

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

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”.

Adapun pengertian media menurut Molenda dan Russel (Sanjaya, 2012: 57) sebagai berikut:

Media is a channel of communication. Derived from the latin word for “between”, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Molenda dan Rusel berpendapat bahwa media adalah sebuah saluran komunikasi. Diambil dari kosa kata latin untuk “antara”, adanya hubungan suatu informasi antara sumber dan penerima.

Pembelajaran menurut Sadiman (Haling, 2007: 13-14) mencakup “*instruction* yang menekankan pada proses belajar mengajar, dan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dari peserta didik.”

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah adanya hubungan antara sumber yang dalam hal ini adalah media dan peserta didik yang berperan sebagai penerima yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga berperan untuk mengubah pemahaman abstrak peserta didik menjadi lebih konkret atau nyata. Hal ini juga dikemukakan oleh Alexander (Sangsawanga, 2015) *Media of learning in technology can facilitate the learning and understanding of abstract concepts now that students can notice graphically displayed changes of concrete experience*. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi peserta didik dan mengubah pemahaman konsep yang abstrak pada peserta didik sehingga berubah menjadi suatu pengalaman yang konkret atau nyata.

a. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012) Media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya,

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

- a) *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, kaset, dan rekaman suara.
- b) *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja atau dengan kata lain hanya menggunakan satu indera, yaitu indera penglihatan dan tidak mengandung unsur suara. Seperti lukisan, foto, dan berbagai bahan yang dicetak.

- c) *Media audi-visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti video, dan berbagai ukuran film. Kemampuan media ini di anggap lebih baik dikarenakan memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada peserta didik.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mengetahui kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video, dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:
- a) Media yang diproyeksikan seperti film slide, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film slide, *overhead projector* (OHP), dan LCD untuk memproyeksikan computer. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media ini kurang berfungsi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, dan lukisan, dan berbagai bentuk media grafis lainnya.
- 4) Media juga dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya: *kelompok satu*, media grafis, bahan cetak dan gambar diam, *kelompok dua*, kelompok media proyeksi diam yakni media visual yang diproyeksikan atau

media yang memproyeksikan pesan dan hasil proyeksinya tidak bergerak atau diam, *kelompok ketiga*, media audio adalah media yang penyampaian pesannya melalui pendengaran dan jenis pesan yang disampaikan berupa kata-kata, dan *sound effect*, *kelompok keempat*, media audio-visual diam adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau tidak memiliki sedikitpun gerakan, *kelompok kelima*, film yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga memberi kesan hidup dan bergerak dan pada film sendiri memiliki berbagai jenis seperti film bisu, film bergerak dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan tidak memerlukan penggelapan ruangan, *kelompok keenam*, media televise adalah media yang menyampaikan pesan audio-visual dan gerak, dan kelompok yang terakhir adalah *kelompok tujuh*, yaitu multimedia yang merupakan suatu system penyampaian pesannya menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

- 5) Media objek dan media interaktivitas berbasis komputer. Media objek merupakan media yang penyampaiannya melalui ciri fisik seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, fungsi dan sebagainya. Media ini terbagi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Adapun media interaktivitas berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar. Contoh program interaktif belajar berbasis komputer.

b. Fungsi Media Pembelajaran

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 kebermaknaan*, 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

Berdasarkan pendapat ahli di atas media pembelajaran memiliki 5 fungsi yaitu fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi dan fungsi individualitas.

2. Kriteria Pemilihan Media

Sumber belajar dan media pembelajaran memiliki banyak jenis dan klasifikasinya. Dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan juga memerhatikan karakteristik peserta didik.

Sudjana (Sungkono, 2008: 72) penggunaan media pembelajaran efektif dan efisien, perlu memerhatikan kriteria-kriteria dalam pemilihan media. Berikut kriteria dalam memilih media pembelajaran:

Ketepatan media dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berfikir peserta didik

Sejalan dengan pendapat Sudjana, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (Sungkono, 2008: 73) yaitu: “sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, luwes, dan tahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan yang terakhir adalah mutu teknis”

Disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media.

