

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO TENTANG RAGAM LAGU DAERAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS V SDN LIDAH WETAN IV SURABAYA

Mar'atus Sholihah¹, Dra. Sulistiowati M.Pd²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Surabaya,

¹maratussholihah2909@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni," "belajar melalui seni dan belajar tentang seni. Kurikulum mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terdapat Standar Kompetensi mengapresiasi karya seni musik dengan kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai lagu daerah nusantara. Permasalahan yang terjadi di SDN Lidah Wetan IV Surabaya pada materi ragam lagu daerah nusantara yakni belum tersedianya media yang sesuai dengan karakteristik materi. Berdasarkan masalah tersebut, pengembang memberikan solusi dengan mengembangkan media audio pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai lagu daerah nusantara. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio pembelajaran.

Metode pengembangan yang digunakan dalam produksi media audio adalah model pengembangan Pustekkom Bambang Warsita. Data yang diperoleh dari uji coba produk media audio ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil uji coba kelayakan media audio ahli materi I 87,5% kategori baik sekali, ahli materi II 83,3% kategori baik sekali, ahli media I 83,3% kategori baik sekali, ahli media II 91,6 kategori baik sekali, uji coba perorangan 92,5 kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil 94,5 kategori baik sekali, uji coba lapangan 94,4 kategori baik sekali. Hal ini berarti media audio pembelajaran tentang ragam lagu daerah nusantara sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan materi ragam lagu daerah nusantara.

Hasil tes tindakan untuk mengetahui keefektifan media audio pembelajaran pengembang menggunakan uji tanda yang dihasilkan berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan diperoleh t_{tabel} 2,04 dan t_{hitung} 4,95. Dari angka tersebut dapat dilihat bahwa perolehan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perbandingan angka $4,95 > 2,04$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada saat sebelum dan sesudah diberikan Media Audio Pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Audio, Ragam Lagu Daerah Nusantara, Seni Budaya dan Keterampilan

Abstract

Cultural Arts Education and Skills (SBK) is given in school because of the uniqueness, meaningfulness, and usefulness of the developmental needs of learners, which lies in the provision of aesthetic experience in the form of expression activity / creativity and appreciate the approach: "learn the art," "learning through art and learn about art. Curriculum subjects Art and Cultural Skills Competency Standards are appreciating works of art music with basic competencies identified various areas of the archipelago song. The problems that occur in SDN Lidah Wetan IV Surabaya on diverse materials song archipelago areas namely the unavailability of an appropriate medium with the characteristics of the material. Based on these problems, the developer provides a solution by developing a learning audio media on the subjects of art and culture and skills of basic competencies identified various areas of the archipelago song. The development research aims to generate learning audio media.

Development methods used in the production of audio media is in a development model Pustekkom by Bambang Warsita that has been modified with the needs on the ground. Data obtained from the test of audio media products are qualitative data and quantitative data. The results of testing the viability of audio media from the material expert I 87,5% very well category, 83,3% material expert II very well category, media experts I 83,3% very well category, media experts II 91,6 very well category, individual trials 92,5 very well category, test try small group 94,5 very well category, field trials 94,4 very well category. This means learning about a variety of audio media folk songs archipelago is feasible to use in learning the art and skill of material culture diversity archipelago folk songs

As for the test results to determine the effectiveness of action learning audio media developers using sign test is generated by calculating the significant level of 2.04 was obtained t_{Table} and $t_{greater}4.95$. From these figures it can be seen that the acquisition of $t_{greater}$ than t_{table} with a comparison figure of 4.95 > 2.04. This suggests that there are significant differences in the time before and after the Audio Media Education for the students of class V SDN Lidah Wetan IV Surabaya.

Keywords: *Development, Media Audio, Song Variety Regional archipelago, Arts Culture and Skills.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil kegiatan observasi di SDN Lidah Wetan IV Surabaya, dalam proses pembelajaran khususnya kelas V ditemukan masalah belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu siswa memiliki kesulitan dalam mengidentifikasi berbagai lagu daerah nusantara, menyebutkan berbagai lagu daerah nusantara, menghafal syair berbagai lagu daerah nusantara, dan menyanyikan berbagai ragam lagu daerah nusantara . Hal ini disebabkanBelum tersedianya media yang sesuai dengan karakteristik materi tentang ragam lagu daerah.

