

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS MP3 DALAM MATERI DINAMIKA PENDUDUK BENUA-BENUA DI DUNIA KELAS IX SMP LABORATORIUM KOTA JAMBI

Eli Susanti\* Ravia Santika Andari\*  
Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah

### Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang muncul di SMP Laboratorium Kota Jambi, yaitu kurangnya guru menggunakan media, kurangnya fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran, serta guru hanya menggunakan buku paket sebagai alat bantu. Penelitian ini memiliki tujuan Bagaimana pengembangan dan kelayakan media audio berbasis mp3. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan terakhir Evaluasi. Media yang dikembangkan kemudian di validasi ahli media dan ahli materi. Pada uji coba lapangan dilakukan tiga tahap penelitian yaitu uji coba *one to one* mendapatkan nilai 76,84% di kategori “Cukup”, uji coba *small group* mendapatkan nilai 86,35% di kategori “Sangat Layak”, serta uji coba *field test* mendapatkan nilai 83,68% di kategori “Sangat Layak”. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Audio berbasis MP3 “layak” digunakan untuk siswa.

**Kata Kunci : Pengembangan, Audio, MP3**

### Abstract

*This research and development was raised from problems that arose in Jambi City Laboratory Junior High School, namely the lack of teachers using media, lack of facilities to support the learning process, and teachers only using textbooks as tools. This research has the purpose of how to develop and feasibility of mp3-based audio media. The development model used is ADDIE which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and finally Evaluation. The developed media is then validated by media experts and material experts. In field trials, three stages of research were carried out, namely one to one trials getting a score of 76.84% in the "Enough" category, small group trials getting a score of 86.35% in the "Very Feasible" category, and field test trials getting a score of 83.68% in the "Very Feasible" category. Thus, it can be concluded that MP3-based Audio media is "feasible" to use for students.*

**Keywords : Development, Audio, MP3**

### A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan edukasi antara pendidik seras peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Lebih lanjut lagi menurut Sukiman (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah guru memotivasi peserta didik salah satunya dengan meningkatkan pendidikan intesitas pembelajaran dengan menggunakan media audio. Disebut pula pada Permendiknas No 16 tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus punya kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang

relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Dengan ini media sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya media audio.

Menurut Gagne dalam (Listiqroriyah, 2013), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Undang Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20: Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Elizarita, 2021). Lebih lanjut lagi menurut Sadiman, dkk, dalam (Rustamana, dkk, 2023) media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat membantu berbagai pihak seperti guru ataupun siswa untuk mempermudah belajar dan mengajar di sekolah, dengan adanya pengembangan media pembelajaran terdapat dampak positif untuk siswa ataupun guru. Media telah banyak sekali yang dikembangkan oleh sekolah. Terdapat berbagai macam media pembelajaran, seperti media audio, media visual, ataupun media audio visual.

Adanya berbagai macam media pembelajaran, bisa dimanfaatkan oleh guru ketika mengajar, akan tetapi masih terdapat guru yang jarang menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang ada serta media yang paling banyak digunakan adalah PPT. Hal ini bisa berdampak kepada siswa seperti siswa merasa bosan dengan guru yang menggunakan media itu saja.

Berdasarkan hasil Observasi dan Wawancara terhadap salah satu Guru yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Laboratorium ada beberapa permasalahan

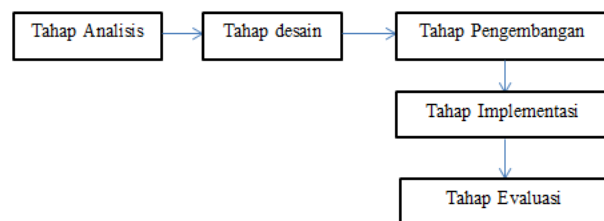
dalam proses pembelajaran yaitu terdapat guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran, kurangnya inovasi guru dalam menyediakan media, proses pembelajaran yang menuntun siswa mengerjakan soal di LKS dan buku siswa sehingga membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, selain itu sekolah kurang menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran, serta media yang pernah di ajarkan hanya media visual.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan serta pemanfaatan materi yang dapat digunakan dimanapun siswa berada. Media pembelajaran yang dimaksud adalah Media Audio berbasis MP3, media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa dan layak untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang diatas menjadi alasan untuk diteliti lebih lanjut, maka penulis memberi judul penelitian ini berupa “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis MP3 Dalam Materi Dinamika Penduduk Benua-Benua Di Dunia kelas IX SMP Laboratorium Kota Jambi ”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang akan penulis gunakan adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran Audio berbasis Mp3 mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup 5 tahap yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Mulyanta & Leong, 2009). Jenis Data dan Sumber Data, data mengenai pengembangan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Audio berbasis Mp3, dan data ini termasuk data dari penilaian dan masukan

