

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR LUAR BIASA A

THE DEVELOPMENT OF AUDIO MEDIA LEARNING BAHASA INDONESIA FOR 5th GRADE SPECIAL SCHOOL A

oleh: Evi Nita Ambarsari, KTP/TP/FIP, Universitas Negeri Yogyakarta
evinitaambarsari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio pembelajaran yang layak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” bagi siswa kelas V SDLB A di Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Sugiyono. Langkah-langkah penelitian ini meliputi analisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SDLB A Yaketunis, uji coba produk dengan 2 subjek dan uji coba pemakaian dengan 4 subjek. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” didapat kesimpulan media audio ini layak digunakan untuk pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari penilaian dari ahli materi 3,85 (layak), ahli media 3,52 (layak), hasil uji coba produk 1 (layak) dan uji coba pemakaian 0,95 (layak).

Kata kunci : *Media audio pembelajaran, Bahasa Indonesia, Siswa tunanetra*

ABSTRACT

This study aims to produce a decent audio media for learning Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” for students of grade V SDLB A in Yogyakarta. This Research is a Development Research by using Sugiyono model. These Research steps include potential analysis and problems, information gathering, product design, design validation, design improvements, product trials, product revisions, product usage trials and revisions. The subject of this study were of grade V SDLB A Yaketunis, trial product with 2 subjects and trial usage with 4 subjects. Data collection techniques used interviews, observations and questionnaires. Data analysis technique using quantitative descriptive method. Based on the result of research and Development of learning audio media Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” obtained the conclusion that this audio media is feasible to used for learning. This is evidenced by the assessment of the material experts 3,85 (feasible), media experts 3,52 (feasible), the results of product trial 1 (feasible), and trial use 0.95 (feasible).

Keywords : Audio Media Learning, Bahasa Indonesia, Blind Student

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan proses penerimaan pengetahuan yang interaktif dan edukatif. Dalam proses penerimaan pengetahuan terdapat komponen yang saling berinteraksi diantaranya pendidik, peserta didik, metode, dan media. Hubungan yang terjadi antar komponen tersebut membuat terjadinya sebuah komunikasi berupa penyampaian pesan dalam bentuk materi pembelajaran dari komunikator atau guru kepada komunikator yaitu siswa. Pada umumnya penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan

oleh guru menggunakan bahasa lisan atau dibantu dengan sumber belajar. Begitu juga proses pembelajaran yang terjadi pada anak berkebutuhan khusus, salah satunya anak tunanetra yang mempunyai gangguan penglihatan.

Anak yang mempunyai fungsi indera normal mendapat informasi dari lingkungan melalui organ-organ sensorisnya yaitu mata, telinga, hidung, lidah dan kulit. Berbeda dengan anak tunanetra, menurut Rudiwati (2002:25), anak tunanetra adalah anak yang karena sesuatu hal dari penglihatannya mengalami luka atau kerusakan, baik struktural dan atau fungsional, sehingga penglihatannya

mengalami kondisi tidak berfungsi sebagai mana mestinya. Gangguan penglihatan menyebabkan hambatan anak tunanetra dalam mendapatkan visualisasi, sehingga proses pengelolaan informasi menjadi terhambat. Namun, bukan berarti anak tunanetra tidak memiliki kesempatan memperoleh informasi. Proses penerimaan informasi pada anak tunanetra menggunakan indera pendengaran dan perabaan. Seperti yang dikemukakan oleh Wijaya (2013:21), seseorang dikatakan tunanetra apabila untuk kegiatan pembelajarannya dia memerlukan alat bantu khusus, metode khusus atau teknik-teknik tertentu sehingga dia dapat belajar tanpa penglihatan atau dengan penglihatan yang terbatas. Alat bantu khusus ini menjadi bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDLB A Yaketunis Yogyakarta kepada guru dan siswa, khususnya kelas V. Proses pembelajaran yang diterapkan di SDLB A Yaketunis di Yogyakarta sudah cukup baik, meskipun guru belum dapat menggunakan metode pembelajaran yang beragam. Dalam proses pembelajaran guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi pelajaran yang mempunyai sifat imajinasi seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan cerita rakyat Lutung Kasarung. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Luar Biasa tunanetra (Depdiknas, 2006: 81), pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan

apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia.

