

**PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA AUDIO INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS XI SMA NEGERI 11 MAKASSAR**

Syauqiah Amaliah Ramlah

**Pembimbing 1: Prof. Dr. H. Amir, M.Pd , Pembimbing 2: Dr. Farida Febriati,
SS, M.Si**

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Email: Syauqiahtp15@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa sulit memahami materi pelajaran Bahasa Inggris karena kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana analisis kebutuhan media audio pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris?, 2) Bagaimana tingkat kevalidan media audio pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris?, 3) Bagaimana tingkat kepraktisan media audio pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris?. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media audio pembelajaran interaktif yang valid dan praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media audio interaktif. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall, model pengembangan ini lebih rinci. Tahapan dalam pengembangan ini: tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap validasi atau uji coba. Subjek penelitian ini adalah 2 orang validator yang terdiri dari ahli desain media pembelajaran dan ahli isi media pembelajaran, 36 peserta didik kelas XI serta 1 orang guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Berdasarkan analisis hasil uji dari ahli desain media, ahli isi media, hasil dari uji coba terbatas, hasil uji coba luas, serta hasil dari tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris, maka dapat disimpulkan bahwa media audio interaktif yang dikembangkan ini sudah valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media Audio Interaktif dan Bahasa Inggris

Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi atau pengambilan data awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada semester ganjil 2019, peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru yang bertanggung jawab pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk mencari permasalahan yang selalu dihadapi dalam proses pembelajaran yang akan berguna bagi peneliti untuk diolah dan dijadikan sebagai bahan penelitian. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan informasi bahwa di sekolah tersebut untuk penggunaan media audio pada mata pelajaran Bahasa Inggris tidak pernah digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Media audio digunakan apabila tengah berlangsungnya Ujian Nasional. Sehingga Sarana dan prasarana yang mendukung untuk penggunaan media audio di sekolah kurang dimanfaatkan. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Bahasa Inggris sangat tertarik untuk mengembangkan media audio yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Pada observasi selanjutnya peneliti melakukan pengamatan di kelas XI MIA dan didampingi oleh guru mata pelajaran untuk melihat proses pembelajaran yang dilakukan. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dari semua keterampilan berbahasa inggris yaitu *reading* (membaca), *writing* (menulis), *listening* (menyimak), dan *speaking* (berbicara), peserta didik mengalami kesulitan pada keterampilan *listening* (menyimak).

Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu dengan membacakan soal *listening* ke peserta didik. Guru harus membacakan soal berulang-ulang agar peserta didik paham dengan apa yang dimaksud pada soal. Pemilihan sumber belajar juga menjadi salah satu faktor penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, sumber belajar yang dipakai pada pembelajaran *listening* adalah lembar kerja peserta didik (LKS), serta guru yang masih menjadi media. Kelemahan dari media ini adalah terlalu monoton, dan kurang menarik. Dari hasil pengamatan ini, sebagian peserta didik masih kurang focus dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa dari mereka bahkan mencari kesibukan tersendiri ketika proses pembelajaran masih berlangsung.

Secara bahasa, kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) (Sanjaya, 2012: 57) menyatakan media sebagai “segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi”.

Saat proses pembelajaran, pendidik membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi perkuliahan kepada mahasiswa

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 73-75)

1) *Fungsi komunikatif*, media digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Tak jarang penyampaian pesan mengalami kesulitan ketika akan menjelaskan sesuatu yang membutuhkan bantuan media namun hanya mengandalkan bahasa verbal. Begitu pula dengan si penerima pesan sering mengalami kesulitan pada materi-materi yang bersifat abstrak.

2) *Fungsi motivasi*, dengan menggunakan media pembelajaran pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar diharapkan mampu menimbulkan motivasi pada diri peserta didik dalam belajar. Tidak dapat dibayangkan jika tidak adanya bantuan dari media pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar maka akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik.

