

# PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN MATERI POKOK IKLAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V di SDLB-A YPAB SURABAYA

**Desi Putriana Dewi**

(Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

[desidewi@mhs.unesa.ac.id](mailto:desidewi@mhs.unesa.ac.id)

## ABSTRAK

Dalam proses pembelajarannya di SDLB-A YPAB Surabaya hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya. Untuk membantu memecahkan permasalahan pada proses kegiatan belajar mengajar tersebut, dipilihlah media audio pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan alasan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media audio pembelajaran yang layak dan efektif untuk siswa kelas V SDLB-A YPAB Surabaya pada materi pokok iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pengembangan media audio pembelajaran ini menggunakan model pengembangan R&D menurut Borg and Gall (2003:572). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media audio pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi RPP oleh ahli desain pembelajaran sebesar 93% termasuk dalam kategori baik sekali, hasil validasi materi oleh ahli materi I sebesar 100% termasuk dalam kategori baik sekali. Hasil validasi materi oleh ahli materi II sebesar 92,5 % termasuk dalam kategori baik sekali, hasil validasi naskah dan materi oleh ahli media I sebesar 90% dan 93,75%, hasil validasi naskah dan materi oleh ahli media II sebesar 100% dan 92,5 %. Sedangkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan *sign test* diperoleh  $Z_{hitung}$  sebesar 2,05. Sedangkan  $Z_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 1,96. Sehingga  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga adanya pengaruh yang signifikan dari media audio pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi iklan siswa tunanetra kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Audio, SDLB-A, Bahasa Indonesia

## ABSTRACT

In the process of learning in SDLB-A YPAB Surabaya, only use lecture methods and using media pickup. To help solve the problems in the process of teaching and learning activities, selected learning audio media to assist students in understanding the creative on the subjects of Bahasa Indonesia. Based on the reason, the aim of this research is to produce a decent and effective learning audio media for grade V SDLB-A YPAB Surabaya students in the subject of Bahasa Indonesia.

In the development of audio media this learning using R & D development model according to Borg and Gall (2003:572). The type of data used is qualitative and quantitative data. The method used in collecting data in the form of interviews, observation, documentation, and tests. Analysis of the data used aims to determine the comparison of student learning outcomes before and after the application of audio media learning in the process of teaching and learning activities. The result of RPP validation by the learning design expert by 93% included in the excellent category, the result of materials validation by the material expert I is 100% included in the excellent category. The results of validation materials by material experts II amounted to 92.5% included in the excellent category, the results of manuscript and material validation by media experts I of 90% and 93.75%, the results of manuscript and material validation by media experts II by 100% and 92.5%. While the results of the pre-test and post-test are analyzed using the sign test obtained  $Z_{arithmetic}$  of 2.05. While Z table at a significant level of 5% for 1,96. So  $Z_{arithmetic} > Z_{table}$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted so that there is a significant influence of learning audio media on the ability of students in understanding the creative material of students with visual impairment grade V in SDLB-A YPAB Surabaya.

**Keywords:** Development, Audiotion Media, SDLB-A, Indonesian

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal yang paling pokok bagi manusia. Secara garis besar pendidikan memiliki tujuan mengembangkan kemampuan anak secara optimal baik pengetahuan maupun keterampilan. Dilihat dari tujuan pendidikan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang layak. Seperti yang telah tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 bab XIII pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa, "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran." Baik warga negara yang memiliki keterbatasan fisik maupun non fisik tidak tanpa terkecuali. Pernyataan tersebut sudah dipaparkan secara jelas dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 5 ayat 2 yang berbunyi, "warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus." Salah satu kelainan fisik pada manusia adalah terganggunya pada sistem penglihatan yang biasanya disebut dengan tunanetra.

Anak tunanetra sangat terhambat dalam berkomunikasi yang menggunakan pengamatan secara langsung menggunakan indera penglihatan mengenai warna, sikap, gerak tubuh, dan lain-lain. Seperti yang telah dipaparkan oleh (Lownfeld dalam Widjaya, 2012) bahwa anak tunanetra memperoleh informasi melalui indera-indera yang masih dapat digunakan secara optimal misalkan indera peraba dan penglihatan. Anak tunanetra lebih mudah menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran yang memanfaatkan alat-alat indera yang masih berfungsi secara optimal, karena pemanfaatan secara optimal akan membantu mereka dalam proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan yang telah ditentukan. Musfiquon (2012:28) mendefinisikan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Ada beberapa jenis media pembelajaran salah satu media pembelajaran adalah media audio.

Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Asosiasi Pendidikan Indonesia dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

According to Kristanto (2017:10) *learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives.*

Sedangkan pengertian media audio sendiri, menurut (Munadi 2013:55) media audio adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutan, gumam, musik, dan lain-lain.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar ada beberapa mata pelajaran yang cocok menggunakan audio pembelajaran misalnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut memiliki kompetensi berbahasa yang baik dan benar. Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi iklan. Berdasarkan medianya iklan memiliki berbagai macam misalnya reklame, koran, majalah, surat kabar, iklan pada televisi dan radio. Iklan memiliki struktur dan kebahasaan yang berbeda-beda. Sehingga, dalam memahaminya siswa memerlukan metode dan strategi tersendiri. Apabila guru menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah dan tanya jawab di depan siswa khususnya siswa tunanetra maka pembelajaran Bahasa Indonesia kurang efektif dan efisien.

Seperti halnya di SDLB-A YPAB Surabaya, dari hasil wawancara pada tanggal 20 September 2017 dengan wali kelas V yang sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan menggunakan media yang tersedia misalkan buku. Setiap siswa sampai sekarang belum memiliki buku braille. Untuk mengatasi hal tersebut dalam kegiatan belajar mengajar, biasanya guru menggunakan buku dengan format *e-book* dengan dibantu penerjemah teks dalam bentuk audio. Alat bantu penerjemah teks tersebut memaparkan materi dengan nada cepat sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia selaku wali kelas V juga menjelaskan bahwa ada beberapa materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang susah dipahami oleh siswa, salah satunya adalah materi iklan. Karena iklan memiliki kebahasaan yang berbeda-beda, apabila dijelaskan dengan metode ceramah siswa kurang memahami secara optimal. Apalagi telah diketahui bahwa

siswa di SDLB-A merupakan siswa tunanetra dimana mereka hanya bisa memanfaatkan indera yang masih dapat digunakan secara optimal yaitu pendengaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu siswa memahami materi iklan secara optimal. Pemilihan media untuk mengatasi masalah tersebut didasarkan prinsip pemilihan media. Prinsip pemilihan media menurut Anderson (1987) yaitu menentukan karakteristik pesan yang akan disampaikan, mengkaji bagaimana metode yang tepat sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran, menganalisis pesan pembelajaran lebih operasional terutama berkaitan dengan karakteristik tujuan, selanjutnya menentukan media yang cocok untuk pembelajaran, menentukan evaluasi, perencanaan pengembangan media.

Dari prinsip pemilihan media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa kelas V SDLB-A YPAB Surabaya adalah media audio pembelajaran. Media ini disajikan dengan format wawancara, drama, dan uraian. Dengan menggunakan bahasa santai dan interaktif selain itu media. Di dalam audio tersebut, pengembang memaparkan materi terlebih dahulu setelah materi dipaparkan kemudian disajikan pendalaman materi.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka ditetapkan judul penelitian adalah **“Pengembangan Media Audio Pembelajaran Materi Pokok Iklan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya.”**

## TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media audio pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi pokok iklan di SDLB-A YPAB Surabaya.

## METODE

### A. Model Pengembangan

model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media audio pembelajaran ini adalah model pengembangan R & D (*Research & Development*) Borg and Gall tahun (2003:572). Ada 10 tahap dalam model pengembangan tersebut, akan tetapi dari 10 tahap peneliti hanya menggunakan 9 tahap dikarenakan beberapa alasan yang telah dijelaskan pada BAB III. Langkah-langkah model pengembangan R & D (*Research & Development*) Borg and Gall tahun (2003:572) adalah sebagai berikut :

## 1. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

Dalam langkah pertama ini hal yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan atau *need assesment* dan review literature atau bisa disebut dengan mencari kajian teori yang mendukung dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan :

- Studi pendahuluan dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sekaligus guru kelas V SDLB-A YPAB Surabaya. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui kendala dan permasalahan dalam proses pembelajaran.
- Mengumpulkan dokumen yang mendukung penelitian. Seperti nilai siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- Mengumpulkan informasi mengenai gaya belajar dan metode belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Karena diketahui bahwa siswa yang akan menjadi subjek penelitian merupakan siswa tunanetra.
- Mengumpulkan informasi mengenai sarana dan prasarana yang mendukung proses kegiatan pembelajaran siswa

## 2. *Planning* (perencanaan)

Setelah mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dari analisis kebutuhan, pengembang merencanakan audio pembelajaran. Bahan yang digunakan untuk merencanakan audio pembelajaran tersebut adalah data hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap perencanaan pengembangan media audio pembelajaran adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari Kompetensi Dasar dan Indikator, menyusun identifikasi program, menyusun materi yang akan diproduksi menjadi audio pembelajaran.

## 3. *Development Preliminary Form of Product* (pengembangan draf produk)

Setelah merencanakan media yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media audio pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan berupa penyusunan naskah dan produksi media audio

pembelajaran. Media audio pembelajaran diproduksi dengan cara melakukan rekaman suara (*dubbing*) kemudian suara-suara tersebut diedit melalui proses editing dengan menambahkan unsur musik dan *sound effect*.