Pada dasarnya, anak tunanetra merupakan anak yang tidak memiliki masalah dengan intelegensinya, meskipun dalam mengolah informasi sangat bergantung dan mengedepankan indera pendengaran dan perabaan. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan cerita rakyat Lutung Kasarung, guru menggunakan media perantara buku braille. Guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi karena banyak istilah asing yang tidak bisa dipahami oleh siswa. Cerita rakyat yang sering disajikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia antara lain, Bawang Merah dan Bawang Putih, Lutung Kasarung, dan Danau Toba. Menurut siswa, Lutung Kasarung lebih dibutuhkan karena cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih serta Danau Toba sudah sering didengar siswa dan dibaca siswa melalui buku braille, sehingga siswa merasa bosan. Selain itu, siswa lebih mudah memahami kalimat yang digunakan dalam cerita Bawang Merah dan Bawang Putih serta Danau Toba jika dibandingkan dengan Lutung Kasarung. Dalam cerita Lutung Kasarung banyak istilah asing yang tidak dipahami oleh siswa sehingga pesan moral cerita rakyat Lutung Kasarung tidak mudah dan cepat diterima oleh siswa. Cerita rakyat Lutung Kasarung merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat. Sebagai salah satu cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat namun sudah tidak asing dibaca oleh siswa kelas V SDLB A Yaketinus melalui media buku braille, sehingga siswa hanya mengenal cerita rakyat Lutung Kasarung dalam bentuk cetak, sedangkan dalam bentuk media audio pembelajaran belum ada. Berdasarkan

permasalahan tersebut maka perlu adanya media yang didesain khusus untuk anak tunanetra di mana tingkat bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pemahamannya sehingga dapat memberikan pemahaman yang benar mengenai pesan moral cerita rakyat Lutung Kasarung.

Berdasarkan wawancara lebih lanjut, ditemukan adanya masalah mengenai penggunaan media yang kurang beragam sehingga menurunkan minat belajar. Proses pembelajaran cerita rakyat menggunakan perantara buku braille, merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara rutin oleh siswa. Cerita yang terdapat pada media buku braille sudah sering dibaca siswa, apabila hanya mengandalkan media buku braille dari sekolah mereka tidak memiliki pengetahuan baru tentang cerita rakyat nusantara. Selain itu belum ada media berbasis audio yang didesain khusus untuk anak tunanetra untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang di dalamnya memuat pokok bahasan cerita rakyat. Mereka harus diberikan media audio yang dikemas menarik sehingga mereka tidak merasa bosan dan mampu menyerap materi dengan baik.

Menurut Hamalik (1989: 12), media pendidikan adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pelajaran Bahasa Indonesia, anak tunanetra membutuhkan media pembelajaran yang berbasis audio yang disesuaikan dengan cara penerimaan informasi mereka. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media

pembelajaran dalam bentuk non cetak yang berbentuk media audio. Media audio dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan anak tunanetra yang mengandalkan indera pendengaran untuk memproses informasi. Menurut Sudjana & Rivai (1990: 129), media audio adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Anderson yang diterjemahkan oleh Miarso, dkk (1994: 127), media audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan pembedaan rangsang audio yang relevan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan bahan yang mengandung materi dalam bentuk audiktif yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dengan begitu pembelajaran akan lebih menarik dan tidak monoton.

Media audio adalah sebuah media yang dibuat dengan memperhatikan beberapa karakteristik dalam membuat media audio pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2002: 130), karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Media audio yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan standar kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dan karakteristik pesan yang akan disampaikan. Anderson yang diterjemahkan oleh Miarso, dkk (1987:130), penggunaan media audio dalam proses pembelajaran mempunyai kaitan antara hubungan materi audio dengan tujuan intruksional, di antaranya ; a. Untuk tujuan kognitif, media audio

dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan pembedaan rangsang audio yang relevan. b. Untuk tujuan psikomotor, audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal. c. Untuk tujuan afektif, dapat memotivasi suasana belajar karena dapat dilengkapi dengan musik latar belakang, efek suara, suara narator. Berdasarkan uraian tersebut, media audio pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai kaitan antara hubungan materi audio dengan tujuan instruksional. Namun tidak menutup kemungkinan media audio pembelajaran ini digunakan secara mandiri di dalam atau di luar kelas.

Pengembangan media audio pembelajaran menjadi solusi alternatif untuk media audio pembelajaran yang sesuai bagi karakteristik anak tunanetra kelas V SDLB A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan cerita rakyat Lutung Kasarung. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana menghasilkan media audio pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” untuk kelas V SDLB A Yaketunis di Yogyakarta?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan *model Research and Development* dengan produk yang akan dikembangkan adalah media audio pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” bagi kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2010: 297), peneliti melakukan 9 langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi potensi

dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai April di kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa tunanetra kategori berat kelas V SDLB Yaketunis Yogyakarta dengan pembagian subjek uji coba produk 2 siswa dan subjek uji coba pemakaian 4 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media audio pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” untuk kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta yaitu dengan metode wawancara, observasi dan angket penilaian produk untuk ahli materi, ahli media dan siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik rerata dan kategorisasi. Data penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media audio pembelajaran menggunakan skala likert rentang 1-4. Dengan kriteria penilaian menurut Widjoko (2012: 108) sebagai berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian produk.

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat baik	Layak
3	$2,5 \leq x \leq 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq x \leq 2,5$	Kurang baik	Tidak Layak
1	$1 \leq x \leq 1,75$	Sangat kurang baik	

Data penilaian dari uji coba siswa menggunakan skala Guttman rentang 0 sampai 1 dengan kriteria penilaian menurut Widyoko (2012: 109) sebagai berikut pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria penilaian produk uji coba

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0.5 \leq \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 \leq \bar{x} \leq 0.5$	Tidak setuju	Tidak layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan ini dilakukan dengan melakukan observasi awal dengan wawancara kepada guru dan siswa di SDLB A Yaketunis di Yogyakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak tunanetra kelas V di SDLB A Yaketunis di Yogyakarta.

Hasil kegiatan wawancara awal terkumpul informasi: (1) Pengembangan media audio pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasa cerita. (2) Anak tunanetra kesulitan memahami materi yang sifatnya imajinasi dan kesulitan memahami bahasa yang tidak sering didengar oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. 3) Belum tersedianya media audio pembelajaran yang didesain khusus untuk anak tunanetra, apalagi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang di dalamnya memuat unsur cerita rakyat.

PRODUK HASIL PENGEMBANGAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam hal ini berupa media audio pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta dengan pokok bahasan cerita rakyat Lutung Kasarung.

Dalam pengembangan produk awal peneliti melakukan langkah-langkah pengembangan media audio pembelajaran yang ditulis oleh Sungkono (1999 :43) sebagai berikut.

a. Penyusunan naskah

Sebelum penyusunan naskah, peneliti menelaah kurikulum pembelajaran, khususnya indikator yang ingin dicapai sehingga materi yang terdapat di media audio pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Pada tahapan ini menghasilkan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM) yang kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi. Kompetensi dasar yang terdapat pada GBIPM yaitu mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar. Indikator pencapaian yang terdapat pada GBIPM terdiri dari, siswa dapat mendengarkan cerita rakyat, siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita, siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat, siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat yang didengar.

Setelah materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum, maka langkah selanjutnya yaitu dengan menulis naskah. Tahapan penulisan naskah terdiri dari persiapan, pengorganisasian informasi, penulisan jabaran materi, sinopsis, treatment dan naskah. Pada tahapan penulisan naskah, peneliti juga melakukan konsultasi kepada ahli materi dan media.