Adapun faktor-faktor dalam pemilihan media pembelajaran menurut Dick dan Carey (Sadiman dkk, 2014: 86) sebagai berikut:

Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang

lama. Faktor terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yaitu kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, ketersediaan sumber setempat yang artinya bahwa jika media tidak terdapat pada sumber yang ada maka media harus dibeli atau dibuat sendiri, mempertimbangkan apakah untuk membeli atau memproduksi media ada dana, tenaga dan fasilitasnya, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama yang artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan mudah untuk dipindahkan, dan efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam membuat peserta didik lebih memperhatikan penyampaian materi pembelajaran serta menikmati proses belajar mengajar, tentunya lebih muda bagi guru untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Audio Interaktif

a. Pengertian Audio pembelajaran

Menurut Ratminingsih, (2006) mengelompokkan alat bantu pembelajaran ke dalam tiga kelompok, yaitu:

- 1) Alat bantu dengar (audio aids), antara lain radio dan tape recording,
- 2) Alat bantu pandang (visual aids), antara lain papan tulis, benda-benda nyata (realia), gambar, flash cards, chart, slide, dan;

3) Alat bantu pandang dan dengar (audio-visual aids), yaitu video dan film.

Selanjutnya, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi computer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer .

Media audio menurut Sanjaya (2008: 216) adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* atau pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar

Pengertian lain dari media audio oleh Nurmadinah (2016): “media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Informasi yang disampaikan kedalam lambing-lambang auditif. Yang terdiri; *magnetic*, piringan hitam, dan laboratorium bahasa”.

Berdasarkan ulasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio interaktif mampu membantu guru untuk melatih peserta didik dalam menyimak dan berkonsentrasi pada suatu informasi dari mata pelajaran yang di ajarkan.

b. Karakteristik Media Audio Interaktif

Media audio interaktif yang baik adalah media yang dapat membantu proses transfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat memotivasi mereka.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui pemanfaatan media audio interaktif. Media audio interaktif dapat membantu guru mata pelajaran Bahasa Inggris dalam memberikan cara berbahasa yang baik dan pelafalan kosa kata dalam Bahasa Inggris sesuai dengan tata Bahasa yang baik dan benar.

Arif Sadiman dalam Ismail Darimi (2017) media audio interaktif memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas)
- 2) Pesan atau program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya
- 3) Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya
- 4) Dapat mengatasi masalah kekurangan guru
- 5) Sangat sesuai untuk pengajaran bahasa dan musik
- 6) Pesan atau informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

c. Kelebihan Media audio interaktif

Didalam sebuah media tentulah memiliki kelebihan dan kekurangan seperti yang dijelaskan oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, Jamess D. Russel dalam Warno (2012) bahwa media audio interaktif memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Tersedia di mana-mana dan mudah digunakan. Sebagian besar peserta didik telah menggunakan pemutar CD dan pemutar kaset sejak mereka masih sangat kecil dan banyak yang telah menggunakan pemutar MP3.
- 2) Tidak mahal. Perangkat simpan (cakram dan kaset) dan perlengkapan yang telah dibeli, tidak diperlukan biaya tambahan lagi karena perangkat simpan bisa dihapus dan digunakan kembali. Kaset audio tidaklah mahal, bahkan banyak tersedia berkas MP3 diinternet, yang dapat diperoleh, dengan biaya murah atau bahkan secara gratis.
- 3) Bisa direproduksi. Kita bisa menggandakan kaset audio dan berkas digital ketika menggunakan peranti lunak dan perlengkapan yang sesuai. Kita juga bisa dengan mudah menduplikat material audio dalam jumlah berapapun yang kita butuhkan untuk digunakan di ruang kelas, di pusat media, dan di rumah.
- 4) Menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran. Peserta didik mempunyai kemampuan membaca yang terbatas bisa belajar dengan menggunakan media audio, yang menyediakan pengalaman bahasa dasar. Peserta didik bisa mendengar dan mengikuti sepanjang material visual dan teks.
- 5) Menyediakan informasi terbaru. Audio sering kali merupakan penyiaran pidato, presentasi, atau penampilan langsung.
- 6) Menyediakan akses gratis bagi berkas-berkas audio. Web memiliki sejumlah berkas audio terarsip gratis dari sosok bersejarah terkemuka seperti politisi, ilmuwan, penulis, dan pemimpin masyarakat.

