

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syauqiah Amaliah Ramlah

Nim : 1541041005

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI di SMA Negeri 11 Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Desember 2019

Yang membuat pernyataan

Syauqiah Amaliah Ramlah

## **MOTO**

Hidup tidak sepercanda dan santai seperti yang disimulasikan dalam film, jika kamu malas maka kamu akan tereliminasi, dan jangan berani untuk mewujudkan mimpimu jika kau masih terkurung oleh zona nyamanmu sendiri.

(Syauqiah Amaliah Ramlah)

Dengan rendah hati kuperuntukan karya ini untuk:

Almamater saya, Universitas Negeri Makassar. Yang telah menjadi tempat saya selama menimba ilmu pengetahuan pada tingkatan pendidikan negeri, dan memberikan segala layanan akademik dan administrasi.

Terima Kasih atas semuanya.

## **ABSTRAK**

**SYAUQIAH AMALIAH RAMLAH**, 2019, “Pengembangan Media Audio Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI di SMA Negeri 11 Makassar. Skripsi. Dibimbing oleh Prof.Dr.H.Amir,M.Pd dan Dr.Farida Febriati,S.S.,M.Si.; Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

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.

## **PRAKATA**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis diberikan kekuatan dan kesabaran dalam menghasilkan sebuah karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Audio Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI di SMA Negeri 11 Makassar” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dibutuhkan perjuangan, kerja keras dan pengorbanan. Puji syukur penulis mampu menyelesaikan dengan baik berkat Allah SWT, orang tua saya tercinta Alm Alimuddin, Mawardi, A.Ma dan Ramlah yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, menjadi motivasi terbesarku, memberikan suport dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Demikian penulis haturkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof.Dr.H.Amir,M.Pd selaku pembimbing I dan Dr.Farida Febriati,S.S.,M.Si. Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi, dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis juga banyak menyampaikan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Prof.Dr.H.Husain Syam,MTP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Teknologi Pendidikan.
2. Dr.Abdul Saman,S.Pd.,M.Si.,Kons., sebagai Dekan, Dr.Mustafa,M.Si selaku Wakil Dekan I, Dr.Pattaufi,S.Pd.,M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr.H.Ansar,M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr.H. Abdul Haling,M.Pd dan Dr. Abdul Hakim,S.Pd.,M.Si, selaku Ketua Prodi dan Sekertasis Prodi Teknologi Pendidikan serta Dr.Farida Febriati,S.S.,M,Si selaku kepala Laboratorium Prodi Teknolodi Pendidikan FIP UNM yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM, atas segala perhatian, dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama proses Pendidikan dan penyelesaian studi.
5. Bapak dan Ibu pegawai/Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan lancar.

6. Dr. Pattaufi,S.Pd.,M.Si., selaku Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar sekaligus validator ahli media dan desain yang telah bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan dan merancang media audio pembelajaran interaktif.
7. Nurhaedah,S.Pd.,M.Pd.,selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar yang bersedia menjadi Ahli Materi Media Pembelajaran yang telah bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan dan merancang media audio pembelajaran interaktif.
8. Dra.Hj.Masita,M.Si selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 11 Makassar beserta guru-guru yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.
9. Abdul Halim,S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas XI yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data demi kelancaran pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi
10. Kepada sahabat-sahabatku Indri Apriani, Rahman R, Nur Indah Sari, Lisa Rosalina, Irma Wardani, Ekhayanti, Nur Lailah, Sheila Marcelina, Nasrul, Supri Yanto, Dirman, S.S dan semua teman-teman angkatan 2015 (INTELEGENSIA).
11. Kepada kakanda dan adinda Prodi Teknologi Pendidikan tanpa terkecuali yang telah memberi bantuan, saran, dan bersedia berbagi pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Kepada mereka yang tidak sempat kutulis namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Maka dari itu meskipun penulis telah berusaha secara maksimal untuk menyajikan tugas akhir ini dengan sempurna, namun tetap saja ini tidak luput dari berbagai kekurangan baik dari segi bahasa, sistematika penulisan, maupun isi yang terkandung didalamnya. Dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari siapa saja untuk kemudian hari menjadi bahan perbaikan karya ini. Dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT, penulis berharap semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini diberikan kesehatan, berkat yang setimpal dan juga cepat menyusul menyelesaikan tugas akhirnya, Amin.