Naskah yang dikembangkan terdiri dari dua *segment*. Pada *segment* pertama yaitu cuplikan kisah Lutung Kasarung dan *segment* kedua merupakan penyampaian inti materi dan evaluasi. *Segment* pertama pada naskah digunakan untuk membangun imajinasi siswa dan perhatian siswa untuk mendengarkan audio pembelajaran. Pada *segment*

kedua, pada naskah terdiri dari penyampaian inti materi yang perlu dipahami siswa dan evaluasi.

b. Perbanyak Naskah

Pada tahapan ini, rancangan naskah awal yang sudah divalidasi oleh ahli materi, kemudian diperbanyak dan dipersiapkan untuk kegiatan produksi. Pokok bahasan materi yang dikembangkan dalam media audio pembelajaran adalah cerita rakyat Lutung Kasarung. Adapun desain produk media audio pembelajaran dikemas dalam kemasan *Compact Disc (CD)* produk awal. Pembuatan kemasan produk bertujuan agar kemasan lebih menarik perhatian pengguna media audio pembelajaran. Pembuatan kemasan media audio pembelajaran terdiri dari pembuatan kemasan *cover* luar dan bulatan CD media audio pembelajaran, bendera yang digunakan untuk bahan evaluasi dan *cover box, leaflet* sebagai panduan umum pemanfaatan program audio pembelajaran untuk guru dan siswa yang dicetak braille.

c. Latihan

Naskah yang sudah dianggap layak oleh ahli materi, selanjutnya dipersiapkan untuk kegiatan produksi lebih lanjut. Produksi media audio dilakukan di studio rekaman Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMR) Yogyakarta agar kualitas rekaman bagus dan terhindar dari *noise* atau suara lain selain suara pemain. Adapun tahapan produksi media audio pembelajaran sebagai berikut.

1) Pembentukan tim produksi

Tim produksi ini terdiri dari beberapa orang yang bertugas untuk membuat media audio pembelajaran di ruang produksi. Pembagian tugas dalam tim ini terdiri dari sutradara dan teknisi, operator dan editor.

Adapun tim produksi media audio pembelajaran terdiri dari :

- a) Sutradara : Bapak Suryawan Aji
Nugroho dan Evi Nita Ambarsari
 - b) Teknisi dan Operator : Bapak Suryawan Aji
Nugroho
 - c) Editor : Evi Nita Ambarsari
- #### 2) Rembug Naskah

Rembug naskah bertujuan agar terciptanya pemahaman yang sama terhadap media audio pembelajaran yang akan dibuat. Dalam rembug naskah ini pengembang dapat mengetahui kebutuhan dan langkah apa saja yang harus dilakukan.

3) Pemilihan Pemain

Berdasarkan rembug naskah, maka ditentukan karakter suara yang diperlukan untuk mengisi media audio pembelajaran yang akan dibuat. Pemilihan pemain ini dapat mempengaruhi kualitas media audio pembelajaran yang dibuat.

Adapun pemain yang mengisi suara dalam media audio pembelajaran ini yaitu :

- a) Annoucer : Sari Listyaningsih Hatiningrum
- b) Narator : Mariana Susanti
- c) Prabu Tapa Agung : Ary Isdianto
- d) Permaisuri : Sri Wahyuni
- e) Putri Purbararang :Sari Listyaningsih
Hatiningrum
- f) Putri Purbasari : Yasinta Kamarati
- g) Raden Indrajaya : Nur Faturrahman
- h) Lutung Kasarung : Danu Wiratmoko
- i) Ni Ronde : Paskalia
- j) Pengawal : Imron Zainal Arifin

d. Latihan

Latihan kering dilakukan sebelum proses rekaman, tujuannya yaitu memantapkan intonasi

dan kebermaknaan media audio pembelajaran agar dapat diterima oleh sasaran. Latihan kering dilakukan dengan memberikan naskah kepada pengisi suara sebagai bahan latihan. Latihan bertujuan agar pada saat rekaman tidak banyak proses *editing*.

e. Rekaman

Rekaman yaitu melakukan kegiatan perekaman suara pemain dalam membaca naskah. Pada proses produksi media audio pembelajaran ini, sutradara bertanggung jawab penuh terhadap kualitas hasil rekaman. *Software* yang digunakan untuk merekam audio pembelajaran ini yaitu *adobe audition 1.5*. Setelah perekaman dilakukan *editing* dan *preview*, hal ini bertujuan untuk menilai kelayakan media audio sebelum divalidasi oleh ahli media.

Editing bertujuan untuk menghilangkan *noise*, memotong kata yang salah dan menambahkan efek suara, seperti *echo*, *reverb* dan pengaturan *volume*. *Mixing* adalah mencampurkan dan menambahkan musik dan *sound effect* ke dalam media audio pembelajaran sehingga menarik.

Preview dilakukan sebagai tahapan evaluasi terhadap hasil rekaman. Proses ini melibatkan peneliti yang bertugas sebagai sutradara dan editor, ahli materi dan ahli media. Apabila media audio sudah dianggap layak untuk digunakan maka langkah selanjutnya memperbanyak master media audio pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua ahli materi yaitu dosen Pendidikan Luar Biasa dan praktisi tunanetra. Validasi materi dilakukan dengan dua tahap yang meliputi aspek kelayakan isi materi dan

aspek kelayakan pembelajaran. Dengan hasil validasi tahap 1 pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek	Indi- kator	Ahli Materi		Rata- Rata	Kata- gori
			I	II		
1	Kelayakan	7	3,	3,8	3,78	Lay-ak
	Isi		71	5		
2	Kelayakan	5	3,	4	3,7	Lay-ak
	Pembelajar- -an		4			
Skor rata-rata keseluruhan					3,74	Lay-ak

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media I dan II pada tahap I, secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 3,74 kategori layak dengan revisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi I dan II sebagai berikut :

1. Tambahkan tujuan pada Garis-garis Besar Isi Program Media (GBIPM).
2. Sinkronkan antara jabaran materi, sinopsis dan naskah atau skenario.
3. Perlu ditambahkan kesimpulan dari isi cerita.
4. Perlu ditambahkan kesimpulan sifat penokohan dalam cerita.
5. Pengisi suara ditambah pelaku dan karakter.

Setelah materi direvisi kemudian oleh ahli materi dilakukan validasi tahap II. dengan hasil validasi tahap II pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Indi- kator	Ahli Materi		Rata- Rata	Kat- gori
			I	II		
1	Kelayakan	7	4	4	3,85	Lay-ak
	Isi					
2	Kelayakan	5	3,	4	3,7	Lay-ak
	Pembelajar- -an		4			
Skor rata-rata keseluruhan					3,85	Lay-ak

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,85 kategori layak tanpa revisi dan materi media audio pembelajaran siap untuk diuji cobakan.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media yaitu ahli dibidang pengembangan teknologi pembelajaran dari BPMR dan praktisi tunanetra. Validasi media dilakukan dengan dua tahap yang meliputi aspek teknik audio kejelasan pengucapan, kesesuaian intonasi, kesesuaian musik, kesesuaian sound efek, durasi, tampilan bahasa, tampilan kemasan, dengan hasil validasi tahap I pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Indi- kator	Ahli		Rata Rata	Kate- gori
			I	II		
1.	Teknik audio Kejelasan pegucap-an	10	2,9	3,6	3,35	Layak
2	Kesesuai-an intonasi	10	3	3,6	3,3	Layak
3	Kesesuai-an musik	3	2,3	3,6	2,95	Layak
4	Kesesuaian sound efek	12	2,41	3,5	2,95	Layak
5	Durasi	2	3,5	3,5	3,5	Layak
6	Tampilan Bahasa	9	3	3,77	3,38	Layak
7	Tampilan Kemasan	3	4	4	4	Layak
Skor rata-rata keseluruhan					3,34	Layak

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I pada tahap I media audio pembelajaran memperoleh kategori layak dengan revisi, sedangkan berdasarkan hasil penelitian oleh ahli media II tahap I, media audio pembelajaran memperoleh kategori layak tanpa revisi. Setelah media direvisi kemudian

oleh ahli media dilakukan validasi tahap II. Hasil validasi tahap II pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media I Tahap II