Permasalahan yang ada yakni pembelajaran kurang maksimal seperti terkendala dengan belum tersedianya media yang sesuai dengan karakteristik materi. Materi ragam lagu daerah dibutuhkan contoh-contoh lagu daerah sehingga perlu di audiokan karena dengan begitu siswa dapat belajar sendiri apabila belum menguasai materi. Selain itu pada penyampaian materi dibutuhkan musik dan intonasi dalam penyampaian materi.

Hal inilah yang menjadi pertimbangan dikembangkannya media audio yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi. Media audio pembelajaran sangat sederhana, akan tetapi dapat menarik perhatian siswa. Materi ragam lagu daerah nusantara adalah salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Materi ini dipilih agar siswa dapat mengidentifikasi berbagai ragam lagu daerah nusantara, menyebutkan ragam lagu daerah nusantara, menghafal syair beberapa ragam lagu daerah nusantara, dan menyanyikan beberapa lagu daerah nusantara dengan mendengarkan beberapa lagu daerah nusantara, Sebab dengan penyampain materi melalui audio memiliki nilai tersendiri yakni dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengembangkan media audio pembelajaran yang berisi pembelajaran tentang

lagu-lagu daerah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Dari pengembangan media audio pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa SD kelas V semester 1

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah telah dikemukakan diatas, maka “Diperlukan pengembangan media audio tentang ragam lagu daerah nusantara yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya”

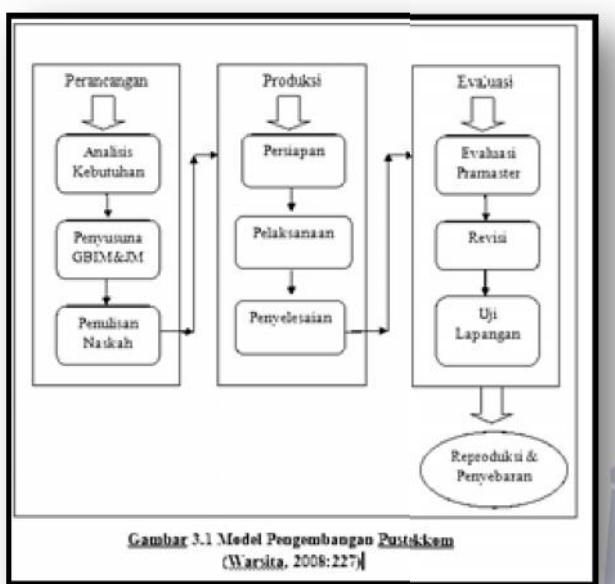
C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media audio tentang ragam lagu daerah nusantara yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SDN Lidah Wetan IV Surabaya

METODE

A. Model Pengembangan

Pengembang menggunakan model pengembangan Pustekkom dalam melaksanakan pengembangan media audio pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan pengembangan media audio pembelajaran menurut model pengembangan Pustekkom (Warsita, 2008:227) adalah sebagai berikut:



Alasan menggunakan model pengembangan Pustekkom adalah sebagai berikut:

1. Model pengembangan Pustekkom tersusun secara sistematis yang meliputi tiga tahap yaitu tahap perancangan, tahap produksi, dan tahap evaluasi produk.
2. Model pengembangan ini pada tahapan produksi dilakukan evaluasi formatif sehingga dalam pelaksanaan produksi tidak mengalami kesalahan.
3. Model pengembangan ini telah sesuai untuk menghasilkan produksi media audio pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Perancangan.

Pada tahap perancangan ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu:

- a. Analisis kebutuhan.
- b. Penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) dan Jabaran Materi (JM).
- c. Penulisan naskah media.

2. Tahap Produksi.

Pada tahap produksi ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu:

- a. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada proses produksi.
- b. Melaksanakan kegiatan produksi.
- c. Penyelesaian.

3. Tahap Evaluasi

a. Evaluasi Pramaster

Kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media dan bahan belajar. Pada tahap evaluasi pramaster ini terdapat tiga bentuk evaluasi yaitu

1) Evaluasi Ahli

Ahli materi terdiri dari ahli materi satu yaitu guru kelas V SDN Lidah Wetan IV

Surabaya dan satu ahli maret kedua dari Dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya.

Ahli media terdiri dari dua yaitu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Surabaya dan penulis naskah pembelajaran Rapendik

2) Evaluasi Orang PerOrang

Subjek evaluasi orang perorang adalah siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya yang berjumlah 2 siswa.

3) Evaluasi Kelompok Kecil

Subjek evaluasi kelompok kecil adalah siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya yang berjumlah 6 siswa.

b. Revisi Produk

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

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba master media sebelum direproduksi dan disebarluaskan. Media audio sebelum dimanfaatkan secara luas perlu dievaluasi untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar. Pada produk media audio ini akan di uji cobakan kepada 30siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya..

Kegiatan yang akan dilakukan dalam uji lapangan, yaitu:

- a) Awal kegiatan untuk mengukur efektifitas hasil belajar siswa, siswa diberikan soal pre-test yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil post-test.
- b) Kegiatan selanjutnya proses pembelajaran menggunakan media audio ragam lagu daerah nusantara yang kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket di gunakan untuk mengukur kelayakan media.
- c) Kegiatan terakhir, siswa diberikan soal post-test yang nantinya akan dibandingkan dengan pre-test untuk mengetahui keefektivitasan media.

C. Jenis Data

Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk setiap sumber data yang berbeda pula.Teknik pengumpulan dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), test.

1. Interviu (wawancara) yang digunakan adalah jenis wawancara bebas terpimpin dengan pedoman wawancara terstruktur. Wawancara ini digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yang diberikan kepada guru kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya.
2. Angket atau kuesioner yang disebarluaskan kepada siswa kelas V yang berjumlah 30 orang.
3. Test yang digunakan adalah tes prestasi atau *achievement test* untuk mengukur pencapaian dari siswa kelas V yang berjumlah 30 orang.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pengumpulan data berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan guna menarik kesimpulan dari hasil penelitian (Arikunto,2010:346). Pengumpulan data yang telah terkumpul dari penilaian dan tanggapan ahli materi, ahli media dan siswa.

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

Analisis Data Hasil Tes.

Untuk menganalisis hasil belajar siswa didapat menggunakan *pre-test* dan *post-test* maka rumusnya adalah:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$\Sigma x^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

Hasil yang diperoleh selanjutnya dimasukan ke dalam rumus:

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

Keterangan:

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

Xd : perbedaan deviasi dan mean deviasi.

N : banyaknya subjek.

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

nusantara ini berdasarkan langkah-langkah pada model pengembangan Pustekkom (Warsita, 2008:227), beserta hasil analisis data yang telah dijelaskan pada bab III. Berikut ini adalah uraian dalam pengembangan media audio pembelajaran.

Tahap Perancangan Produksi

Tahap perancangan ini merupakan tahapan awal dalam proses pemembangunan media audio pembelajaran ini. Pada tahap ini terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama yang dilakukan pengembangan media audio pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan dari media yang dikembangkan. Warsita (2008:228) Analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang senyatanya terjadi. Analisis kebutuhan menjadi landasan untuk mengembangkan suatu produk. Berikut analisis dari kebutuhan media:

- a. Berdasarkan data pada analisis kebutuhan, format pengembangan media audio yang digunakan berupa format *feature*. Keistimewaan dari bentuk ini adalah acaranya bervariasi tetapi dirangkaikan dalam satu kesatuan penuturan cerita nyata mengenai suatu permasalahan tersebut serta didukung dengan pengisi suara yang memiliki karakter suara yang sesuai dengan isi cerita serta diiringi musik-musik dan efek suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

- b. Media audio pembelajaran merupakan yaitu memiliki komunikasi hanya satu arah. Sehingga untuk mengatasi keterbatasan media audio maka perlu diperhatikan yaitu, materi yang ada pada media audio pembelajaran mampu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Audio Pembelajaran

Dalam pengembangan media audio pembelajaran tentang ragam lagu daerah

- memotivasi agar peserta didik tertarik untuk mendengarkannya sampai selesai.
2. Penyusunan GBIM (Garis Besar Isi Materi) dan (JM) Jabaran Materi

Berdasarkan analisis kebutuhan dan informasi yang diperoleh kemudian dilakukan penyusunan GBIM dan JM merupakan dasar dalam penyusunan naskah audio. Dalam pembuatan media audio pembelajaran, pengembang sebelumnya merumuskan garis besar materi dan jabaran materi terlebih dahulu bersama-sama dengan ahli materi dan ahli media. Tujuan ini akan dijadikan untuk acuan dalam pengembangan media audio pembelajaran yang dikembangkan ini sesuai untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau tidak, serta untuk menentukan pokok-pokok materi yang nantinya akan dikembangkan dalam media audio pembelajaran.