#### **4. Preliminary Field Testing (Uji coba lapangan awal)**

Tahap uji coba lapangan awal ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif mengenai media audio pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket ahli berupa angka sedangkan kualitatif berupa kritik dan saran. Data yang diperoleh dari para ahli berupa kritik dan saran akan digunakan untuk merevisi media audio pembelajaran. Uji coba lapangan ini dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media yang kompeten di bidangnya.

#### **5. Main product revision (Revisi Hasil Coba)**

Setelah memperoleh data dari uji coba lapangan awal oleh para ahli kemudian data tersebut dianalisis terlebih dahulu. Dan selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan terhadap media audio pembelajaran.

#### **6. Main Field Testing (Uji Coba Lapangan)**

Setelah melakukan revisi produk, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui keberhasilan atau kesesuaian media audio pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Uji coba lapangan dilakukan oleh dua orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya. Hal tersebut dilakukan karena untuk mewakili siswa secara keseluruhan. Hasil data yang dihasilkan dari uji coba lapangan adalah berupa penilaian dan saran yang digunakan untuk perbaikan media audio pembelajaran.

#### **7. Operational Produk Revision (Revisi Produk Hasil Lapangan)**

Dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh dua siswa diperoleh saran perbaikan media, maka perlu adanya perbaikan terhadap media audio pembelajaran.

#### **8. Operational Field Testing (Uji Coba Pelaksanaan Lapangan)**

Setelah melakukan uji coba lapangan apabila tidak ada yang perlu direvisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pelaksanaan lapangan. Cara ini digunakan untuk mengukur efektifitas media audio

pembelajaran dengan cara melakukan *pre-test* (sebelum media audio pembelajaran diterapkan) dan *post-test* (setelah media audio pembelajaran diterapkan).

#### **9. Final Product Revision (Revisi Product Akhir)**

Apabila setelah uji coba pelaksanaan lapangan masih terdapat kelemahan atau kekurangan dalam media audio pembelajaran maka diperlukan revisi tahap akhir.

#### **10. Dissemination and Implementation (Diseminasi dan Implementasi)**

Setelah media audio pembelajaran dinyatakan layak dan efektif apabila digunakan untuk proses pembelajaran. Pengembang media tidak melakukan tahap diseminasi atau penyebaran produk secara massal. Hal tersebut dikarenakan beberapa hal salah satunya adalah terkendala biaya dan waktu yang diperlukan pengembang dalam melakukan pengembangan media audio pembelajaran.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam desain penelitian di sini pengembang media audio pembelajaran menggunakan desain penelitian berupa *one group pre-test* dan *post-test design*. Tes di sini dilakukan dua kali yaitu sebelum media diterapkan *post-test* dan sesudah media audio diterapkan *post-test*.

Karena subjek penelitian di sini adalah siswa tunanetra yang hanya berjumlah 6 siswa, maka peneliti memiliki beberapa cara untuk mengumpulkan hasil *pre test* dan *post test*. Cara yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dipastikan duduk di tempat masing-masing.
- b. Setiap siswa didampingi satu pendamping. Ada 6 pendamping yang mendampingi siswa pada saat siswa melakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test*.
- c. Di setiap masing-masing meja peserta didik diberikan soal *pre-test*, *post test*.
- d. Peneliti membacakan soal.
- e. Setelah selesai peserta didik dengan bergantian menyampaikan jawabannya kepada pendampingnya dengan cara membisikkan.
- f. Setelah itu, setiap pendamping peserta didik mencatat jawaban pada pilihan jawaban.

#### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah SDLB-A YPAB Surabaya yang terletak di Jalan Tegalsari No. 56 Kecamatan Tegalsari, Surabaya.

#### D. Subjek Penelitian

Tabel 1.

Daftar Nama Siswa Kelas V SDLB-A YPAB  
Surabaya

| Nama Siswa | Jenis Kelamin |
|------------|---------------|
| RG         | P             |
| FN         | P             |
| AS         | P             |
| FV         | L             |
| AD         | L             |
| JK         | L             |

#### E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan audio ini adalah menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif diperoleh berupa masukan, tanggapan, dan saran dari ahli instrumen, ahli RPP, ahli materi, dan ahli media. Dan data kuantitatif diperoleh dari penilaian berupa angka dari ahli materi dan hasil *post-test* dan *pre-test*.

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian dibutuhkan sebuah metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam sebuah penelitian terdiri dari berbagai macam, yaitu metode observasi, angket, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian yang dilakukan pengembang ini menggunakan metode pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan tes.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### 1. Angket / Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. (Arikunto, 2013 : 194)

Dalam penelitian pengembangan media audio pembelajaran ini, peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan bentuk *Check list*. Instrumen penilaian terhadap produk pengembangan media audio pembelajaran meliputi:

- Angket untuk ahli instrumen, ahli desain pembelajaran (RPP), ahli materi, ahli media.
- Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda-beda menggunakan skala ukur pengukuran.

Skala ukur yang digunakan dalam penelitian ini ditempatkan berdampingan dengan pertanyaan yang telah disusun. Dalam angket yang digunakan oleh pengembang adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada huruf yang telah disediakan. Dengan menggunakan *Skala Likert*. Sugiyono (2012 : 93) menjelaskan bahwa jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *Skala Likert* memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skala ukur yang digunakan oleh pengembang adalah sebagai berikut :

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1  
Setuju  
Tidak Setuju (TS) : 2  
Setuju (S) : 3  
Sangat Setuju (SS) : 4

##### 2. Wawancara

Wawancara merupakan dialog yang digunakan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dan terwawancara. Dalam Sugiyono (2012:138) menjelaskan bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*), maupun menggunakan telepon.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data wawancara menggunakan wawancara terstruktur dengan menggunakan tanda *check-list* (✓) disetiap jawabannya. Wawancara ini ditujukan kepada subjek uji coba perorangan.

##### 3. Tes

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

siswa, nilai hasil siswa diukur dengan menggunakan *pre test* dan *post test*.

#### 4. Dokumentasi

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

### G. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis isi

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media audio ini diperlukan perhitungan untuk menentukan kesimpulan dari hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang dikemukakan. Analisis isi dilakukan pada hasil uji coba kepada para ahli. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, saran, dan perbaikan. Dari data tersebut dikelompokkan dan dianalisis sebagai bahan untuk merevisi produk pembelajaran.

#### 2. Analisis deskriptif persentase

##### a. Rumus yang digunakan untuk mengolah instrumen angket.

Hasil analisis ini diperoleh melalui hasil tanggapan dari para ahli, dan uji perorangan. Rumus teknik persentase yang digunakan untuk mendeskripsikan data tersebut adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Rumus tersebut diadaptasi dari buku Sugiyono (2012:94). Skala. Dalam angket dirumuskan beberapa pilihan jawaban. Penilai berhak bebas memberikan tanda centang dipilihan jawaban. Skala yang digunakan dalam kriteria jawaban adalah skala likert (Sugiyono, 2012:93. Berikut uraian skala likert yang digunakan oleh pengembang:

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Sangat Tidak Setuju (STS) | = 1 |
| Tidak Setuju (TS)         | = 2 |
| Setuju (S)                | = 3 |

Sangat Setuju (SS) = 4

Setelah penilai memberikan jawaban, kemudian pengembang menghitung skor tersebut dengan rumus persentase. Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya disesuaikan dengan kriteria skala likert sebagai berikut :

Tabel 2.

Kriteria Skala Likert

| Persentase (%) | Kriteria          |
|----------------|-------------------|
| 0-20           | Sangat Tidak Baik |
| 21-40          | Tidak Baik        |
| 41-60          | Kurang Baik       |
| 61-80          | Baik              |
| 81-100         | Baik Sekali       |

#### b. Teknik Analisis Tes

Dalam pengembangan media audio pembelajaran ini menggunakan dua tes yaitu *pre test* dan *post test*. Berikut penjabaran dari mengenai teknik analisa data tes: Data yang diperoleh dari *pre test* dan *post test* menggunakan skor pada rubrik penilaian sebagai berikut :

Skor 1 : menjawab pertanyaan dengan benar.

Skor 0 : menjawab pertanyaan dengan salah.

Rumus pemberian skor *pre test* dan *post test*:

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

Dalam penelitian ini teknik analisis data *pre test* dan *pos test* menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik yaitu pengujian statistik yang dilakukan karena salah satu asumsi normalitas tidak dapat dipenuhi. Jumlah sampel kecil, subjek yang diteliti kurang dari 10 siswa, maka data dapat dianalisis dengan menggunakan rumus *Wilcoxon (sign test)* karena untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa memahami iklan sebelum dan sesudah diterapkannya media audio pembelajaran. data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Dalam Sugiyono (2009:38) Uji tanda (*sign test*) seperti halnya dengan uji *Wilcoxon* yaitu digunakan untuk membandingkan dua kelompok sampel data yang saling berhubungan. Uji tanda menghitung perbedaan dua kelompok data untuk semua sampel dan diklasifikasikan menjadi

perbedaan positif, negatif, atau sama. Jika dua kelompok data tersebut memiliki distribusi sama, maka jumlah perbedaan positif dan negatif tidak berbeda signifikan. Rumus Uji Tanda adalah sebagai berikut :

**Rumus Uji Tanda :**

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

**Keterangan :**

- Z : Nilai hasil pengujian statistik uji tanda
- X : Hasil pengamatan langsung yakni jumlah tanda plus (+) - p (,05)
- P : Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) adalah 0,5 karena nilai kritis 5%
- $\mu$  : Mean (nilai rata-rata) = n.p
- N : Jumlah sampel
- $\sigma$  : Standart deviasi
- Q : 1 - p = 0,5

Dalam melakukan analisis data pre test dan post test ada beberapa langkah yang harus ditempuh. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

- Membuat tabel probabilitas
- Menentukan mean
- Menentukan standar deviasi ( $\sigma$ )
- Pengujian sisi ( $\sigma = 5\%$ , Z tabel = 0) dengan uji tanda.

Interpretasi Hasil Analisis Data :

- Jika  $Z_h \geq Z_{tabel}$  maka,  $H_a$  Diterima sehingga media audio pembelajaran dengan materi pokok iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia efektif apabila diterapkan di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.
- Jika  $Z_h \leq Z_{tabel}$  maka,  $H_o$  diterima sehingga media audio pembelajaran dengan materi pokok iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak efektif apabila diterapkan di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.

Tabel 3.

Tabel Penolong Untuk Tes Wilcoxon

| Nama siswa | Pre-test (Q1) | Post-Test (Q2) | Perubahan tanda |
|------------|---------------|----------------|-----------------|
|            |               |                |                 |
|            |               |                |                 |
|            |               |                |                 |
|            |               |                |                 |

## HASIL DAN PEMBEHASAN

### 1. Research and information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Dalam tahap ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan (*need assessment*) dan *review literature* mencari kajian teori yang mendukung kegiatan penelitian. Untuk menganalisis kebutuhan di SDLB-A YPAB Surabaya, pengembang melakukan wawancara dengan guru kelas V sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 20 September 2017. Dalam wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan menggunakan media yang tersedia misalkan buku. Setiap siswa sampai sekarang belum memiliki buku braille. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam mata pelajaran tertentu guru menggunakan buku dengan format *e-book* dengan dibantu penerjemah teks dalam bentuk audio. Alat bantu penerjemah teks tersebut memaparkan materi dengan nada cepat sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Guru kelas sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Indonesia memaparkan mengenai hasil belajar siswa. Menurut beliau, hasil belajar siswa khususnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya kurang memenuhi target. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDLB-A YPAB Surabaya memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal 7, namun siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018 memiliki nilai rata-rata 6,8.

Beliau juga menjelaskan bahwa ada beberapa materi pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia yang susah dipahami oleh siswa. salah satunya adalah materi iklan. Karena iklan memiliki kebahasaan yang berbeda-beda, apabila dijelaskan dengan metode ceramah siswa kurang memahami secara optimal. Apalagi telah diketahui bahwa siswa di SDLB-A merupakan siswa tunanetra dimana mereka hanya bisa memanfaatkan indera yang masih dapat digunakan secara optimal yaitu pendengaran dan perabaan.

## 2. **Planning (Perencanaan)**

Dalam tahap ini, ada tiga kegiatan yang dilakukan. Pertama, merumuskan tujuan pembelajaran dicapai siswa setelah mendengarkan media audio, kedua menyusun identifikasi program, dan yang ketiga adalah menyusun materi iklan yang akan digunakan dalam pengembangan media audio pembelajaran.

## 3. **Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Draft Produk Awal)**

Langkah selanjutnya mengembangkan produk awal media audio pembelajaran. langkah pertama yang dilakukan adalah penyusunan naskah audio pembelajaran. tujuan dari penyusunan naskah adalah untuk membantu dalam langkah selanjutnya yaitu memproduksi media audio pembelajaran dimana akan dikembangkan secara prosedural. Langkah selanjutnya adalah pengembangan media audio pembelajaran, setelah naskah selesai disusun, kemudian dilakukan proses perekaman. Proses perekaman dapat dilakukan di studio rekaman atau melalui Handphone. Setelah proses perekaman selesai melangkah ke tahap selanjutnya adalah proses editing menggunakan aplikasi *Adobe Audition CC 2015*. Langkah terakhir adalah mendesain cover CD dan bahan penyerta menggunakan *Adobe Photoshop CS 5* DAN *Corel Draw*.

## 4. **Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)**

Tujuan dari uji coba lapangan awal di sini adalah untuk mengetahui kelayakan media audio pembelajaran melalui uji coba lapangan awal dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media mengenai pengembangan media audio pembelajaran. Hasil data yang dihasilkan dari uji coba lapangan awal ini berupa data penilaian dan kritik saran yang digunakan untuk perbaikan media audio pembelajaran.

### a. **Validasi RPP ke Ahli desain pembelajaran**

Kegiatan validasi ini dilakukan pada tanggal 14 Februari 2018. Validator RPP adalah :

Nama : Prof. Dr. Mustaji, M.Pd  
Lembaga : FIP/ Universitas Negeri Surabaya  
Jabatan : Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Pada validasi RPP oleh ahli desain pembelajaran, diperoleh hasil 93 %. RPP yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media audio pembelajaran termasuk kategori baik sekali. Dari validasi RPP, ahli desain pembelajaran memaparkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi dan layak apabila digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar penerapan media audio pembelajaran di Kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.

### b. **Validasi Ahli Materi I**

Validasi materi audio pembelajaran dilakukan pada tanggal 28 Februari 2018. Kegiatan validasi pada materi I ini dilakukan oleh :

Nama : Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.  
Lembaga : FIP/ Universitas Negeri Surabaya  
Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada validasi materi oleh ahli materi I, diperoleh hasil 100%. materi pada media audio pembelajaran termasuk kategori baik sekali. Dari validasi materi, ahli materi I memberikan masukan bahwa dalam setiap akhir proses kegiatan belajar mengajar diberikan evaluasi berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengukur kemampuan siswa di setiap pertemuan.

### c. **Validasi Ahli Materi II**

Berdasarkan subyek yang diteliti, maka dari itu peneliti melakukan kegiatan validasi kepada seorang ahli yang memahami kegiatan validasi belajar mengajar di SLB. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 27 Februari 2018 oleh :

Nama : Zainul Muttaqin, S.Ag., M.A., M.Pd  
Lembaga : SDLB-A YPAB Surabaya.  
Jabatan : Guru SDLB-A YPAB Surabaya.

Pada validasi materi oleh ahli materi II, diperoleh hasil 92,5 %. Materi pada media audio

pembelajaran termasuk kategori baik sekali. Namun menurut ahli materi II, materi perlu direvisi. Karena banyak pengulangan kata dan banyak menggunakan kata-kata yang susah untuk dipahami oleh siswa.

**d. Validasi Ahli Media I**

Validasi naskah dan media audio pembelajaran dilakukan oleh ahli media. Kegiatan validasi oleh ahli media I dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018. Kegiatan validasi oleh ahli media I dilakukan oleh :

Nama : Andi Kristanto, S.P.d., M.Pd.  
Lembaga : FIP / Universitas Negeri Surabaya  
Jabatan : Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Hasil validasi naskah dan media adalah 90% dan 93,75%. Dari hasil validasi tersebut termasuk dalam kategori baik sekali, sehingga dapat dinyatakan bahwa audio pembelajaran tersebut layak dan siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**e. Validasi Ahli Media II**

Kegiatan validasi naskah dan media dilakukan pada tanggal 20 Maret 2018 oleh :

Nama : Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd.  
Lembaga : Balai Pengembangan Media Televisi  
Jabatan : Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Tingkat Muda (PTP Muda).

Hasil validasi naskah dan media adalah 100% dan 92,5%. Seperti hasilnya ahli media I, dari hasil validasi oleh ahli media II tersebut termasuk dalam kategori baik sekali, sehingga dapat dinyatakan bahwa audio pembelajaran tersebut layak dan siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

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

Dari uji coba oleh para ahli diperoleh saran dan masukan yang kemudian dianalisis sebagai bahan perbaikan media pembelajaran. Namun pada saat uji coba lapangan awal, tidak semua ahli memberikan saran dan masukan. Ada beberapa ahli yang menyatakan media audio pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**a. Revisi Ahli Materi I**

Tabel 4.

Ringkasan Data Kualitatif Materi oleh Ahli Materi I

| Hasil                                                            |                                      |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Review                                                           | Revisi                               |
| Karena media audio pembelajaran diterapkan dalam tiga pertemuan. | Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik. |

|                                                                                                                                                                              |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Maka, diperlukan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik disetiap pertemuan. LKPD dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 179 |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

**b. Revisi Ahli Media**

Tabel 5.  
Ringkasan Data Kuantitatif Materi oleh Ahli Materi II

| Hasil                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Review                                                                                                               | Revisi                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Hindari pengulangan kata.</li> <li>Gunakan istilah yang sederhana.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan sinonim atau phrase yang dapat menggantikan beberapa kata sehingga tidak terjadi pengulangan kata.</li> <li>Menggunakan kata/istilah yang lebih sederhana.</li> </ul> |

Tabel 6.  
Ringkasan Data Kualitatif Media Audio Pembelajaran oleh Ahli Media II

| Hasil                                                                                                      |                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Review                                                                                                     | Revisi                                                                       |
| Ada beberapa hal yang menjadikan program media audio kurang menarik. Hal tersebut adalah sebagai berikut : |                                                                              |
| <b>a. Pertemuan pertama</b><br>Pada menit 4.48 jeda terlalu lama.                                          | <b>a. Pertemuan pertama</b><br>Memperpendek jeda pada menit 4.48.            |
| <b>b. Pertemuan Kedua</b><br>Pada menit 4:38 audio terlalu lemah.                                          | <b>b. Pertemuan Kedua</b><br>Memperkuat pada menit 4:38 audio terlalu lemah. |
| <b>c. Pertemuan Ketiga</b><br>Pada menit 3:18 dan menit 7 : 58 jeda terlalu lama.                          | <b>c. Pertemuan Ketiga</b><br>Mempercepat pada menit 3:18 dan menit 7 : 58.  |

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

Setelah melakukan revisi media audio pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk memastikan kembali apakah media audio pembelajaran yang dikembangkan

layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap uji coba lapangan di sini dilakukan secara perorangan dilakukan oleh dua orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dari hasil uji coba ini diperoleh hasil 92,5 % dan 90 % persentase tersebut termasuk dalam kategori baik sekali.

#### 7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Hasil Uji Lapangan)

Dalam uji coba perorangan yang dilakukan pada AD dan AS tidak diperoleh saran dan masukan untuk media audio pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran tersebut tidak perlu dilakukan revisi dan layak apabila digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### 8. *Operational Field Testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan)

Uji coba pelaksanaan lapangan digunakan untuk mengetahui efektivitas media audio pembelajaran. Efektivitas media audio pembelajaran dapat dilihat dari soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Agar butir soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* dinyatakan layak, maka sebelum melakukan *pre-test* dan *post-test* butir soal tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli materi I.

Tabel 7.

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

| NO | Nama Siswa  | <i>Pre-Test</i> (Q1) | <i>Post-Test</i> (Q2) | Bed a (Q2-Q1) | Perubahan tanda |
|----|-------------|----------------------|-----------------------|---------------|-----------------|
| 1. | RG          | 50                   | 80                    | 30            | +               |
| 2. | FN          | 70                   | 90                    | 20            | +               |
| 3. | AS          | 70                   | 90                    | 20            | +               |
| 4. | FV          | 60                   | 100                   | 40            | +               |
| 5. | AD          | 60                   | 90                    | 30            | +               |
| 6. | JK          | 60                   | 80                    | 20            | +               |
|    | Rata - Rata | 61,67                | 88,33                 |               |                 |

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis sebagai berikut :

##### a. Mencari X :

$$X \text{ (Hasil pengamatan langsung)} = \text{Banyaknya tanda (+)} - p = 6 - 0,5 = 5,5$$

##### b. Mencari Mean (Rata-rata) :

$$\mu = n.p = 6 \cdot 0,5 = 3$$

##### c. Standart Deviasi ( $\sigma$ ) :

$$(\sigma) = \sqrt{n \cdot p \cdot q} = \sqrt{6 \cdot 0,5 \cdot 0,5} = \sqrt{1,5} = 1,22$$

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* tentang kemampuan memahami materi iklan pada siswa tunanetra kelas V SDLB-A YPAB Surabaya setelah diberikan perlakuan dapat diketahui ada tidaknya pengaruh media audio pembelajaran terhadap kemampuan memahami materi iklan pada siswa tunanetra kelas V SDLB-A YPAB Surabaya, dengan X (hasil pengamatan langsung) = 5,5 ;  $\mu$  (mean) = 3 dan  $\sigma$  (standar deviasi) = 1,22 apabila dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh hasil sebagai berikut :

$$a. Z_h = \frac{x - \mu}{\sigma} = \frac{5,5 - 3}{1,22} = \frac{2,5}{1,22} = 2,05$$

Dari perhitungan tersebut maka diperoleh  $Z_h$  sebesar 2,05. Apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda ( $Z_t$ ) taraf signifikan 5% adalah sebesar 1,96. Maka,  $Z_h > Z_t$  sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari media audio pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi iklan kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya.

#### 9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Pada uji coba pelaksanaan lapangan yang dilakukan di tahap sebelumnya telah disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya setelah menggunakan media audio pembelajaran meningkat. Sehingga media audio pembelajaran dengan materi pokok iklan yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.

#### 10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Tahap terakhir ini adalah penyebaran produk secara massal. Pada tahap ini tidak dilakukan oleh pengembang karena beberapa alasan diantaranya :

1. Karakteristik siswa setiap sekolah berbeda dan media audio pembelajaran materi pokok iklan ini dikembangkan untuk siswa yang

memiliki keterbatasan dalam indera penglihatan.

2. Keterbatasan waktu dan biaya penelitian yang dimiliki oleh pengembang.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Pengembangan media audio pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pengembang merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan bidang garapan teknologi pendidikan dan sesuai dengan model pengembangan *Research & Development* Borg and Gall (2003:572). Setelah melalui tahap model pengembangan *Research & Development* Borg and Gall, maka pengembangan media audio pembelajaran materi pokok iklan mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya dapat diketahui kelayakan dan keefektifannya.