No	Aspek	Indi- kator	Ahli Materi	Rata Rata	Kate- gori
1.	Teknik audio kejelasan pegucap-an	10	3	3	Layak
2	Kesesuai-an intonasi	10	3,3	3,3	Layak
3	Kesesuai-an musik	3	3	3	Layak
4	Kesesuaian sound efek	12	3	3	Layak
5	Durasi	2	3,5	3,5	Layak
6	Tampilan Bahasa	9	4	4	Layak
7	Tampilan Kemasan	3	4	4	Layak
Skor rata-rata keseluruhan				3,4	Layak

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media I pada tahap II, secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 3,4 kategori layak. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I pada tahap II media audio pembelajaran memperoleh kategori layak tanpa revisi dan media audio pembelajaran Lutung Kasarung siap untuk diuji cobakan.

Penilaian ahli media I terhadap media audio dilakukan sebanyak dua kali, sedangkan penilaian ahli media II terhadap media audio dilakukan satu kali. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I pada tahap I media audio pembelajaran memperoleh kategori layak dengan revisi, sedangkan berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media II tahap I, media audio pembelajaran memperoleh kategori layak tanpa revisi dan berdasarkan hasil penilaian

oleh ahli media II pada tahap II media audio pembelajaran memperoleh kategori layak tanpa revisi. Berikut hasil keseluruhan penilaian ahli media I dan II. Berikut hasil keseluruhan hasil penilaian ahli media I dan II pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media I dan II

No	Aspek	Indikator	Ahli Materi		Rata Rata	Kategori
			I	II		
1.	Teknik audio kejelasan pegucapan	10	3	3,6	3,3	Layak
2	Kesesuaian intonasi	10	3,3	3,6	3,45	Layak
3	Kesesuaian musik	3	3	3,6	3,3	Layak
4	Kesesuaian sound efek	12	3	3,5	3,25	Layak
5	Durasi	2	3,5	3,5	3,5	Layak
6	Tampilan Bahasa	9	4	3,77	3,88	Layak
7	Tampilan Kemasan	3	4	4	4	Layak
Skor rata-rata keseluruhan					3,52	Layak

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media I dan II, secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 3,52 kategori layak. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I pada tahap II media audio pembelajaran memperoleh kategori layak tanpa revisi.

Uji Coba Produk Dan Pemakaian

Produk media audio yang dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba produk di SDLBA Yaketunis Yogyakarta. Subjek uji coba produk dengan 2 siswa kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta yaitu DSS dan GS. Pemilihan siswa diambil dari kategori siswa dengan nilai rata-rata tinggi, sedang dan rendah. Uji coba

dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya. Uji coba produk meliputi aspek media audio, aspek pembelajaran dan aspek materi. Hasil uji coba produk secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 1 kategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran ini “layak” untuk diuji cobakan ditahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

Uji coba pemakaian dengan subjek uji coba 4 siswa kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta yaitu FMS, ANP, I dan N yang meliputi aspek media audio, aspek pembelajaran dan aspek materi. Adapun hasil uji coba pemakaian secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,95 kategori layak.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media audio pembelajaran Lutung Kasarung yang layak untuk digunakan oleh anak-anak tunanetra kelas V SDLB A dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerita rakyat. Pengembangan media audio ini menggunakan software adobe audition 1.5 dengan format multi track. Durasi program audio pembelajaran ini secara keseluruhan yaitu 27 menit 25 detik. Durasi waktu tersebut terdiri dari 20 menit 20 detik yaitu pemaparan kisah Lutung Kasarung, sedangkan 7 menit 5 detik yaitu evaluasi.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan media berupa media audio pembelajaran Lutung Kasarung ini sudah layak, namun beberapa aspek penilaian masih terdapat penilaian dengan kategori baik. Dari ahli materi penilaian dengan kategori baik terdapat pada aspek kelayakan isi materi yaitu mengenai

cakupan materi dan kejelasan materi. Hal ini dimungkinkan karena cakupan materi dan kejelasan materi penyampaianya kurang lengkap, hal ini disebabkan karena keterbatasan durasi media audio pembelajaran yang dikembangkan. Menurut ahli materi, aspek kemudahan dalam memahami bahasa mendapatkan penilaian dengan kategori baik, hal ini dimungkinkan karena bahasa yang digunakan untuk satu pemain terlalu banyak.

Berdasarkan data penilaian dari ahli media, media audio pembelajaran Lutung Kasarung sudah layak digunakan. Meskipun sudah layak, terdapat beberapa aspek penilaian yang dinyatakan dengan kategori baik yaitu teknik audio kejelasan pengucapan, kesesuaian intonasi, musik, sound efek. Aspek teknik audio kejelasan pengucapan memperoleh rata-rata kategori baik, hal ini dimungkinkan karena pengucapan suara kurang keras sehingga terdengar kurang bagus dan masih banyak noise diakhir pengucapan kalimat. Menurut ahli media, kesesuaian intonasi termasuk kategori baik, hal ini dimungkinkan karena intonasi pengucapan terlalu cepat. Dari aspek kesesuaian musik dan sound efek mendapatkan kategori baik, hal ini dimungkinkan karena musik yang kurang sesuai dan sound efek yang kurang keras atau mantap.

Berdasarkan hasil uji coba produk dengan 2 subyek dan uji coba pemakaian dengan 4 subjek yang menunjukkan kriteria layak. Pada kegiatan uji coba ini tidak ada revisi, serta respons dari siswa bahwa media audio pembelajaran Lutung Kasarung ini sangat menarik dan memotivasi siswa belajar.

Berdasarkan penelitian di SDLB A Yaketunis Yogyakarta yang sudah dilakukan dalam menghasilkan media audio pembelajaran Lutung

Kasarung, maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran Lutung Kasarung ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita rakyat bagi siswa tunanetra kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan, menghasilkan media audio pembelajaran yang layak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia “Lutung Kasarung” kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta dilakukan melalui 9 tahapan yaitu analisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir berupa media audio pembelajaran. Media audio pembelajaran Bahasa Indonesia ini layak digunakan untuk kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta, hal ini dibuktikan dari penilaian dari ahli materi 3,85 (layak), ahli media 3,52 (layak), hasil uji coba produk 1 (layak) dan uji coba pemakaian 0,95 (layak).

Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian dalam rangka pengembangan media audio pembelajaran Lutung Kasarung untuk anak tunanetra kelas V SDLB A Yaketunis Yogyakarta adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Bagi siswa SD, agar dapat menggunakan program audio pembelajaran ini dengan baik secara

bersama-sama di dalam kelas ketika pembelajaran Bahasa Indonesia atau belajar mandiri.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media audio pembelajaran yang telah dikembangkan dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan materi cerita rakyat.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat menggunakan program audio pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai acuan atau referensi pengembangan, apabila pihak sekolah ingin mengembangkan media audio pembelajaran.

4. Bagi Pengembang atau Peneliti Selanjutnya

Bagi pengembang media audio pembelajaran, diharapkan dapat mengembangkan program audio pembelajaran dengan materi lainnya dengan format audio yang variatif dan inovatif, sehingga menarik siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk). Bandung: Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunanetra*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rudiyati, S. (2002). *Pendidikan Anak tunanetra*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

..... (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru : Algensindo.

Sungkono. (2012). *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, A. (2013). *Seluk beluk tunanetra dan strategi pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis yaitu Evi Nita Ambarsari, lahir di Magelang. Pada tanggal 25 Januari 1995 dari pasangan Bapak Arsono dan Ibu Kodriyah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis bertempat tinggal di Teksong RT 05, RW 02 Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2009 lulus dari SDN Kalisari 1. Kemudian melanjutkan di SMP N 3 Salaman dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2013 lulus dari SMA N 1 Salaman dan melanjutkan di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penulis pernah aktif di kegiatan UKM Pencak Silat Universitas Negeri Yogyakarta sebagai humas dan anggota di UKM Pencak Silat Merpati

Putih Akprind. Penulis pernah juara 3 dalam Kejuaraan antar Kelompok Latihan Merpati Putih Se-DIY dan JATENG pada tahun 2014. Penulis juga pernah menjadi mahasiswa berprestasi di bidang olahraga pada tahun 2014.