Makassar, Desember 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Media Pembelajaran	10
a. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
2. Kriteria Pemilihan Media	15
3. Audio Interaktif	
a. Pengertian Audio Interaktif	16
b. Karakteristik Audio Interaktif	17
c. Kelebihan Media Audio Interaktif	18



d. Kelemahan Media Audio Interaktif	22
4. Aplikasi <i>Audacity</i>	23
5. Mata Pelajaran Bahasa Inggris	27
B. Kerangka Pikir	29
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian	31
B. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan	32
C. Uji Coba Produk	35
D. Subjek dan Objek Penelitian	36
E. Lokasi Penelitian	37
F. Sumber Data	37
G. Jenis Data	38
H. Tehnik Pengumpulan Data	39
I. Instrumen Pengumpulan Data	39
J. Teknik Analisis Data	40
<b>BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan	43
B. Pembahasan	58
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	66
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	149

## **DAFTAR TABEL**

<b>No</b>	<b>Keterangan Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran	41
3.2	Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	42
4.1	Hasil Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	44
4.2	Hasil Identifikasi Kebutuhan Media Audio Pembelajaran	45
4.3	Hasil Validasi Oleh Ahli Isi Media Pembelajaran Terhadap Media Audio Interaktif	49
4.4	Hasil Revisi Ahli Isi Terhadap Media Audio Interaktif	50
4.5	Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Audio Interaktif	51
4.6	Hasil Rerata Penilaian Uji Coba Terbatas	54
4.7	Hasil Rerata Penilaian Uji Coba Luas	55
4.8	Hasil Rerata Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris	57

## DAFTAR GAMBAR

No	Keterangan Gambar	Halaman
2.1	<i>Menu Bar</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	23
2.2	<i>Editing Tools</i> dan <i>Audio Tools</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	24
2.3	<i>Mixer Toolbar</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	25
2.4	<i>Edit Toolbar</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	25
2.5	<i>Meter Toolbar</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	25
2.6	<i>Status Bar</i> Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	26
2.7	Track Pada Aplikasi <i>Audacity</i>	26
2.8	Kerangka Pikir	30
3.1	Bagan Prosedur Pengembangan Media Audio Interaktif	36

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Keterangan Lampiran	Halaman
1.	Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	69
2.	Lampiran Identifikasi Kebutuhan Siswa	94
3.	Lampiran <i>Naskah</i>	102
4.	Lampiran Data Hasil Penilaian Ahli Isi	112
5.	Lampiran Data Hasil Penilaian Ahli Media	113
6.	Lampiran Data Hasil Uji Coba Terbatas	115
7.	Lampiran Data Hasil Uji Coba Luas	118
8.	Lampiran Tugas/ <i>Taks</i> Peserta Didik	122
9.	Lampiran Data Hasil Tanggapan Guru	135
10.	Lampiran Pengajuan Judul Penelitian	137
11.	Lampiran SK Pembimbing	138
12.	Lampiran Persetujuan Seminar Proposal	139
13.	Lampiran Persetujuan Penelitian	140
14.	Lampiran Surat Izin Penelitian Fakultas	141
15.	Lampiran Surat Izin Penelitian Permodalan	142

<b>16.</b>	Lampiran Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan	143
<b>17.</b>	Lampiran Surat Izin Penelitian SMA Neg. 11 Makassar	144
<b>18.</b>	Lampiran Surat Keterangan Selesai Meneliti	145
<b>19.</b>	Lampiran Dokumentasi Penelitian	146