dari guru dan siswa, serta data tentang tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran audio berbasis mp3 tersebut. Untuk Teknik Analisis Data menggunakan Analisis Data Validasi Ahli serta Uji Coba Lapangan.



Gambar 1. Diagram Alur

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi mengenai hasil dari penerapan model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa mp3. Model pengembangan yang digunakan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setelah penjelasan hasil dari model ADDIE dilanjutkan dengan pembahasan hasil dari penelitian pengembangan tersebut dengan teori-teori dan hasil penelitian relevan yang sudah ada sebelumnya.

#### Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis, dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menganalisis masalah-masalah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan kemudian mencari solusi agar masalah tersebut dapat teratasi. Berikut permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Kota Jambi: (1) Kurikulum yang digunakan kelas IX itu kurikulum 2013 (K13). (2) Saat mengajar guru kurangnya dalam menggunakan media, dan tidak pernah menggunakan media Audio Mp3

hanya menggunakan metode ceramah. (3) Kurangnya fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif, hal ini mengakibatkan guru kurangnya menggunakan media. (4) Guru hanya menggunakan buku paket sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran jadi kurang efektif. (5) Selanjutnya rendahnya nilai hasil siswa belajar pada mata pelajaran Ips yang tidak memenuhi KKM pada materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia. (6) Terciptanya pembelajaran yang efektif harus menggunakan media pembelajaran yang mendukung siswa memahami materi.

Dari adanya temuan permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut maka diperlukan suatu media yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi, dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini dan penggunaan alat-alat teknologi seperti alat audio yang dikemas dalam bentuk format mp3, dalam menunjang proses pembelajaran diharapkan siswa bisa lebih baik pemahamannya terhadap materi dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penggunaan media pembelajaran Audio Mp3 dipilih peneliti sebagai produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini dikarenakan siswa yang ada dikelas IX memiliki *Handphone* yang dapat menjalankan aplikasi Audio Mp3.

#### Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan dan membuat rancangan media pembelajaran dan mengumpulkan bahan ataupun alat-alat yang diperlukan dalam menghasilkan produk media pembelajaran mp3 pada materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia. Berikut kegiatan yang dilakukan saat kegiatan peneliti pada tahap ini.

Yang pertama peneliti menyusun materi, setelah itu memilih aplikasi untuk pembuatan media mp3 dan menyusun angket untuk tim

ahli dan juga uji coba lapangan. Menyediakan komputer/laptop untuk mengembangkan materi mejadi format audio mp3. Setelah itu peneliti mulai menentukan durasi audio mp3 dan mulai mengisi suara untuk materi yang sudah di tentukan didalam pengisian suara peneliti juga memberikan backsound agar disaat siswa mendengarkan materi lebih tenang dan lebih mudah memahami materi.

### **Pengembangan (*Development*)**

Tahap berikutnya dalam menghasilkan produk media pembelajaran berupa audio yang dikemas dalam format mp3 yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini pengembang membagi kedalam dua tahapan yaitu, tahap pra produksi dan tahap produksi. Berikut ini deskripsi dari setiap tahapan tersebut:

Pada tahap pertama pra produksi pengembang menentukan tujuan dan kompetensi sebagai acuan yang akan dimuat atau dikemas dalam bentuk audio mp3 untuk diajarkan kepada siswa. Selanjutnya menentukan materi yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi serta jentang pendidikan. Selain itu juga, pengembangan menentukan tim ahli media dan materi agar dapat memastikan materi yang dimuat ke dalam media audio mp3 sesuai, hal ini karena tidak semua materi yang ada di kurikulum dapat dibuat kedalam media audio secara menarik.