- 7) Ideal untuk mengajarkan bahasa asing. Sumber daya audio sangat bagus untuk mengajarkan bahasa asing karena mereka tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan kata-kata yang dilafalkan oleh penutur asli, namun juga memungkinkan mereka untuk merekam pelafalan mereka sendiri sebagai pembandingan.
- 8) Merangsang. Media audio bisa menyediakan alternatif yang merangsang membaca dan mendengar bagi pendidik. Audio bisa menyajikan pesan lisan yang lebih dramatis, dengan sedikit imajinasi.
- 9) Bisa diulang. Pengguna bisa memutar ulang bagian dari material audio sesering yang dibutuhkan untuk memahaminya.
- 10) Portabel. Pemutar audio adalah portabel dan bahkan bisa digunakan di lapangan dengan daya baterai.
- 11) Memudahkan penyiapan mata pelajaran. Para pengajar bisa merekam mata pelajaran mereka sendiri dengan mudah dan ekonomis, menghapus dan merekam material yang telah usang atau tidak bermanfaat lagi.
- 12) Pilihan mudah ditempatkan. Dalam hal CD, pendidik dan peserta didik bisa dengan cepat menempatkan pilihan di cakram padat dan memprogram mesin untuk memutar dalam urutan yang diinginkan.
- 13) Tahan kerusakan. Noda bisa dicuci, dan goresan biasa tidak mempengaruhi pemutaran. File MP3 atau yang terdapat dalam flash bisa disimpan di hard drive komputer, drive portabel, atau pemutar PM3.

Sedangkan menurut HARRAS mengemukakan bahwa media audio interaktif memiliki kelebihan lainnya, sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas
- 2) Sifatnya mudah dipindahkan (mobile)
- 3) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar
- 4) Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata/bunyi itu
- 5) Dapat menyajikan program mendalam materi yang dibawakan oleh guru-guru atau orang-orang yang memiliki keahlian di bidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian
- 6) Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke dalam kelas; sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang aktual dan dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian besar topik yang dibahas. Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik melalui musik latar dan efek suara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio interaktif dalam proses pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Sehingga diharapkan media audio interaktif dapat meningkatkan minat belajar

serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang dijelaskan.

d. Kelemahan Media Audio Interaktif

Selain memiliki kelebihan dan manfaat, setiap media tentu saja memiliki kekurangan ataupun kelemahan termasuk media audio interaktif. Media audio pun memiliki kekurangan atau kelemahan. Dalam Warno (2012) menyebutkan beberapa kelemahan media audio interaktif, sebagai berikut:

- 1) Tidak bisa memantau perhatian peserta didik. Beberapa peserta didik kesulitan belajar mandiri, sehingga ketika mereka menyimak audio rekaman perhatian mereka mungkin cenderung ke mana-mana. Mereka mungkin mendengar pesan rekaman tersebut tapi tidak sepenuhnya menyimak dan memahaminya. Pendidik bisa langsung mendeteksi peserta didik yang tidak mendengarkan ceramah, tetapi pemutar audio tidak.
- 2) Pemutar kaset audio menetapkan urutan sebuah presentasi sehingga urutannya kaku atau telah ditetapkan, meskipun dimungkinkan untuk dimundurkan dalam pemutar kaset audio tersebut untuk mendengarkan lagi segmen rekaman tersebut atau memajukan pemutar kaset audio untuk bagian yang akan datang.
- 3) Kesulitan dalam menempatkan segmen. Terkadang susah untuk menempatkan segmen spesifik pada sebuah pemutar kaset audio.
- 4) Berpotensi terjadi penghapusan tidak disengaja. Kaset audio bisa dihapus dengan mudah, yang bisa menjadikan suatu masalah. Hanya karena rekaman

kaset audio ini bisa dengan mudah dan cepat dihapus ketika tidak lagi dibutuhkan, namun bisa tanpa sengaja dihapus ketika seharusnya disimpan.

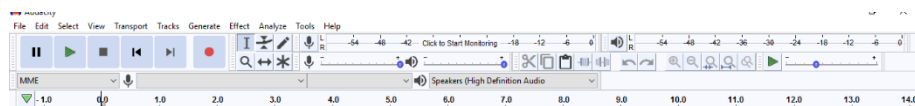
Berdasarkan beberapa poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan tidak terpisahkan dari kekurangan dari setiap media tersebut, termasuk media audio interaktif. Salah satunya adalah media audio interaktif tidak selamanya cocok untuk diterapkan pada semua materi pelajaran. Selain itu dalam penggunaannya dibutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga penggunaan media audio interaktif dalam materi pelajaran dapat maksimal.

4. Aplikasi *Audacity*

Aplikasi *Audacity* adalah yang memanipulasi bentuk gelombang audio digital. Selain untuk merekam suara langsung dari dalam program ini, aplikasi ini juga mengimpor banyak format file suara, termasuk WAV, AIFF, MP3, dan Ogg Vorbis. Format file PCM dari 8, 16, 24, dan 32-bit dapat diimpor dan diekspor.

Komponen area kerja *Audacity* dijelaskan dalam Modul Panduan *Audacity* yang dikembangkan oleh Tim Ait Putih(2010) yaitu sebagai berikut:

a. *Menu Bar* berisi menu-menu yang dapat digunakan untuk membuka dan mengolah file suara. Berikut adalah tampilan dari *Menu Bar*:









Gambar 2.1 *Menu Bar* pada aplikasi *Audacity*

b. *Control Bar* terdiri atas dua bagian yaitu editing tools dan audio tools.









Gambar 2.2 *Editing Tools* dan *Audio Tools* pada aplikasi *Audacity*

Keterangan gambar dari *editing tools*:

- 1)  *Selection tool* digunakan untuk memilih track sinyal suara yang akan diubah
- 2)  *Envelope Tool* adalah alat yang berfungsi untuk mengubah volume suara, setiap digunakan maka akan ada titik-titik bantu ditempatkan perubahan volume.
- 3)  *Time Shift Tool* adalah tombol alat yang digunakan untuk mengubah posisi sinyal suara dalam audio track ke kiri atau ke kanan.
- 4)  *Zoom Tool* adalah alat yang digunakan untuk melihat lebih jelas bagianbagian tertentu sinyal suara. Tombol ini bisa digunakan untuk melakukan *zoom in* atau *zoom out*.
- 5)  *Draw Tool* adalah alat yang digunakan untuk memodifikasi volume suara pada satu titik.
- 6)  *Multi Tool Mode* adalah digunakan untuk mengakses kemampuan semua tools secara bersamaan.

Keterangan gambar dari *audio tools*:

- 1)  *Pause* digunakan untuk menghentikan perekaman sementara. Jika ingin merekam kembali maka tekan kembali tombol pause tersebut.
- 2)  *Play* digunakan untuk memutar audio yang sudah direkam.
- 3)  *Stop* digunakan untuk menghentikan rekaman audio atau audio yang sedang diputar.
- 4)  *Rewind* digunakan untuk mengarahkan kembali ke awal proyek.
- 5)  *End* digunakan untuk mengarahkan ke akhir proyek.
- 6)  *Record* digunakan untuk memulai merekam proyek audio

- c. *Mixer toolbar* berfungsi untuk mengatur volume baik input maupun output dan menentukan sumber suara yang masuk ke dalam komputer (direkam).



Gambar 2.3 Mixer Toolbar pada aplikasi Audacity

- d. *Edit toolbar* berisi tombol-tombol yang dapat digunakan untuk mengolah suara.



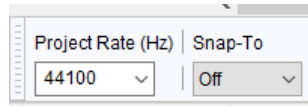
Gambar 2.4 Edit Toolbar pada aplikasi Audacity

- e. *Meter toolbar* menampilkan informasi proses perekaman suara, apakah suaranya terlalu besar atau terlalu kecil.



Gambar 2.5 Meter Toolbar pada aplikasi Audacity

f. *Status bar* berisi informasi status suara yang sedang diolah.



Gambar 2.6 Status Bar pada aplikasi Audacity

g. *Track* berisi berbagai macam track seperti audio track, label track, time track, dan MIDI track



Gambar 2.7 Track pada aplikasi Audacity

Berdasarkan dari panduan atau modul panduan *Audacity* yang dikembangkan oleh Tim Air Putih(2010), Ada beberapa keunggulan dari aplikasi *Audacity* , seperti:

- a. *Audacity* adalah gratis dan kode sumber tersedia di bawah GNU (*General Public License*)
- b. *Audacity* tidak ada batasan pada jumlah panjang trek atau jalur apapun, kecuali ukuran hardisk
- c. Impor hampir semua hal: WAV, AIFF, Next / AU, IRCAM, MP3, dan Ogg Vorbis. File suara yang didukung secara native, tapi *Audacity* juga akan membuka hampir semua file suara terkomperensi dan secara otomatis menyimpulkan format (menggunakan impor data mentah)

- d. *Audacity* tidak hanya meliputi efek berkualitas tinggi banyak built-in, tetapi juga memungkinkan untuk menggunakan LADSPA dan VST plug-in efek
- e. *Audacity* bertindak seperti editor non-destruktif, menyediakan berbagai tingkat undo, tetapi juga menulis perubahan yang dibuat pada audio ke disk, menghilangkan kebutuhan untuk pemrosesan real-time rumit
- f. Fitur spektral Powerfull memungkinkan untuk melihat bentuk gelombang sebagai spektrogram atau plot spektrum daya dari setiap wilayah audio, dan bahkan ekspor data untuk spreadsheet
- g. Editor audio yang sangat kuat bekerja dengan trek jumlah yang tidak terbatas dan ukuran yang tidak terbatas
- h. Dan yang terakhir Pitch-berubah dan berubah tempo-efek.

5. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Menurut Shannon dan Weaver(Cangara, 2015: 22-23)

Pada dasarnya bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi sesama manusia, termasuk pula Bahasa Inggris. Berkomunikasi merupakan suatu kegiatan mengungkapkan suatu informasi, pikiran, dan perasaan. Dalam berkomunikasi akan terjadi bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain

Bahasa Inggris merupakan bahasa global, bahasa yang digunakan seluruh dunia. Hal ini juga dinyatakan oleh Seidhofer, 2001(Demet yayli, 2010)*Although English language does not have the biggest number of native speakers, it has gained the status of a **lingua franca** which can be defined as a language widely used for communication between two people with two different first languages*, menyatakan

bahwa Bahasa Inggris tidaklah memiliki jumlah penutur asli terbesar, melainkan Bahasa Inggris merupakan *Lingua Franca* yang berarti bahasa yang paling banyak digunakan untuk berkomunikasi antar dua orang yang memiliki latar belakang penuturan bahasa yang berbeda

Berdasarkan pada kegunaannya, maka tujuan pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris dalam Kurikulum yang berlaku saat ini mencakup:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut baik lisan maupun tulisan. Kemampuan tersebut meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).
- b. Menumbuhkan kesadaran akan hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.
- c. Mengembangkan pemahaman keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas wawasan budaya.

Kemampuan yang akan di asah dalam media audio interaktif ini adalah kemampuan *listening* atau mendengarkan disertai dengan kemampuan untuk menyimak. Didalam pembahasan materi yang terdapat dalam media audio interaktif ini tentunya akan memiliki kompetensi dasar yang akan dicapai oleh setiap peserta didik dan didukung dengan adanya indikator pencapaian kompetensi.

Adapun isi dari kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif ataupun pengumuman , baik lisan dan tulis, pendek dan sederhana. Dan

adapun indikator pencapaian kompetensi yaitu: menyusun kalimat meminta informasi terkait dengan tempat wisata dan bangunan bersejarah, menjawab pertanyaan seputar tempat wisata dan bangunan bersejarah yang diajukan kepada peserta didik, menyusun teks dalam bentuk pengumuman, lisan dan tulis, serta merespon makna mengenai teks pengumuman.

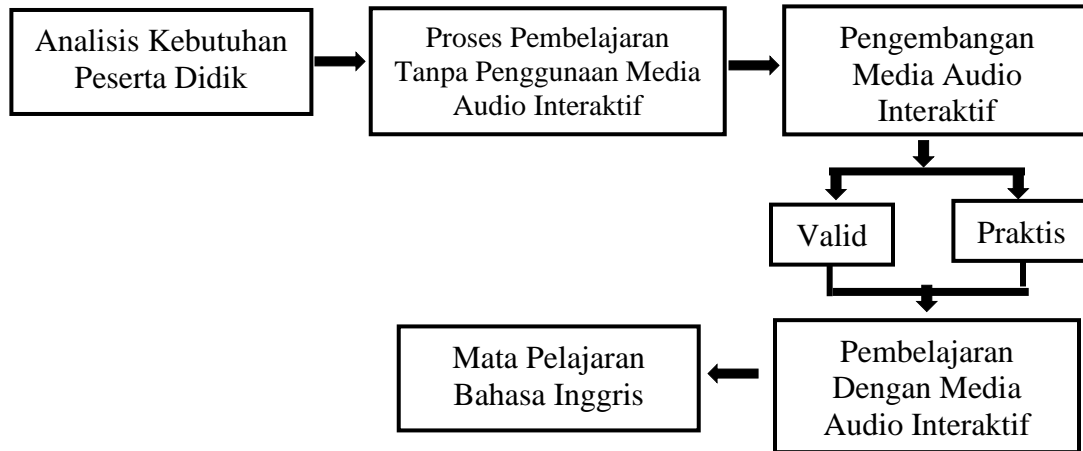
Tentunya dalam menggunakan media audio interaktif pada proses pembelajaran harus mengetahui kriteria dalam memilih media audio interaktif yang tepat. Seyedtajaddini (2014) menjelaskan bahwa *The criterion for choosing audio input enhancement was drawing the learners' attention on using the new target forms in communicative situations*, kriteria untuk memilih media audio adalah harus mampu menarik perhatian peserta didik ke dalam situasi yang komunikatif. Hal ini tentunya akan mampu membantu peserta didik untuk menyimak apa yang dia akan dengarkan dari media audio interaktif

B. Kerangka Pikir

Pengembangan media audio interaktif memberikan pandangan kepada guru agar terus berinovasi dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran khususnya dalam media audio interaktif dan menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Guru diharapkan mampu menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan kepada peserta didik menggunakan media yang bervariasi dalam mengajar serta mampu memberikan contoh adanya hubungan antara pengalaman dengan bahan ajar yang telah disiapkan. Guru memiliki peran sebagai pemeran utama dalam pembelajaran

dan diharapkan mampu menggunakan media audio interaktif yang siap digunakan, baik itu digunakan oleh guru ataupun peserta didik.



Gambar 2.8 Kerangka Pikir