

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI POKOK NEGOSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X DI SMA IT SHAFTA SURABAYA**

Endah Retno Palupi

Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, endahpalupi@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Dosen S1 Jurusan KTP, FIP, Universitas Negeri Surabaya, khusnulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media audio pembelajaran negosiasi untuk kelas X SMA, mengukur kelayakan, dan mengetahui keefektifan media audio pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya. Pengembangan ini menggunakan model R & D yang menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari review ahli materi menunjukkan presentase 100% (baik sekali), review ahli RPP 100% (baik sekali), review ahli naskah dan media 100% (baik sekali), review angket uji coba perorangan 96 % (baik sekali), review angket uji coba kelompok kecil 96% (baik sekali), hasil uji coba kelompok besar 95% (baik sekali). Begitu pula dengan hasil tes kognitif, psikomotorik 1 dan psikomotorik 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan $db=N-1 = 30-1= 29$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) diperoleh 1,703 dengan T hitung kognitif 8,523, T hitung psikomotorik 1 5,628, dan T hitung psikomotorik 2 sebesar 5,396. Jika T hitung > T tabel, maka $8,523 > 1,703$, $5,628 > 1,703$, dan $5,396 > 1,703$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembang telah berhasil menghasilkan media audio pembelajaran untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya, media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Audio, Negosiasi, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this research are to produce a product of learning audio negotiation media for class Xth, to measure the feasibility, and to know the effectiveness of learning audio media in improving student learning result of class X in SMA IT Shafta Surabaya. This development uses an R & D model that produces quantitative and qualitative data. The results of the expert material show 100% percentage (excellent), The results of the design of learning implementation expert show 100% percentage review (excellent), 100% percentage review from the script and media expert (excellent), 96% individual questionnaire review (excellent), review questionnaire small group trials 96% (excellent), large group trials of 95% (excellent). Similarly, the results of cognitive1 tests, cognitive 2 and cognitive 3 showed significant improvement. With $db = N-1 = 30-1 = 29$ with 5% error level (0,05) obtained 1,703 with T cognitive1 count 8,523, T cognitive 2 count 5,628, and T cognitive 3 count 5,396 equal to. If T arithmetic>Ttable, then $8,523 > 1,703$, $5,628 > 1,703$, and $5,396 > 1,703$, so it can be concluded that the developer has succeeded in producing learning audio media for class Xth students in Islamic Senior High School Shafta Surabaya, media developed feasible and effective use to improve student learning result of class Xth in Islamic Senior High School Shafta Surabaya.

Keywords: Development, Audio Media, Negotiation, Indonesian Languages, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran, dapat dilakukan dengan cara mengurangi atau bahkan menghilangkan sistem penyampaian materi yang bersifat verbalistik. Hal demikian yang mendasari perlunya media dalam proses pembelajaran. Seperti pendapat Kristanto (2016:1) bahwa media bisa membantu menyederhanakan konsep yang rumit agar bisa dicerna dengan mudah. Maka pemilihan media menjadi sangat penting guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan Sulistyani, S.P.d di SMA IT Shafta Surabaya pada tanggal 23 September 2017, ditemukan suatu permasalahan dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok negosiasi. Dari pembelajaran tahun ke tahun materi pokok negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan di semester 2, terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini terbukti dengan data nilai siswa sebanyak 34 siswa ada 22 siswa yang belum mencapai KKM. Sulistyani, S.P.d selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Shafta Surabaya memaparkan bahwa kemampuan praktik negosiasi secara lisan lebih rendah dari pada kemampuan negosiasi membuat teks. Beliau menjelaskan kembali bahwa pada pembelajaran tahun sebelumnya, materi negosiasi baik secara lisan maupun tertulis belum diberikan dengan menggunakan media.

Proses yang diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan hanya menggunakan buku LKS dan pengalaman guru memiliki banyak kekurangan sehingga berdampak pada minat siswa ketika mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti meneliti tentang pengembangan media audio pembelajaran guna meningkatkan pemahaman kepada siswa mengenai negosiasi secara lisan. Siswa memerlukan media yang menarik dengan contoh-contoh nyata bagaimana bernegosiasi secara lisan seperti media audio yang akan dapat memberikan pengertian dan contoh-contoh secara lengkap serta tidak membingungkan siswa. Karena diskusi negosiasi yang diberikan akan terlihat natural dengan setingan (naskah) yang baik.

Media sendiri menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Media audio dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran negosiasi sesuai dengan keadaan sarana dan kemampuan guru di SMA Shafta yang belakangan ini sudah mumpuni dibidang teknologi. Selain itu, dengan pembelajaran menggunakan media audio pada materi negosiasi pun siswa dapat lebih fokus terhadap diskusi yang disimak sehingga meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas berpikir siswa. Pemilihan

media audio bukan tanpa alasan, melainkan mengacu pada teori pemilihan media yang dikemukakan oleh (Anderson, 1987).

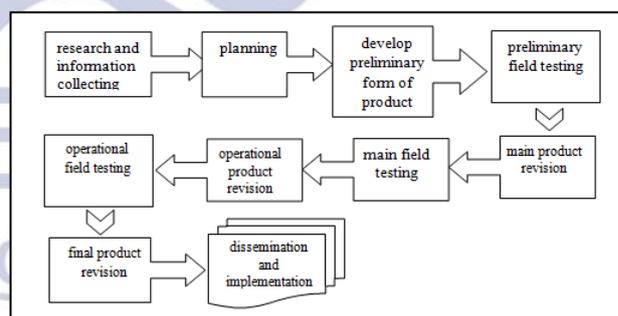
Dengan berbagai latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio untuk materi negosiasi yang layak digunakan dan mengetahui tingkat keefektifan media audio materi negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA IT Shafta Surabaya.

METODE

Dalam mengembangkan media terdapat acuan untuk mempermudah tahapan-tahapan memproduksi media serta untuk mengetahui keefektifitasan media sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan media audio adalah model pengembangan *Research and Development* (R & D). Borg and Gall (2003 : 572) mendefinisikan *Research and Development* dalam pendidikan adalah;

“Research and development is a process used develop and validate educational product.”

Dari definisi tersebut dapat dipahami penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan *Research and Development* (R&D) dalam setiap pelaksanaannya lebih terkontrol, dimana dalam pengembangan draft produk harus melalui tahap uji coba awal dan revisi untuk mengetahui kelayakan media. Berikut langkah-langkah dari model pengembangan *Research and Development* (R&D) ;



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan R&D Borg and Gall (1989: 784-785)

Model pengembangan R & D terdiri atas 10 langkah, yaitu; (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan draf produk; (4) Uji coba awal; (5) Revisi hasil uji coba; (6) Uji coba lapangan skala kecil; (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan skala kecil; (8) Uji coba pelaksanaan lapangan; (9) Penyempurnaan produk akhir; (10) Desiminasi dan Implementasi.

Untuk subjek dari penelitian ini adalah siswa SMA Kelas X IT Shafta Surabaya dengan sample dari kelas X IPA 2 dengan jumlah populasi sebanyak 30 siswa. SMA IT Shafta Surabaya sendiri bertempat di Jl. Raya Lontar No. 177B, Sambikerep, Surabaya.

Dalam penelitian ini pun memiliki beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes dan angket kepada ahli media. Teknik pengumpulan data tes bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan angket bertujuan untuk memberikan pertanyaan kepada para ahli perangkat pembelajaran untuk menguji kelayakannya. Perangkat pembelajaran yang akan diuji kelayakannya adalah Materi ke Dr. Yunissefendri, M.Pd selaku dosen S1 Jurusan Bahasa Indonesia Unesa dan Sulistiyani, S.Pd selaku Guru Bahasa Indonesia SMA IT Shafta Surabaya, perangkat pembelajaran RPP diuji ke Prof. Dr. Mustaji, M.Pd selaku ahli perencanaan pembelajaran, dan Media beserta naskahnya akan diuji ke Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd selaku dosen S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa dan Djarwoko, S.Pd. M.Pd. selaku pejabat PTP Muda BPMPK Jawa Timur. Dari hasil yang didapat dari tiap teknik pengumpulan data tersebut akan dianalisis masing – masing.