3) *Fungsi kebermanaknaan*, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

4) *Fungsi penyamaan persepsi*, dari fungsi penyamaan persepsi ini diharapkan media pembelajaran mampu menyamakan persepsi peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki persepsi atau pandangan yang sama

terhadap suatu informasi yang diberikan oleh guru.

5) *Fungsi individualitas*, pada fungsi ini media pembelajaran memiliki peran untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda

Peneliti mengembangkan media audio interaktif dikarenakan kelebihan yang dimiliki oleh media audio interaktif yaitu tersedia di mana-mana dan mudah digunakan, tidak mahal, bisa direproduksi, menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran, menyediakan informasi terbaru, menyediakan akses gratis bagi berkas-berkas audio dan ideal untuk mengajarkan bahasa asing.

Peneliti memilih *software Audacity* dalam pembuatan media Audio interaktif dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu: aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik. Peneliti telah melakukan uji coba menggunakan *software Audacity* dalam pembuatan media Audio interaktif dengan materi Bahasa Inggris dan hasilnya *software Audacity* dapat menggabungkan berbagai unsur audio, efek suara, dan music instrumental.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Kegiatan penelitian dan pengembangan (R&D) dipandang sebagai penentu produktivitas dan pertumbuhan. Seperti yang dijelaskan oleh Lazzarotti, Manzini, dan Mari (Salimia dan Jafar,

2018) berpendapat bahwa *,R&D includes various activities and resources. They list a number of main activities, such as basic research, applied research, development, and some support activities, like technology intelligence and technology scouting.* Dimana jenis penelitian pengembangan atau R&D mencakup berbagai kegiatan dan sumber daya. Mereka mendaftar sejumlah kegiatan utama, seperti penelitian dasar, dan penelitian terapan, pengembangan, dan beberapa kegiatan pendukung, seperti intelijen teknologi, kepanduan teknologi.

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan Borg & Gall ini memiliki sepuluh tahapan dalam proses pengembangan. Merujuk dari penjelasan Borg, sepuluh tahapan tersebut dapat disederhanakan menjadi empat tahapan pengembangan. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data pada penelitian pengembangan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket kepada para ahli media dan desain pembelajaran serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba terbatas dan luas serta tanggapan guru Mata Pelajaran.

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Pemberian makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1	< 20%	Sangat kurang efektif
2	21% - 40%	Kurang efektif
3	41%- 60%	Cukup efektif
4	61%- 80%	Efektif
5	81%-100%	Sangat efektif

Sumber: Arikunto (2010)

Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto (2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan

berada pada kualifikasi kurang efektif sehingga menjadi perhatian khusus bagi pengembang untuk mendesain media audio interaktif.

2. Tahap Perencanaan dan Pengembangan Produk

Proses pembuatan media audio interaktif dilakukan dengan pengembangan objek menjadi sebuah *output* berupa *file digital* menggunakan *software Audacity*. Objek yang dikembangkan yaitu suara (*sound*), efek suara (*sound effect*), dan musik instrumental. Untuk meminimalisir *noise* atau gangguan yang terdapat pada suara yang telah melalui proses rekaman dimasukkan kedalam *software Audacity*. Selain meminimalisir *noise* atau gangguan *software audacity* digunakan juga untuk memberikan tambahan volume suara, agar suara yang dihasilkan oleh media audio interaktif dapat didengarkan dengan baik. Penambahan efek suara diunduh dari *Youtube*. Dan untuk tahapan penggabungan semua unsur yang terdapat didalam media audio interaktif menggunakan bantuan aplikasi *Corel video studio pro x8*.

3. Validasi dan Uji Lapangan

Media audio interaktif menunjukkan hasil yang *valid* berdasarkan hasil validasi oleh isi/materi yang berada pada kualifikasi sangat baik dan ahli desain dan media pembelajaran yang berada pada kualifikasi baik. Tahap pengembangan media audio interaktif menunjukkan hasil bahwa media audio interaktif praktis digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba terbatas dengan hasil sangat baik, uji coba luas yang dengan hasil baik,

serta tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan hasil baik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan, produk media audio interaktif dinyatakan valid dan praktis berdasarkan hasil persentase yang diperoleh.

Dengan tercapainya presentase tersebut media audio interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran yang tentunya hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Seperti halnya dalam penelitian Defi Puspitasari yang berjudul Pengembangan Media Audio Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Teks Transaksional Dan Interpersonal Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Prambon Kabupaten Nganjuk. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media audio pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan media audio interaktif ini didukung oleh pendapat Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2016) pentingnya penggunaan media audio interaktif dalam proses pembelajaran menurut sebagai berikut:

- a. Penggunaan media audio interaktif dapat menyampaikan pesan lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- b. Umpan balik, penguatan, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek,
- c. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan

- d. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- e. Sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru berubah ke arah yang positif.

Adapun kelebihan dari media audio interaktif yang telah dikembangkan adalah:

- a. Audio pembelajaran bersifat interaktif
- b. Menggunakan *sound effect* yang menarik dan penggunaan musik instrumental, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik
- c. Penggunaan dan pelafalan kosa kata (*pronounce*) sesuai dengan kaidah Tata Bahasa Inggris, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari
- d. Audio pembelajaran ini kapasitasnya rendah sehingga dapat dioperasikan di berbagai perangkat lainnya, seperti handphone, tablet, dan smartphone. Hal tersebut memudahkan peserta didik untuk belajar dimana dan kapan saja.

KESIMPULAN

1. Pengembangan media audio interaktif telah melalui tahap analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran berada pada kualifikasi baik, dan pada hasil analisis kebutuhan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris berada pada tingkat dibutuhkan. Hasil analisis

kebutuhan peserta didik tersebut menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk mengembangkan media audio interaktif.

2. Hasil yang dicapai dalam tahap validasi isi dan validasi media audio interaktif menunjukkan bahwa media audio interaktif berada pada kualifikasi yang valid.
3. Pada uji coba terbatas, uji coba luas, serta tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang menunjukkan bahwa media audio interaktif yang dihasilkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Buchoril, Ahmad dan Rina Dwi Setyawati. 2015. *Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School* (Online) www.sciencedirect.com (diakses 14 Desember 2019)
- Cangara, Hafied.2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Darimi, Ismail.2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*(Online)

- Haling, Abdul. dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Harras, Kholid Abdullah, *Bahan Ajar Kelebihan dan Kelemahan Jenis Media Pembelajaran*(Online) [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRA INDONESIA](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.PEND.BHS.DAN.SASTRA INDONESIA/diakses)(diakses 11 November 2019)
- Nurdin, Syafruddin & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Noordyah. 2011. *Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan* (online) <http://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan/>(diakses 08 Februari 2019)
- Pedoman Umum Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA PDFfile.upi.edu>ESP_Material_Development (diakses 08 Februari 2019)
- Retnaningsih, Eka. 2014.*Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio Dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas VII A* (Online) <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi> (diakses 29 Oktober 2019)
- Sadiman,Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sangsawanga, Thospon, 2015, *Instructional Design Framework For Educational Media* (Online) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> (diakses 13 Desember 2019)
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Salimia, Negin dan jafar Rezae, 2018. *Evaluating firms' R&D performance using best worst method* (Online) www.elsevier.com/locate/evalproglan (diakses pada 15 Desember 2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah (online); http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022.pdf (diakses 09 April 2019)
- Syedtajaddini, Kobra, 2014,*The Impact of Audio Input Enhancement on EFL Learners' Grammar Learning from Varying Proficiency Levels* (Online) www.sciencedirect.com (diakses pada 12 Desember 2019)
- Suhartono, Suparlan. 2009. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Tim Air Putih, 2010. *Panduan Penggunaan Aplikasi FOSS Audacity Audio Editor For Recording*. Jakarta Selatan: FordFoundation
- Tirtarahardja Umar & Sulo, S.L. La 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta