

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KOMPETENSI DASAR MENANGGAPI CERITA UNTUK SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 16 SURABAYA

Megaocvi Akhira Prahasari

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
megaocvi@gmail.com

Abstrak

Tujuan pengembangan media audio pembelajaran adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang layak dan efektif berupa media audio pembelajaran. Media audio pembelajaran ini diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket yang disebarluaskan untuk para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran), sedangkan instrumen tes disebarluaskan untuk siswa. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil angket ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran adalah perhitungan semua aspek. Analisis data untuk hasil tes menggunakan bentuk penelitian dengan jenis *one group pretest-posttest design*, dimana membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio pembelajaran dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran. Jenis data yang diperoleh adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil angket dengan menggunakan skala penilaian maka untuk ahli materi adalah 100% (sangat baik), untuk ahli media adalah 83,33% (sangat baik), dan untuk ahli pembelajaran adalah 77,78% (baik). Untuk uji coba produk dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran diperoleh hasil t_{hitung} (7,046) $>$ t_{tabel} (2,074). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Al-Thobari SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar menanggapi cerita mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Audio, Bahasa Indonesia, Menanggapi cerita

Abstract

Instructional of media audio aims to produce a product that is viable and effective such as instructional media audio. Instructional media audio tested to 5th grade students from SD muhammadiyah 16 Surabaya in Indonesian subject. Model of development is used Research and Development (R&D). Data collected questionnaire that is distributed to the experts (material experts, media experts, instructional experts), while the test instrument distributed to students. Data analyze that used the process questionnaires result matter experts media specialists and instructional experts are all experts of the calculation. Data analyze for the test results using research type of one group pretest-posttest design, which compared the results of student learning before and after using the instructional media audio. The type of data obtained in the form of qualitative data and quantitative data. Data analyze used to process the questionnaire result using the grading scale for the matter experts is 100% (very good), for media experts is 83,33%, (very good) and for instructional expert is 77,78% (good). For the product test by compare the result of student learning before and after to use the instructional media audio is obtained result t_{count} (7,046) $>$ t_{table} (2,074). This indicates that Al Thobari 5th grade student from SD Muhammadiyah 16 Surabaya on the Indonesian subjects basic competence respond that story increased after use instructional media audio and the media is declared effective.

Keywords : Development, Media Audio, Indonesian Subject, Responding The Stories

PENDAHULUAN

1. Permasalahan Penelitian

Menurut Susilana&Riyana (2007), Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Komponen-komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu sumber belajar dan penerima pesan (siswa). Faktor utama yang menjadi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) dan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu strategi pembelajaran perlu diperhatikan dan dikembangkan supaya komponen-komponen pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Strategi pembelajaran yang tepat adalah yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar.

SD Muhammadiyah 16 Surabaya merupakan salah satu sekolah berbasis Islam yang mengusung tema Sekolah Kreatif. Pengembang tertarik meneliti di sekolah tersebut karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah favorit di kawasan sekitar. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya, terdapat suatu permasalahan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan. Ketuntasan hasil belajar siswa untuk mencapai kompetensi dasar tersebut yaitu nilai 40% dari 25 siswa masih di bawah 70. Selain itu, siswa tidak dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarnya. Hal terlihat pada hasil lembar kerja siswa yang hanya menuliskan satu kalimat saja untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kurangnya hasil belajar yang didapatkan siswa disebabkan oleh guru belum menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran masih menggunakan cara klasikal pada materi tersebut. Sedangkan menurut hasil wawancara dengan siswa, 80% siswa senang belajar dengan menggunakan media.

2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

Dari masalah yang telah dipaparkan, solusi yang tepat adalah pemanfaatan media yang mendukung belajar siswa sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Agar media tersebut menjadi strategis untuk kebutuhan pembelajaran,

maka proses pemilihan media menjadi penting. Menurut Sudjana & Rivai (2009:4),

Kriteria pemilihan media untuk pengajaran harus berdasarkan (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa (3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh (4) Keterampilan guru dalam menggunakan artinya apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pembelajaran (5) Tersedianya waktu untuk menggunakan artinya media dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung (6) Sesuai taraf berpikir siswa artinya memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan kriteria pemilihan media di atas, perlu diadakan suatu analisis untuk memilih media pembelajaran. Dari analisis dokumen RPP, indikator pencapaian kompetensi menghendaki bahwa siswa harus dapat menanggapi keseluruhan cerita yang telah di dengarkan dengan bahasa yang santun. Saat indikator tersebut dicapai dengan strategi pembelajaran pembacaan cerita secara klasikal, maka kegiatan pembelajaran terkesan datar karena penekanan/intonasi suara yang dapat menimbulkan stimulus pemahaman cerita tidak dengan mudah diberikan guru kepada siswa.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran tersebut kurang sesuai diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar menanggapi cerita. Strategi pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran. “Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningfull learning*) hasil belajar” (Susilana & Riyana, 2007:62). Beberapa alternatif media yang sesuai yaitu, *flashcard*, audio, dan video.

Sebelum memilih salah satu dari beberapa media yang telah disebutkan, perlu dianalisis faktor utama supaya media tepat dan sesuai untuk kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari hasil analisis dokumen RPP, kompetensi dasar menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar

yang disampaikan secara lisan, termasuk ke dalam standar kompetensi, Mendengarkan : Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan. Sehingga, penekanan tingkat pencapaian siswa pada standar kompetensi ini adalah saat siswa mendengarkan. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung dengan metode tanya jawab dan penugasan. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas V, sebanyak 40% siswa memiliki gaya belajar auditori, 35% siswa memiliki gaya belajar kinestetik, dan 25% siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Gaya belajar tersebut terbentuk karena setiap pagi SD Muhammadiyah 16 Surabaya memutarkan lagu dan syair dari kaset untuk seluruh siswanya.

Dari analisis faktor karakteristik materi dan karakteristik siswa yang telah dipaparkan, maka media yang sesuai adalah media audio pembelajaran. Karena belum adanya pemanfaatan media audio pada materi tersebut, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk pengembangan dan produksi media audio pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2009:129), "Media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar". Materi yang digunakan dalam media audio sudah tetap dan memungkinkan setiap siswa menggunakan berulang kali sesuai dengan kecepatan/daya tangkap masing-masing. Menurut Susilana & Riyana, (2007:19) media audio pembelajaran sangat efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa. Produksi media audio sangat ekonomis, dan mudah didistribusikan.

Karakteristik media audio umumnya digunakan untuk segala kegiatan melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Kelebihan media audio pembelajaran adalah dapat mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui penggunaan musik latar-belakang dan efek suara. Dari kelebihan tersebut, siswa dapat meningkatkan aspek-aspek keterampilan mendengarkan seperti pemusatan perhatian, mengikuti pengarahan, melatih daya analisis, menentukan arti dari konteks, memilih-milah informasi, dan merangkum.

Pengembangan dan produksi media audio pembelajaran ini di dukung oleh sarana dan prasarana di SD Muhammadiyah 16 Surabaya seperti *speaker* dan komputer yang telah terpasang dan siap digunakan. Guru telah mempunyai keterampilan untuk mengoperasikan media audio pembelajaran baik yang berupa kaset maupun kepingan CD, karena menurut Arsyad (2011:46) pengoperasian media audio dikenal relatif mudah.

Media audio pembelajaran berfungsi sebagai media pembelajaran yang dikembangkan atas dasar asumsi,

bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan menarik perhatian siswa. Media audio pembelajaran yang dikembangkan, di dalamnya telah ada evaluasi yang dapat membantu pencapaian kompetensi menanggapi cerita. Oleh karena itu, pengembang akan membahas pengembangan media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar menanggapi cerita siswa kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

3. Rumusan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan belajar yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka diperlukan pengembangan media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar menanggapi cerita yang layak dan efektif untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

4. Kajian Teoritik

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. (Sadiman, 2007:7).

Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, yaitu :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Susilana & Riyana (2007:68) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesesuaian media pembelajaran, antara lain :

- a. Kesesuaian dengan tujuan

Perlu dikaji tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, dkk, tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dapat juga diarahkan pada Kurikulum berbasis kompetensi (2006),

- pemilihan media didasarkan atas kesesuaian dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan terutama indikator.
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran Bahan atau kajian yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pertimbangan lain yaitu sejauh mana siswa memahami bahan tersebut. Dengan demikian, pemilihan media dapat dipertimbangkan untuk menyampaikan bahan tersebut.
 - c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik guru/siswa. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya yaitu karakteristik siswa, baik secara kualitatif maupun kuantitatif terhadap media yang akan digunakan.
 - d. Kesesuaian dengan teori Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatismenya guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.
 - e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa Faktor ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi oleh gaya belajar. Gaya belajar tersebut meliputi, tipe visual, auditorial, dan kinestetik.
 - f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia Media akan efektif apabila didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia. Media juga terkait dengan user atau pengguna yang dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia.

Menurut Sudjana & Rivai (2009:129) media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Menurut Sudjana & Rivai (2009:130) Karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Klasifikasi kecakapan-kecakapan yang dapat dicapai meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Pemusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatkan perhatian.

- b. Mengikuti pengarahan.
- c. Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar.
- d. Perolehan arti dari suatu konteks.
- e. Memisahkan kata atau informasi yang relevan dan yang tidak relevan.
- f. Mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Media audio juga memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan, yaitu :

- a. Kelebihan Media Audio

Menurut Anderson (1994:130) Kelebihan yang dimiliki oleh media audio, antara lain :

- 1) Materi pelajaran yang diaudiokan sudah tetap, dan jika direproduksi tetap sama pula.
- 2) Produksi dan reproduksi sangat ekonomis, dan mudah didistribusikan.
- 3) Peralatan program audio termasuk yang paling murah dibandingkan dengan media audio-visual lainnya.
- 4) Dengan berbagai teknik perekaman audio, bentuk-bentuk pengajaran terprogram dapat digunakan untuk pengajaran mandiri, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing, memberikan penguatan dan pengetahuan dengan penampilan langsung.
- 5) Suasana dan perilaku siswa dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik latar-belakang dan efek suara.

- b. Keterbatasan Media Audio

Menurut Anderson (1994:130), keterbatasan yang paling menonjol yang dimiliki oleh media audio yaitu, media audio dapat menimbulkan kebosanan siswa apabila hanya media audio yang digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memberikan rangsangan visual, terlebih jika media audio tersebut memiliki durasi waktu yang cukup lama. Hal tersebut dapat diatasi dengan pengambilan durasi yang tidak cukup lama yaitu mengambil sekitar maksimal 20 menit dari proses pembelajaran.

Menurut Susilana & Riyana (2007:48) unsur-unsur yang ada dalam media audio, adalah sebagai berikut :

- a. Naratif

Naratif atau suara yang dihasilkan dari suara manusia, baik dalam bentuk sajian informasi oleh narator, dialog antar pemain ataupun

monolog/bicara sendiri. Dalam unsur naratif yang perlu diperhatikan adalah penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan pada program audio adalah bahasa percakapan, bahasa lisan, dan bukan bahasa buku atau bahasa tulisan. Pemilihan kata yang tepat, menggunakan kalimat pendek, dan bahasa lingkungan yang bersifat akrab dan tidak menggurui, akan meningkatkan keefektifan media. Dalam menyajikan sebuah informasi diperlukan kalimat yang sederhana supaya mudah untuk dicerna.

b. Musik

Musik merupakan bagian penting dalam program audio setelah narasi. Musik memiliki fungsi untuk menimbulkan suasana yang mendorong siswa untuk memudahkan mencerna informasi. Selain itu, musik juga menimbulkan ketertarikan siswa dan mengurangi kebosanan. Musik juga dapat memperngaruhi kejadian pendengar. Beberapa macam musik dalam program audio, antara lain :

- 1) Musik Tema : musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu sesuai dengan program sajian.
- 2) Musik Transisi : digunakan untuk menghubungkan dua adegan, durasi musik ini tidak terlalu panjang, antara 15 – 20 detik.
- 3) Musik Jembatan : digunakan untuk menandai perpindahan antar adegan yang suasanya berbeda.
- 4) Musik Latar Belakang : jenis musik ini disebut juga “*background music*” digunakan untuk memperkuat sebuah situasi tertentu. Musik ini mengiringi sajian utama misalnya dialog, drama, narator.

c. Peristilahan Teknis

Beberapa peristilahan teknis yang digunakan untuk membuat naskah audio, antara lain :

- 1) ANNOUNCER (ANNC) : pihak yang memberi informasi tentang suatu acara yang akan disampaikan. Dapat juga dikatakan bahwa *announcer* berfungsi untuk membuka dan menutup sebuah program audio.
- 2) NARATOR (NAR) : pihak yang menginformasikan sajian materi. Narator sudah menjadi bagian dari isi program audio.

- 3) MUSIK : musik perlu dituliskan di dalam naskah, yang menunjukkan bahwa pada adegan tersebut perlu disisipkan musik yang sesuai.
- 4) SOUND EFFECT (FX) : suara-suara yang terdapat dalam program audio untuk mendukung terciptanya suasana atau situasi tertentu. *Sound effect* dapat berupa suara alamiah, atau sengaja dibuat dengan manipulasi tertentu.
- 5) FADE IN DAN FADE OUT : adalah simbol yang artinya bahwa pada adegan tersebut musik masuk secara perlahan (*fade in*) dan jika musik sedang berjalan maka hilangnya juga secara perlahan (*fade out*).
- 6) OFF MIKE : situasi dimana suara yang ditimbulkan seolah-olah dari kejauhan. Untuk menimbulkan efek ini sumber suara harus menjauhi *mic*.
- 7) IN-UP-DOWN-UNDER-OUT : simbol ini menjelaskan bahwa musik masuk secara perlahan (IN), kemudian naik (UP) setelah musik naik secara optimal maka diperlukan untuk kembali turun secara tepat (DOWN), kemudian musik perlahan rendah dan terus bertahan rendah selama beberapa menit (UNDER), sampai akhirnya musik perlahan hilang (OUT).

Menurut Sulistiowati (2010:18) ada berbagai format penyajian program audio. Berikut penjelasan dari masing-masing format tersebut :

- a. Format program uraian
Uraian merupakan pembicaraan yang bermaksud memberi penjelasan atau penerangan. Uraian merupakan pengutaraan suatu informasi yang diberikan secara langsung.
- b. Format program dialog
Dialog merupakan format penyajian program yang menampilkan dua orang yang sedang membicarakan permasalahan. Ditinjau dari pengalaman, pengetahuan, atau keahlian, kedua orang tersebut mempunyai kedudukan yang sama.
- c. Format program wawancara
Format program wawancara menampilkan dua pihak yang melakukan pembicaraan. Berbeda dengan dialog, pihak-pihak yang mengadakan pembicaraan tersebut mempunyai kedudukan berbeda. Yang satu

kedudukannya lebih penting dari yang lainnya. Satu pihak adalah orang yang bertindak sebagai pewawancara, yaitu orang yang mengajukan pertanyaan dan berusaha memperoleh informasi dari orang yang diwawancarai.

d. Format program diskusi

Program audio dalam format diskusi menampilkan pembicaraan antara orang-orang yang mempunyai gagasan atau pandangan yang berbeda tentang suatu masalah.

e. Format program *feature*

Program audio dengan format penyajian *feature*, menyajikan suatu kupasan masalah yang sedang hangat dibicarakan masyarakat dengan menggunakan berbagai format sajian yang dikemas menjadi satu program.

f. Format program majalah udara (*magazine program*)

Magazine program pada program audio/radio, merupakan suatu program dengan bermacam-macam topik dalam bentuk penyajian yang bermacam-macam pula.

g. Format program drama

Drama audio pada hakekatnya adalah bentuk percakapan atau dialog antar pelaku yang menggambarkan konflik atau pertentangan dalam kehidupan. Drama audio dipaparkan dalam bentuk dialog yang dikuatkan dengan musik atau *sound effect*.

Format program yang akan pengembang gunakan adalah format program drama. Pemilihan format program drama karena format program tersebut mempunyai kesamaan karakteristik dengan materi yang akan pengembang audiokan. Materi tersebut merupakan percakapan atau dialog antar pelaku yang menggambarkan konflik yang semua adegan diciptakan dalam bentuk suara.

METODE

1. Rancangan Penelitian

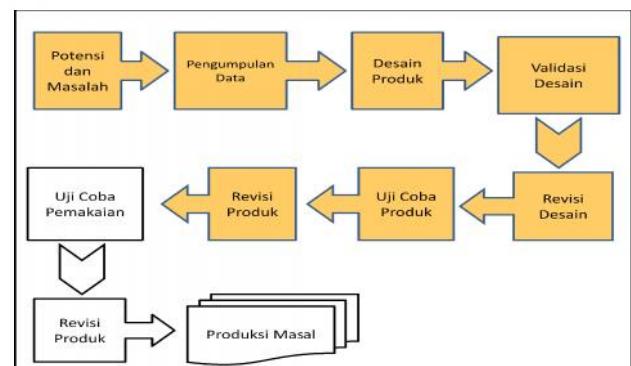
Dalam mengembangkan media audio sebagai media pembelajaran, pengembang menggunakan model pengembangan *research and development* (R&D). Model R&D ialah model dengan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut. model ini dipilih karena pertimbangan:

1. Model tersebut digunakan untuk menghasilkan sebuah produk

2. Model tersebut dapat menguji kefektifan sebuah produk.
3. Tahapan pengembangan pada model tersebut sistematis diikuti dengan revisi sehingga kelayakan produk dapat diuji.

Model pengembangan R&D dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Bagan 1. Model Pengembangan R&D yang telah dimodifikasi



Langkah-langkah pengembangan media menurut flowchart R&D diatas, sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
 2. Mengumpulkan informasi
 3. Desain produk
 4. Validasi desain
 5. Perbaikan desain
 6. Ujicoba produk
 7. Revisi produk
2. Sasaran Penelitian
 - a. Ahli materi merupakan seseorang yang mahir dan dipercaya mempunyai pengetahuan khusus tentang materi yang akan disajikan. Ahli materi yaitu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya.
 - b. Ahli media merupakan seseorang yang mahir dan dipercaya mempunyai pengetahuan khusus dalam bidang media pembelajaran, baik dari segi desain, tampilan dan juga dari segi teknis. Ahli media yaitu dosen media audio program studi Teknologi Pendidikan UNESA.
 - c. Ahli pembelajaran merupakan seseorang yang mahir dan dipercaya mempunyai pengetahuan khusus dalam bidang desain pembelajaran. Ahli pembelajaran yaitu dosen pengembangan sistem pembelajaran program studi Teknologi Pendidikan UNESA.
 - d. Siswa kelas V Al-Thobari SD Muhammadiyah 16 Surabaya yang berjumlah 23 siswa.
 3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Menurut Arikunto (2010:198) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (responden). Dalam pengembangan ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2012:140) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur digunakan untuk mengetahui informasi tentang potensi dan masalah yang digunakan untuk mengembangkan media.

b. Angket

Menurut Arikunto (2010:194) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Bentuk angket yang disebarluaskan dalam pengembangan media ini adalah angket tertutup dengan bentuk *check list* (). Karena tujuan angket adalah untuk memperbaiki, maka skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Guttman. Menurut Sugiyono (2012:96) skala pengukuran Guttman akan mendapat jawaban yang tegas. Pilihan jawaban terdiri dari dua pilihan yaitu “ya-tidak”. Sehingga ketika pengembang menganalisis data, jawaban tidak beragam dari responden melainkan responden memilih jawaban yang pasti, yaitu apabila jawaban “ya” maka tidak perlu dilakukan tidak lanjut, sebaliknya apabila jawaban “tidak” maka perlu dilakukan tindak lanjut. Angket disebarluaskan secara bertahap mulai dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Data yang terkumpul digunakan sebagai validitas desain.

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Dalam pengembangan media audio pembelajaran ini pengembang menggunakan metode tes yang berbentuk *one group pretest-posttest design*. Tes tersebut digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dalam menanggapi cerita.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis isi

Analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari masukan, tanggapan, saran dan juga kritik. Hasil analisis isi digunakan untuk merevisi pengembangan media audio pembelajaran.

b. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kuantitatif. Analisis ini diperoleh dari hasil angket penilaian dan tanggapan melalui uji ahli pada tahapan validasi desain.

Analisis data hasil penelitian pengembangan media audio pembelajaran ini diperoleh dari rumus sebagai berikut:

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

(Arthana & Dewi, 2005:80)

Setelah dilakukan perhitungan PSA (Perhitungan Setiap Aspek), selanjutnya dilakukan perhitungan PSP untuk menghitung semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penilaian. Penilaian tersebut mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan. Berikut rumus teknik perhitungan PSP (Perhitungan Setiap Program) :

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai perhitungan Semua Aspek}}{\sum \text{Aspek}}$$

(Arthana & Dewi, 2005:80)

Kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

81 – 100 = Sangat baik

61 – 80 = Baik

41 – 60 = Kurang baik

21 – 40 = Tidak baik

0 - 20 = Sangat tidak baik

(Arikunto, dalam Arthana & Dewi, 2005:80)

c. Analisis hasil tes

Analisis data hasil tes bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Analisis data hasil tes menggunakan bentuk penelitian dengan jenis *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2012:74) dimana untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

(Arikunto, 2010 : 350)

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010 : 349)

Berdasarkan perhitungan rumus di atas dengan taraf signifikan 5% maka $db = jumlah siswa - 1 = X$ kemudian diperoleh $t_{tabel} = Y$. Jika ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Al-Thobari SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar menanggapi cerita mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan efektif. Sebaliknya, t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Al-Thobari SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar menanggapi cerita mengalami penurunan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan tidak efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil angket dari ahli materi, maka dapat diuraikan:

- Pengertian yang menyeluruh memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Kesesuaian usia memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Nilai memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Keakuratan isi memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Efektivitas memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan data hasil angket dari ahli media, maka dapat diuraikan:

- Daya tarik memperoleh nilai 75 yang berarti baik dan tidak memerlukan revisi.
- Pengertian yang menyeluruh memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Keterpercayaan memperoleh nilai 66,67 yang berarti baik dan tidak memerlukan revisi.
- Persepsi karakter memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Kesesuaian desain memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Keakuratan isi memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.

g. Standar Teknis memperoleh nilai 41,67 yang berarti kurang baik dan memerlukan revisi.

Berdasarkan data hasil angket dari ahli pembelajaran, maka dapat diuraikan:

- Kondisi Pembelajaran memperoleh nilai 100 yang berarti sangat baik dan tidak memerlukan revisi.
- Metode Pembelajaran memperoleh nilai 66,67 yang berarti baik dan tidak memerlukan revisi.
- Hasil Pembelajaran memperoleh nilai 66,67 yang berarti baik dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan data hasil tes siswa dengan menggunakan jenis penelitian *one group pretest-posttest*, maka dapat diuraikan:

Tabel 1. Analisis data Hasil Tes
(subjek uji coba 23 orang)

	Pre test	Post test	D	x_d	x_d^2
Jumlah	1490	1840	350	-0,06	2373,95

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{350}{23} = 15,22$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{15,22}{\sqrt{\frac{2373,95}{23(23-1)}}} \\ &= \frac{15,22}{\sqrt{4,69}} \\ &= \frac{15,22}{2,16} \\ &= 7,046 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikansi 5 % dan $db = N - 1 = 23 - 1 = 22$, sehingga diperoleh t_{tabel} yaitu 2,074, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,046 > 2,074$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Al-Thobari SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar menanggapi cerita mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan efektif.

PENUTUP

Kajian Produk yang Dihasilkan

a. Kajian Teoritik

Pengembangan ini menghasilkan media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita untuk siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya, berdasarkan pada teori bahwa media audio pembelajaran sebagai sumber

bahan ajaran yang ekonomis, menyenangkan dan mudah disiapkan untuk digunakan oleh siswa. (Anderson, 1994:125).

Menurut Sadiman dkk (2010:49) media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan materi yang diangkat yang termasuk ke dalam aspek mendengarkan.

Menurut Susilana & Riyana (2007:19) media audio pembelajaran sangat efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa. Penjelasan tersebut sesuai dengan mata pelajaran yang diangkat yaitu Bahasa Indonesia.

Menurut Sulistiowati (2010:18), salah satu format audio adalah format drama. Format drama pada hakekatnya adalah bentuk percakapan atau dialog antar pelaku yang menggambarkan konflik atau pertentangan dalam kehidupan. Penjelasan tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diangkat yaitu menanggapi cerita.

b. Kajian Empirik

Hasil kajian data empirik secara keseluruhan terhadap pengembangan media audio pembelajaran yang telah direvisi dari setiap hasil uji coba, sebagai berikut :

1. Validasi desain media audio pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan rata-rata setiap variabel media audio pembelajaran dikategorikan sangat baik sebesar 100, oleh ahli media menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan sangat baik sebesar 83,33 sedangkan oleh ahli pembelajaran menunjukkan rata-rata setiap variabel dikategorikan baik sebesar 77,78.
2. Uji coba produk terhadap media audio pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *one group pretest-posttest design* yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum menggunakan media audio dan sesudah menggunakan media audio. Hal tersebut diperoleh dari hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,046 > 2,074$. Sehingga, media audio pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Guru

Guru sebaiknya mendampingi siswa saat mendengarkan media audio pembelajaran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga bertugas memberikan pengarahan dan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media audio pembelajaran juga dapat membantu siswa

dalam proses pembelajaran, sehingga guru dengan media dapat bersama-sama membantu mengoptimalkan indera-indera yang berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang efektif.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mempunyai pendengaran yang optimal agar proses pembelajaran dengan menggunakan media audio pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Apabila ada yang kurang mengerti dengan materi yang telah disajikan dalam media audio pembelajaran tersebut, hendaklah siswa bertanya kepada guru yang bersangkutan.

2. Saran Diseminasi

Pengembangan media audio pembelajaran ini diperuntukkan bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Dalam memperkenalkan dan menyebarluaskan produk kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya, sebaiknya perlu diamankan dengan hak cipta agar pengguna tidak menyebarluaskan secara sewenang-wenang.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Untuk mengembangkan lebih lanjut sebaiknya lebih memperhatikan kualitas suara, pemilihan musik, pemilihan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa, pemilihan suara dan editing, serta lebih banyak berkonsultasi dengan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk kesempurnaan.
- b. Penguasaan teknik editing juga berpengaruh pada hasil akhir produk, jadi proses editing harus dilakukan dengan cermat dan teliti.
- c. Materi yang dikembangkan sebaiknya diperluas pada materi-materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington DC : AECT.
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Teori dan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.

- Arthana, I ketut Pegig dan Damajanti Kusuma Dewi. 2005. *Evaluasi Media Instruksional*. Surabaya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah : Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta.
- Baginda, Jano, dkk. 2009. *Gemar Berbahasa Indonesia 5B : Kelas 5 SD Semester Kedua*. Bogor : Yudhistira.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tim Forum Bahasa. 2009. *Gemar Berbahasa Indonesia 5B untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar*. Bogor : Yudhistira.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Molenda & Januszewski. 2008. *Educational Technology : A Definition With Commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.
- Mufit, dkk. 2010. *Panduan Belajar Siswa ANTARA : Bahasa Indonesia Sekolah Dasar/MI Kelas 5 Semester 2*. Surabaya : CV MIA.
- Mustaji, dan Lamijan Hadi Susarno. 2010. *Panduan Seminar : Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press.
- Nasution, S. 2008. *Asas-Asas Kurikulum*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Seels, Barbara, dan Rita Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Soekamto, Toeti. 1993. *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instruksional*. Jakarta.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2007. *Media pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulistiwati. 2010. *Modul Konsep Dasar Penulisan Naskah Audio*. Surabaya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Waldopo. 2003. *Pemanfaatan Media Audio dan Radio Untuk Pendidikan*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wiryan. 2009. Teori Belajar Gagne (online). (<http://www.smantiara.sch.id/artikel/57-teori-belajar-gagne>, diakses pukul 11:55 AM, 15-12-12)