Kelayakan media audio pembelajaran ini dapat diketahui melalui hasil validasi ke beberapa ahli dan uji coba perorangan satu lawan satu. Hasil uji validasi kepada beberapa ahli sebagai berikut : validasi desain pembelajaran diperoleh hasil 93 % kategori baik sekali, validasi materi oleh ahli materi I diperoleh hasil 100% kategori baik sekali, validasi materi oleh ahli materi II diperoleh hasil 92,5% kategori baik sekali, validasi naskah dan media audio oleh ahli media I diperoleh hasil 90 % dan 93,75 % kategori baik sekali, untuk ahli media II diperoleh hasil 100% dan 92,5% kategori baik sekali. Sedangkan uji coba produk kepada dua subjek diperoleh rata-rata sebesar 91,25 %. Rata-rata tersebut termasuk dalam kategori baik sekali. Dari hasil validasi para ahli dan uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran materi pokok iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.

Media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang, apabila dilihat dari hasil analisis datanya terbukti secara signifikan bahwa media audio pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,67 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 88,33. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* yang dilakukan setelah penerapan media audio pembelajaran lebih besar daripada *pre-test* yang dilakukan sebelum penerapan media audio pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan uji tanda diperoleh dengan taraf signifikan  $Z_h$  sebesar 2,05. Apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda ( $Z_t$ ) dengan taraf signifikan 5% sebesar

1,96 maka  $Z_h > Z_t$ . Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari media audio pembelajaran terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi iklan kelas V di SDLB-A YPAB Surabaya. Sehingga media audio pembelajaran efektif apabila diterapkan dalam proses kegiatan belajar kelas V SDLB-A YPAB Surabaya.

### B. Saran

Penelitian yang dikembangkan oleh pengembang menghasilkan media pembelajaran dalam kelompok media audio pembelajaran yang menghasilkan sebuah media audio pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok iklan kelas V SDLB-A YPAB Surabaya. Berikut adalah saran dalam pemanfaatan media audio pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok iklan kelas V SDLB-A YPAB Surabaya :

#### 1. Bagi Siswa

- a. Apabila siswa belajar secara mandiri di rumah, hendaknya tetap di damping dengan orang tua untuk mengawasi, agar mereka belajarnya dapat maksimal.

#### 2. Bagi Guru

- a. Laptop atau komputer yang digunakan memutar audio pembelajaran materi iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDLB-A YPAB surabaya sebaiknya diputar dengan bantuan *sound system* atau karena agar suara dapat menjangkau seluruh siswa kelas V sehingga siswa mendengarkan secara optimal.

#### 3. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. materi media audio khusus untuk materi iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V SDLB-A YPAB Surabaya, maka sebaiknya media ini hanya dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut.
- b. Audio pembelajaran materi pokok iklan mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat digunakan oleh siswa pada pembelajaran klasikal maupun individual. Jadi dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di luar kelas.

#### 4. Bagi Peneliti

- a. Perlu adanya pengembangan media audio pembelajaran pada mata pelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik media audio pembelajaran karena media audio pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media pembelajaran lebih bervariasi.

- b. Untuk pengembangan media lanjutan, perlu adanya peningkatan kualitas dari segi suara, *sound-effect*, musik, dan lain sebagainya agar media audio pembelajaran yang dikembangkan lebih menarik sasaran.
- c. Dalam mengembangkan media lanjutan, hendaknya lebih banyak mencari referensi materi dan banyak berkonsultasi dengan para ahli misalnya ahli media dan ahli materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1987. Terjemahan Yusuf Hadi Miarso. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Borg. W. R & Gall, M. D. 2003. *Educational Research an Instruction : (7th ed)*. New York : Longman.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. YRAMA WIDYA.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah, M. 2014. *IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBELAJARAN SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bangga Sebagai Bangsa Indonesia*. Jakarta : Pusat kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia* . Jakarta: Pusat kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Model Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 11 No. 1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya," *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on blended Learning." *International Education Studies Journal* 10 (7): 10-17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division." *Journal of Physics: Conference Series* 947(1) : 1-7.
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press.
- TIM MPK BAHASA INDONESIA 2016. *MENULIS ILMIAH : Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia*. Surabaya : Unipress.
- Nuraeni, Enung. *BUKU PINTAR BAHASA INDONESIA*. Jakarta : PT Wahyumedia. [Online] tersedia <https://books.google.co.id/books?>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Non Parametrik*. Yogyakarta : BPFE.
- Seels, Barbara. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Washiton DC.
- Slavin, Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : Indeks
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. 2015. Bandung: ALFABETA. cv.
- Tim Guru Penerbit HB. 2015. *Buku Pintar Pasti Lulus Sekolah*. Jakarta : Penerbit HB [Online] tersedia <https://books.google.co.id/books?>.
- Widjaya, Ardhi. 2012. *Seluk Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta : JAVAILITERA.