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2013:194). Instrument yang digunakan dalam memperoleh data pengembangan menggunakan instrument tertutup. Pengujian kelayakan media audio pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, peserta didik dan ahli RPP ini menggunakan angket non test dengan skala Guttman, yaitu 2 kriteria penilaian” ya” (layak) dan “tidak” (tidak layak).

Pemilihan dua kriteria ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap tingkat kelayakan media audio pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media yang dibuat benar-benar dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Skala Guttman dibuat dalam bentuk checklist, jawaban “ya” (layak) mempunyai nilai “satu (1)” dan jawaban “tidak”(tidak layak) mempunyai nilai “nol (0)”. Data tersebut akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Sebelum menganalisis hasil tes yang didapat akan ada beberapa uji prasyarat tes, antara lain; uji validitas dan reabilitas butir soal, lalu uji normalitas data. Test akan dianalisis menggunakan *software* IBM SPSS *Statistics* 22 dengan rumus *Paired Sample T Test* dengan taraf signifikansi sebesar 5%

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses pengembangan

Pengembangan media audio pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan *R&D Borg and Gall* (2003) yang telah diuraikan terlebih dahulu di dalam bab III. Berikut ini merupakan pengembangan media audio pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia dengan berdasarkan pada model R&D (*Research and Development*) ;

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan data)

Penelitian dan pengumpulan data bertujuan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah produk pemecah masalah belajar yang ada di sekolah. Pada tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung di SMA IT Shafta Surabaya mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan wawancara serta pengamatan dilingkungan sekolah untuk memperoleh data. Melalui kegiatan yang telah dipaparkan diperoleh data sebagai berikut:

- Banyak siswa yang belum mencapai KKM pada materi pokok negosiasi. Hal ini terbukti dengan data nilai siswa sebanyak 34 siswa ada 22 siswa yang belum mencapai KKM.
- Kemampuan praktik negosiasi secara lisan lebih rendah dari pada kemampuan negosiasi membuat teks.
- Guru dalam melaksanakan pembelajaran hanya menggunakan buku LKS (belum menggunakan media)
- Terdapat fasilitas LCD Proyektor dan sound yang kurang dimanfaatkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut selanjutnya peneliti melakukan analisa penyelesaian masalah yang sudah dibahas dibagian latar belakang (Bab I). Sehingga ditemukan solusi untuk dilakukannya pengembangan sebuah media melalui teknik pemilihan media oleh Anderson yang dapat membantu peserta didik.

2. *Planning* (Perencanaan)

Persiapan langkah untuk pengembangan selanjutnya adalah dengan membuat *planning* atau

perencanaan terhadap media yang akan dikembangkan sesuai dengan informasi dan pengumpulan data sebelumnya. Adapun perencanaan media yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) pembukaan
- 2) salam
- 3) pengertian negosiasi
- 4) struktur isi teks negosiasi
- 5) isi teks negosiasi
- 6) ciri umum negosiasi
- 7) ciri kebahasaan teks negosiasi
- 8) contoh percakapan negosiasi yang baik dan benar
- 9) kegiatan evaluasi
 - a. Evaluasi kognitif 1 yang berisi 10 soal pilihan ganda
 - b. Evaluasi kognitif 2 berisi perintah untuk membuat teks negosiasi secara tertulis
 - c. Evaluasi kognitif 3 berisi perintah untuk mempraktikkan teks yang dibuat
- 10) Penutup
- 11) Salam

3. *Develop preliminary form of product (Pengembangan draf produk)*

Langkah ini meliputi pengembangan desain rancangan media yang akan dikembangkan, Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, prosedur serta instrumen evaluasi. Selanjutnya untuk mengembangkan desain media mengacu pada rancangan media audio yang sudah ditentukan. Desain ukuran media ini berbentuk audio MP3 yang di masukkan dalam *flasdisk* berukuran 8 giga *bytes* kemudian selanjutnya akan dikemas dalam satu wadah kotak berukuran 7 x 5 cm bersamaan dengan buku penyerta

4. *Preliminary field testing (Uji coba awal)*

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan pertimbangan logis dari para ahli baik saran maupun kritik, setelah itu dilakukan kegiatan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para ahli. Dalam uji coba awal ini meliputi uji coba terhadap perangkat pembelajaran dan media pembelajaran (produk media). Dengan hasil sebagai berikut;

- a. Berdasarkan perhitungan instrumen wawancara terstruktur oleh ahli RPP dapat disimpulkan bahwa RPP yang akan diaplikasikan pada pembelajaran sangat baik atau sangat sesuai dengan materi pokok negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA IT Shafta Surabaya dengan prosentase kelayakan 100%.

- b. Berdasarkan perhitungan instrumen wawancara terstruktur oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran audio sangat baik atau sangat sesuai dengan materi negosiasi pada mata pelajaran bahasa indonesia di jenjang kelas X SMAIT Shhafta Surabaya dengan prosentase kelayakan sebesar 100%.
- c. Berdasarkan perhitungan instrumen angket oleh ahli naskah dan ahli naskah 2 dapat disimpulkan naskah yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran audio pembelajaran sangat baik atau sangat sesuai dengan materi pokok negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA IT Shafta Surabaya.
- d. Berdasarkan perhitungan instrumen wawancara terstruktur oleh ahli media 1 dan ahli media 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio pembelajaran sangat baik atau sangat sesuai dengan materi pokok negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA IT Shafta Surabaya.

5. *Main product revision (Revisi hasil uji coba)*

Revisi ini merupakan langkah yang berupa perbaikan terhadap perangkat pembelajaran dan media yang telah dikembangkan. Perbaikan ini dilakukan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran dan media dengan kritik atau saran penilaian dari tiga ahli yakni ahli RPP, ahli materi, ahli naskah dan media audio pembelajaran.

6. *Main field testing (Uji coba lapangan atau uji coba lapangan skala kecil)*

Dalam tahap ini dilakukan ujicoba lapangan dalam tahap skala kecil. Di tahap ini pengembang melakukan uji coba dalam skala perorangan dan skala kelompok kecil. Dengan prosentase sebesar 96% maka dalam uji ini media masih termasuk dalam kategori sangat baik.

7. *Operational product revision (Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan skala kecil)*

Setelah dilaksanakan uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil, maka diperoleh presentase sebesar 96 %. Menurut kriteria presentase Arikunto termasuk dalam katagori "**sangat baik**". Hasil yang didapat tersebut dapat dilihat bahwa pengembangan media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi dan dapat dilanjutkan pada uji coba pemakaian dalam hal ini uji coba kelompok besar.

8. Operational field testing (Uji coba pelaksanaan lapangan) atau uji pemakaian.

Uji coba pemakaian merupakan langkah yang dilakukan atau dilaksanakan pada kelompok besar dimana kegiatan ini dilaksanakan untuk menentukan apabila media yang dikembangkan sudah siap untuk diproduksi dan dapat digunakan didalam kelas pada kondisi nyata di lingkup yang luas. Dalam uji coba ini, pengembang mengambil sampel dalam satu kelas berjumlah 30 orang.

Dalam uji coba kelompok besar ini didapatkan presentase 95% yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “baik – sangat baik”. sehingga media audio yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok negosiasi.

9. Final product revision (Penyempurnaan produk akhir)

Berdasarkan pada uji coba pemakaian dapat diperoleh data presentase sebanyak 95 %. Menurut kriteria presentase Arikunto termasuk dalam katagori “sangat baik”. Hasil yang di dapat tersebut dapat dilihat bahwa pengembangan media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi dan dapat dilanjutkan pada pemakaian dalam peneletian media, dimana untuk mengetahui tingkat ke efektivitas media ini dapat diketahui ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

10. Desimination and Implementasi (Desiminasi dan Implementasi)

Produksi massal merupakan kegiatan tahap terakhir atau langkah ke 10 pada pengembangan R&D akan tetapi pada pengembangan ini tidak sampai pada tahap produksi massal dikarenakan keterbatasan dari berbagai faktor diantaranya dari keterbatasan biaya, waktu dan juga lingkungan masalah sekolah yang berbeda, maka produksi media ini hanya terbatas pada mata pelajaran bahasa indonesia materi pokok negosiasi untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya.

B. Analisis Tes

Setelah melewati tahap pengembangan media dan terbukti, media audio negosiasi layak untuk digunakan setelah melewati uji validasi ahli dan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar maka selanjutnya disini akan menganalisis hasil tes siswa setelah menggunakan media audio, tetapi sebelum itu

akan dianalisis butir soal tes yang digunakan terlebih dahulu menggunakan validitas dan reabilitas butir soal.

1. Validitas dan Reabilitas Butir Soal

Validitas soal tes digunakan untuk mengukur seberapa efektif kegiatan belajar mengajar setelah media audio pembelajaran yang digunakan. Validasi soal dilakukan pada siswa-siswi SMA IT Shafta Surabaya kelas X MIPA 1 yang berjumlah 36 peserta didik dengan data dari 20 soal yang dikerjakan, terdapat 12 soal yang valid. Karena penelitian yang digunakan hanya menggunakan 10 soal, maka validasi butir soal sudah selesai.

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui keajegan atau kestabilan dari hasil pengukuran. Sehingga soal tersebut dapat diterapkan disekolah lain dan hasilnya akan sama. Hasil dari validitas yang diketahui kemudian di konsultasikan dengan rtable. Perhitungan menggunakan rumus Spearman Brown (belah dua) ganjil-genap. diperoleh hasil r_{11} hitung yaitu 0,7996. Hasil dari r_{11} hitung dikonsultasikan pada rtable product moment dengan $N=36$ dan tarafsignifikansi 5% diketahui rtable 0,3291. Karena hasil dari r_{11} hitung 0,7996 lebih besar dibanding rtable 0,3291, maka butir soal tes dinyatakan reliabel.

2. Normalitas

Uji Normalitas pada hasil pretest dan posttest materi pokok negosiasi mata pelajaran bahasa indonesia ini di uji dengan menggunakan software SPSS dengan metode shapiro-wilk karena penelitian ini menggunakan data dengan responden kurang dari 50 siswa. (Sundayana, 2014:88) kriteria penghitungan dengan dengan SPSS 22 yaitu jika $sig > 0.05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal (H_0 diterima). Jika $sig < 0.05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (H_0 ditolak) (Priyanto, 2014:88). Dari uji normalitas kognitif 1 data dinyatakan berdistribusi normal, $sig 0,317 > 0,05$ lalu pada uji normalitas nilai siswa kognitif 2 juga didapatkan hasil data yang normal karena nilai $sig. 0,111 > 0,05$ begitu pula pada yang didapat di uji normalitas kognitif 3 didapat nilai $sig. pretetestnya sebesar 0.283$ yang artinya $> 0,05$.

3. Uji T

Karena didapat seluruh distribusi nilainya yang normal, maka pengujian tes menggunakan statistik parametrik dengan uji *Paiired Sample T Test* menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 22*. Pada tes kognitif 1 Hasil perhitungan Uji T pada data Pretest dan Post test didapati $T_{hitung} 8,523$ dan

setelah dikonsultasikan pada T tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n-1 = 29$ yang memperoleh hasil T_{tabel} sebesar 1,699. Oleh karena $T_{hitung} = 8,523 > T_{tabel} = 1,703$ maka media yang telah diproduksi dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya. Hasil perhitungan Uji T pada data Pretest dan Post test kognitif 2 adalah T_{tabel} 5,824 dan setelah dikonsultasikan pada T tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n-1 = 29$ yang memperoleh hasil T_{tabel} sebesar 1,699. Oleh karena $T_{hitung} = 5,628 > T_{tabel} = 1,703$ yang berarti ada yang pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kognitif 2 dengan penggunaan media ini. Hasil perhitungan Uji T pada data Pretest dan Post test kognitif 3 adalah T_{tabel} 5,396 dan setelah dikonsultasikan pada T tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n-1 = 29$ yang memperoleh hasil T_{tabel} sebesar 1,699. Oleh karena $T_{hitung} = 5,396 > T_{tabel} = 1,703$ maka media yang telah diproduksi dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Telah dihasilkan media audio pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya dengan prosedur model pengembangan R & D
2. Hasil analisis data pada ujicoba media audio pembelajaran pada siswa kelas X IPA SMA IT Shafta Surabaya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan baik dengan rincian sebagai berikut :
 - a. Hasil analisis data oleh ahli RPP I diperoleh hasil presentase 100%, pada ahli materi I dan II diperoleh presentase 100 %, pada ahli naskah dan media I dan II juga diperoleh presentase 100%. Pada uji coba perorangan diperoleh hasil presentase dengan rentang 96% - 100%, uji coba kelompok kecil diperoleh data presentase dengan rentang 96% - 100%, uji kelompok besar diperoleh dengan rentang presentase 95% - 100%. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2010), dengan hasil analisis data seperti yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat baik sehingga dapat dikatakan layak untuk

digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi pada siswa kelas X.

- b. Penggunaan media audio pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya. Hal ini dibuktikan oleh nilai 3 *pre-test* yang meliputi tes kognitif 1, kognitif 2, dan kognitif 3 yang menunjukkan rata-rata nilai pretest kognitif 1 52 dan nilai rata-rata post test kognitif 1 70, rata-rata nilai pretest kognitif 3 59 dan pada hasil *post-test*nya. Kognitif 2 70, serta nilai rata-rata kognitif 3 60 dan nilai rata-rata postestnya adalah 74. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai siswa dalam setiap aspek tes yang dirancang. Data dihitung juga dengan menggunakan teknik analisis uji t dengan taraf signifikan 0.05 $df = 27$ kemudian diperoleh $T_{tabel} = 1,703$. Berdasarkan teknik analisis data, didapatkan T_{hitung} kognitif 1 = 8,523, kognitif 2 = 5,628, dan kognitif 3 = 5,396. Sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $8,523 > 1,703$, $5,628 > 1,703$, dan $5,396 > 1,703$. Dengan demikian, dapat dinyatakan pembelajaran menggunakan media audio dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi.

Maka, dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran negosiasi untuk siswa kelas X telah membantu memecahkan masalah pembelajaran siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya dalam materi pokok negosiasi mata pelajaran bahasa Indonesia. Media ini telah membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA IT Shafta Surabaya. Sehingga, media dapat dikatakan efektif dan layak digunakan untuk siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya khususnya dalam materi pokok negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Saran untuk pengembang yang lebih lanjut agar membawa *speaker* atau *sound* sendiri untuk berjaga ketika *sound* yang ada di kelas sedang bermasalah, usahakan *sound* yang dipakai bersuara jernih dan keras sehingga dapat menjangkau seluruh siswa di kelas, salinlah file media audio dalam *smartphone* agar mudah dan cepat ketika laptop yang digunakan untuk memutar media audio bermasalah. Dalam proses pembuatan audio, gunakan *software sony vegas* agar proses rendering cepat dan jernih untuk menghemat waktu.

Saran untuk penggunaan, persiapkanlah siswa untuk mengikuti pelajaran, pastikan siswa benar-benar dalam

keadaan siap menerima materi.hindari kegaduhan yang dapat mengganggu penyampaian pesan oleh media.

Saran untuk praktisi di bidang pendidikan dan pembelajaran bahwa dengan hasil dari penelitian ini bahwa media audio terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang kelas X SMA di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi pokok Negosiasi, maka disarankan penggunaan media audio dalam materi Negosiasi Bahasa Indonesia dan juga materi yang sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rrajawali.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W., & Gall, M. (2003). *Eduxational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Kristanto, Andi. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Jurnal Teknologi Pendidikan , Vol. 11 No. 1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS22Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV AndiOffset
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta