100
6	Ramadhani Elsa R	50	80	+30	900
7	Rizky Aulia Z	65	80	+15	225
8	Shafira Fitria S	75	80	+5	25
9	Shafa Nur N	75	85	+10	100
10	Salsa Nabila Putri D	75	80	+5	25
11	Wahyu Retno C	75	85	+10	100
12	Wijayanti KW	70	75	+5	25
13	Abdullatif	70	75	+5	25
14	Aprilia Dana	80	85	+5	25
15	Avenia Febri Pradita	60	85	+25	625
16	Dwi Septi	60	75	+15	225
17	Diva H	75	85	+10	100
18	Dimas Putra	60	75	+15	225
19	Kamila Faticha	55	75	+20	400
20	Ken- Ken	75	80	+5	25
21	M Rafli Zar A	50	75	+25	625
22	M Afif K	60	85	+25	625
23	Nanda Dimas S.P	70	80	+10	100
24	Salsa Bila Q. A	55	85	+30	900
25	Sahrul Ramadhan	65	85	+20	400
26	Surya Prayoga	60	80	+20	400
27	Rizal Junaedi	65	75	+10	100
28	Fendy Ha di Y	65	80	+15	225
29	Viki Ayu Khaulil J	70	75	+5	25
30	Dendi Riski B.S	55	75	+20	400
31	Putri Cristina	65	75	+10	100
Jumlah		2015	2470	455	8525

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

$$= \frac{14,67}{\sqrt{\frac{1846,78}{31 \cdot 30}}}$$

$$= \frac{14,67}{1,4}$$

$$= 10,4$$

$$d.b. = N - 1 = 31 - 1 = 30$$

(dikonsultasikan dengan tabel nilai t)

Dengan nilai $t_{0,05}$ harga $t = 2,04$

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel $10,4 > 2,04$. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita di SDN Pagesangan Surabaya. Hal ini berarti bahwa media audio ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak cerita pendek anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan Hasil penilaian media yang telah dilakukan kepada ahli materi I termasuk dalam kategori baik dengan kriteria 3,42. Ahli materi II termasuk dalam kategori sangat baik sekali dengan kriteria 3,71. Ahli media I kategori sangat baik sekali dengan kriteria 4,00. Ahli media II kategori baik dengan kriteria 2,91. Uji coba satu-satu kategori baik dengan kriteria 76,65%. Uji coba kelompok kecil kategori baik sekali dengan kriteria 89,43%. Uji coba kelompok besar kategori baik sekali dengan kriteria 85,32%.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media audio diperoleh $d.b = N-1 = 30$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t -hitung adalah 10,4. Apabila t -tabel $< t$ -hitung, maka $2,04 < 10,4$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek untuk mengetahui unsur-unsurnya di SDN Pagesangan Surabaya.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media audio “ Menjemput Impian ” yang telah dikembangkan , dalam penggunaan didalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal berikut: a) Guru merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran, dalam hal ini guru bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru harus kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajar dan aktif dalam menanggapi pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan memanfaatkan media audio dengan maksimal sebagai variasi sumber belajar di dalam kelas, b) Media audio yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar harus

didampingi dengan komponen yang mendukung seperti bahan penyerta untuk guru. Dengan adanya bahan penyerta akan mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media audio ini khusus di desain untuk kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Pagesangan Surabaya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Apabila lembaga pendidikan lain menghendaki untuk pemanfaatan media audio ini, maka perlu dilakukan kembali identifikasi analisis kebutuhan, kondisi lingkungan pendidikan, karakteristik siswa dan fasilitas sekolah yang dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan

Untuk pengembangan selanjutnya sebaiknya lebih selektif dalam memilih karakter suara pemain sehingga dapat menghasilkan media audio yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arthana, I Ketut Pegig dan Damajanti Kusuma Dewi. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hariyono, Eko. 2012. *Skripsi Pengembangan Media Audio Pembelajaran Peristiwa Sumpah Pemuda pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Aziz Surabaya*. Surabaya
- Hasan, Hamid. 2008. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaikan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Kurnia, Ika Mandasari. 2013. *Skripsi Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bagi anak kelompok A di R.A Perwanida Jambangan Surabaya*. Surabaya
- Mustaji dan Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Nursalim, Mochamad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rakhmat, Cece dan Didi Suherdi. 1998. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seels, Barbara dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sulistiowati. 2000. *Produksi Media Audio*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sulistiowati. 2010. *Penulisan Naskah Media Audio*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tarigan, Guntur. 2009. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Tarigan, Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. *Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia*. Surabaya. Unesa University Press.
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Jogjakarta: C.V Andi Offset