Berdasarkan konsultasi dengan ahli materi mengenai pengembangan media audio pembelajaran dalam mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan pada semester 1 terdapat materi ragam lagu daerah nusantara yang mengacuh pada standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan sebagai berikut:

a. Tujuan Umum program

Setelah mendengarkan program Audio pembelajaran tentang ragam lagu daerah nusantara siswa mampu mengidentifikasi berbagai lagu daerah nusantara

b. Tujuan Khusus Program

Setelah mendengarkan program Audio tentang ragam lagu daerah nusantara siswa diharapkan mampu:

- 1) Menyebutkan beberapa lagu daerah nusantara
- 2) Menghafal syair beberapa lagu daerah nusantara

- 3) Menyanyikan beberapa lagu daerah nusantara

Setelah tujuan telah ditentukan maka langkah selanjutnya yaitu identifikasi pokok-pokok materi yang akan disajikan kepada siswa agar tujuan dapat tercapai. identifikasi pokok-pokok materi yang dipilih dan disajikan pun harus menarik minat belajar dan perhatian siswa. Dalam mengembangkan materi pembelajaran pengembang melakukan konsultasi dengan ahli materi dan media. Materi yang dikembangkan dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan yang terdiri dari Mengidentifikasi lagu daerah nusantara, Menyebutkan berbagai lagu daerah nusantara. Materi yang dipilih berdasarkan indikator pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan keterampilan kelas V yang telah ditentukan.

3. Penulisan Naskah

Pada tahap selanjutnya yang dilakukan pengembang ialah penulisan naskah media audio pembelajaran. Penulisan naskah merupakan draft naskah awal dengan mengacu pada GBIM dan Jabaran Materi yang telah disusun sehingga nantinya dapat disampaikan ke dalam media audio pembelajaran.

Naskah media audio pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang kemudian pengembang melakukan konsultasi dengan dua ahli materi dan dua ahli media. Untuk memperoleh masukan atau saran guna mengetahui kelayakan naskah agar siap untuk diproduksi. Jika ahli materi dan ahli media telah memberikan persetujuan agar naskah diproduksi maka pengembang segera melakukan proses produksi naskah media audio pembelajaran. Pada naskah media audio pembelajaran ini telah mengalami revisi dan mendapat persetujuan dari ahli media dan ahli materi sehingga bisa melakukan ke tahap produksi media audio pembelajaran. Pada naskah media audio pembelajaran telah terlampir pada halaman

Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai dilakukan. Dalam proses produksi ini merubah naskah yang sudah jadi kedalam bentuk audio melalui proses rekaman. Adapun proses-prosesnya dapat dilihat pada uraian dibawah ini :

1. Persiapan Produksi

Sebelum memproduksi media audio pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya, pengembang mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar.

- a. Mempelajari dan memahami isi naskah audio

Pada bagian ini pengembang sebagai penulis naskah harus sudah mempelajari dan memahami isi naskah yang telah dibuat. Sehingga pengembang tidak mengalami kesulitan dalam memproduksi naskah.

- b. Melakukan pemilihan pemain

Tahap selanjutnya ialah pemilihan pemain. Pemain adalah orang yang memerankan tokoh dan mengisi suara pada program media audio, dalam naskah media terdapat 6 pemain yang akan memerankan tokoh dan mengisi suara pada naskah. Adapun pemain yang akan memerankan tokoh dan mengisi suara adalah ANNC (Wanita) yang diperankan oleh Muvida Nur Septi, NAR (wanita) yang diperankan oleh Eka fia Amalia, Bu guru yang diperankan oleh Yuli F Zahroh, Vebby (siswa I), Wulandari (siswa II), Hilmy (Siswa III).

- c. Memperbanyak dan membagikan naskah kepada pemain

Setelah mendapatkan pemain yang memerankan tokoh dan pengisi suara telah dianggap tepat untuk memerankan dalam tokoh-tokoh yang ada pada naskah. selanjutnya naskah diperiksa dan diberi tanda-tanda kemudian diperbanyak. Adapun kertas yang dipergunakan yaitu kertas A4 70 gram. Setelah naskah diperbanyak maka naskah siap diberikan pada masing-masing pengisi suara yang telah dipilih agar proses produksi berlangsung dengan lancar.

- d. Mengadakan latihan

Tahap selanjutnya ialah mengadakan latihan dengan pemain. Latihan dilakukan dengan pemain atau pengisi suara akan dipimpin oleh penulis naskah yaitu pengembang. Latihan dilakukan tiga kali untuk mendalami masing-masing karakter yang akan diperankan serta

meminimalisasi kesalahan pada saat proses rekaman dan produksi media audio.

- e. Menghubungi studio rekaman.

Tahap selanjutnya ialah setelah proses latihan dan pemain siap kemudian pengembang memutuskan bahwa rekaman siap, maka selanjutnya pengembang menghubungi studio rekaman untuk mengatur waktu pelaksanaan rekaman. Proses produksi media audio dilakukan di ruang Audio Jurusan Teknologi Pendidikan pada tanggal 21-23 April 2014.

2. Pelaksanaan

Langkah selanjutnya pada pelaksanaan produksi media audio pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang materi pokok mengidentifikasi ragam lagu daerah nusantara untuk siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya, yaitu :

- a. Menyiapkan segala peralatan yang dibutuhkan saat produksi media audio.

Pada tahap pertama yang harus pengembang lakukan sebagai pengarah acara ialah menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam produksi media audio pembelajaran seperti mikrofon, mixer dan komputer

- b. Pemain melakukan tes suara

Tahap ini pengembang sebagai pengarah acara mengatur untuk memastikan bahwa suara pemain yang satu tidak lebih keras atau lebih kecil dari yang lain.

- c. Tahap rekaman

Pada tahap ini proses rekaman di pimpin oleh pengembang sendiri. Proses rekaman dilakukan di studio jurusan teknologi pendidikan dengan menggunakan software Adobe Audition

3. Penyelesaian (*pasca produksi*)

Pada kegiatan penyelesaian media audio pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan materi pokok mengidentifikasi ragam lagu daerah nusantara untuk kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya meliputi;

- a. Penyuntingan (editing)

Tahap awal yang dilakukan setelah proses rekaman selesai ialah proses editing, pada proses editing ini perlu dilakukan untuk memilih kualitas suara yang bagus, serta memotong bagian-bagian hasil rekaman yang tidak sesuai.

- b. Memilih musik ilustrasi dan melakukan pemanduan suara rekaman (Mixing).

Setelah editing selesai dilakukan, tahap selanjutnya ialah mixing, proses mixing perlu dilakukan untuk menyatukan hasil rekaman menjadi satuan ditambahkan musik dan sound effect yang akan memperkuat isi cerita dari media audio pembelajaran.

- c. Preview, Perbaikan (Revisi) Serta Reproduksi (Penggandaan).

Tahap selanjutnya setelah Mixing selesai yaitu melakukan preview mendengarkan media audio yang sudah jadi dari awal sampai akhir. Kemudian apabila terjadi kesalahan bisa dilakukan perbaikan pada media audio pembelajaran. Setelah itu dilakukan burning yaitu mengemas hasil rekaman media audio pembelajaran yang sudah jadi ke dalam Compact Disk (CD). Pada media audio pembelajaran lagu daerah nusantara untuk siswa kelas V ini memiliki durasi 20 menit.

- d. Penyusunan bahan penyerta

Tahap selanjutnya, untuk mempermudah guru dan siswa dalam menggunakan media audio pembelajaran maka pengembang juga menyusun bahan penyerta untuk guru dan siswa sebagai panduan penggunaan untuk media audio pembelajaran.

B. Tahap Evaluasi

Media audio yang telah dikembangkan secara sistematis itu diharapkan benar-benar efektif untuk mencapai tujuan atau kompetensinya. Maka tahap terakhir dalam proses pengembangan ini adalah evaluasi terhadap media yang telah diproduksi. Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media audio pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tentang materi pokok mengidentifikasi ragam lagu daerah nusantara untuk kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Oleh karena itu untuk memastikan kualitas media dan perlu dilakukan evaluasi formatif untuk mencari kekurangannya dan kemudian melakukan revisi untuk meningkatkan kualitasnya.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media audio pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tentang materi pokok mengidentifikasi ragam lagu daerah nusantara untuk kelas V SDN Lidah

Wetan IV Surabaya meliputi: evaluasi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, uji coba orang per orang 2 siswa, uji coba kelompok kecil 6 siswa, dan uji lapangan.

1. Analisis Data

Pengumpulan data yang telah terkumpul dari penilaian 2 ahli materi dan 2 ahli media, evaluasi orang perorang yang terdiri 2 siswa, evaluasi kelompok kecil yang terdiri 6 siswa dan uji coba lapangan yang berjumlah 30 siswa kelas V, pengumpulan data berupa angket akan diolah untuk merevisi audio pembelajaran yang sedang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan suatu media agar dapat diterima dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh tersebut disajikan sebagai acuan dalam melaksanakan revisi terhadap pengembangan media yang telah dikembangkan.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil pengembangan media audio pembelajaran ragam lagu daerah nusantara untuk kelas V di SDN Lidah Wetan IV Surabaya yang telah dikembangkan dapat disimpulkan dari data yang diperoleh pada setiap tahapan yang telah dilakukan oleh pengembang berdasarkan model pengembangan model pengembangan Pustekkom (Warsita, 2008:227), maka pengembang dapat menarik kesimpulan pada data yang telah diperoleh sebagai berikut:

Media audio pembelajaran tentang ragam lagu daerah nusantara telah diuji cobakan serta revisi pada ahli materi I dengan rata-rata 87,5% (sangat baik), ahli materi II 83,3%, ahli media I dengan rata-rata 88.33% (sangat baik), ahli media II dengan rata-rata 91.6% (sangat baik), uji coba perorangan dengan rata-rata 92.5% (sangat baik), uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 94.5% (baik), uji coba lapangan dengan rata-rata 94.9% (sangat baik) dengan menggunakan skala penilaian menurut Arthana (2005:80). Dengan hasil yang diperoleh maka media audio pembelajaran layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang ragam lagu daerah nusantara

Hasil belajar siswa mempunyai pengaruh pada penggunaan media dan tidak menggunakan dengan data yang diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perbandingan angka $4,95 > 2,04$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang

signifikan pada saat sebelum dan sesudah diberikan Media Audio Pembelajaran.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

Pada pelaksanaan uji coba kelompok besar peran guru dalam pembelajaran masih sangat diperlukan, apabila durasi media audio yang terlalu panjang ketika siswa mulai merasa bosan akan lebih baik pada durasi ke 05:05 dan 09:00 diberi jeda untuk guru memberikan pengarahan atau umpan balik untuk mengendalikan situasi dan kondisi agar siswa kembali fokus

2. Saran Diseminasi (Penyebaran)

Media audio pembelajaran ragam lagu daerah nusantara yang telah dikembangkan ini digunakan untuk siswa kelas V di SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Apabila akan digunakan untuk lembaga sekolah lain maka terlebih dahulu harus melakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, lingkungan pendidikan serta dana yang akan dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Anas, Sudjiono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi Revisi IV. Jakarta: Rineneka Cipta
- Arthana, Ketut Pegig dan Dewi, Damajanti Kusuma.2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*.Surabaya: Unipress
- Fajar. 2010. *Koleksi Terkini 101 Lagu Daerah Nusantara: Dilengkapi Not Balok Dan Not Angka* :Pustaka Widyatama

Hergenhahn, B. R. dan Olson, Mattheew H. 2009. *Theories of Learning (Teori Belajar)*.Jakarta: Prenada Media Group

Jamaluddin, Adiwijaya. 2010. *Uji Coba Pengembangan Desain Pembelajaran*. (<http://jadiwijaya.blog.uns.ac.id/2010/06/06/uji-coba-pengembangan-desain-pembelajaran/>) diakses tanggal 15 April 2013, 20:26

Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definion With Commentary*.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press

Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi.2010. *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*.Surabaya : Unesa University Press

Sadiman, Arief dkk.2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. University Press.

Seels, Barbara dan Richey, rita.1994. *Tek Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. 107 : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai,.2009. *Media Pengajaran*.Bandung: CV Sinar Baru Aglesindo.

Sudjana, Nana. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sulistiwati.2000. *Produksi Media Audio*.Surabaya : Universitas Negeri Surabaya

Sumarni. 2011. Pengembangan Media Audio Cara Melafalkan Huruf Hijaiyyah Metode Qiraati Untuk TPQ Miftakhuljannah Surabaya. (<http://jk.tp.ac.id/pengembangan-media-audio-cara-melafalkan-huruf-hijaiyyah-metode-qiraati-untuk-tpq-miftakhuljannah-surabaya>) diakses tanggal 15 April 2013, 19:43

Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanius

Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*.Surabaya : Unesa

Pengembangan Media Audio Tentang Ragam Lagu Daerah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