Pada tahap kedua yaitu produksi. Pada tahap ini pengembang mengaplikasikan di komputer yang telah di desain serta dirancang pada tahap sebelumnya agar produk media pembelajaran berupa audio mp3 dapat menghasilkan kegiatan pengembang pada tahap ini seperti: (1) Menyusun materi serta mencari sumber. (2) Pemilihan mudik intro dan latar. (3) Pemilihan *effect audio*. (4) Rekaman. (5) *Editing* atau *Mixing*. (6) *Preview*. (7) *Mastering*.

Tahapan tersebut dilakukan pengembangan agar materi, suara, *music*, dan *effect* sesuai dengan apa yang diharapkan pengembang dalam menghasilkan produk media

pembelajaran audio mp3 untuk pembelajaran materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia pada kelas IX di SMA Laboratorium Kota Jambi.

Dalam Proses rekaman yang merupakan proses pengambilan suara dengan alat bantu perakan yakni smartphone. Selanjutnya editing dilakukan untuk membuang atau memotong kata-kata atau terdapat gangguan suara yang dianggap tidak perlu. Sementara *Mixing* adalah mencampur atau menambah *music*, *backsound*, dan *Soundeffect* sehingga media audio mp3 lebih berkesan menarik. Berikutnya pengembang melakukan *preview* yang merupakan kegiatan evaluasi terhadap hasil produksi. Apabila hasil dari *Preview* tersebut produksi belum dinyatakan layak, maka harus dilakukan revisi sesuai saran atau masukan yang telah diberikan oleh tim ahli. Kegiatan pada tahap ini ditutup dengan pembuatan master (*mastering*) yaitu menyimpan hasil produksi media pembelajaran audio kedalam bentuk format mp3. Master media audio mp3 ini yang kemudian akan dibagikan kepada siswa untum pembelajaran. Validator dalam penelitian ini yaitu bapak Satriyo Pamungkas S.Pd, M.Pd serta ibu Guru Mapel IPS/Cici Andriani S.Pd.

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli media diketahui bahwa untuk kelayakan media pembelajaran berbasis audio mp3 yang telah dikembangkan pada tahap 1 yaitu 63,15% dengan kategori kurang layak digunakan. Saran yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut: (1) Bisakah dibuat agar media audio tidak mudah terkena virus. (2) Hilangkan suara-suara angin maupun tarikan nafas dan hembusan nafas. (3) Untuk musik latar bisa dkecilkan sedikit. (4) Berikan *effect*. (5) *Compres* kapasitas *memory*.

Saran yang diberikan ahli media tersebut digunakan pengembangan untuk melakukan revisi terhadap media. Setelah selesai media pembelajaran audio mp3 di revisi, media

kembali diserahkan kepada ahli media untuk diberikan penilaian tahap II yaitu 81,05% dengan kategori layak digunakan. Sementara untuk saran yang diberikan ahli media pada tahap II ini yaitu: (1) Secara Keseluruhan media sudah lebih baik. (2) Media sudah layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan hasil rata-rata setiap indikator diketahui bahwa penilaian ahli media pada tahap 1 memperoleh nilai persentase sebesar 63,15% yang masuk dalam kategori kurang layak. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Selanjutnya media dilakukan revisi dan diberikan kembali kepada validator untuk dinilai. Indikator yang digunakan mudah dipahami bagi siswa dan baku memperoleh penilaian 81,04% atau dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya media diberikan kepada validator materi yang untuk diberikan penilaian.

Berdasarkan tabel validator ahli materi penilaian memperoleh 74,11% atau dalam kriteria cukup layak. Dari kedua penilaian validator tersebut memberikan saran maupun komentar secara keseluruhan yang memberikan pernyataan bahwa media sudah boleh untuk diuji cobakan disekolah Smp Laboratorium Kota Jambi pada siswa kelas IX.

**Implementasi (Implementation)**

Implementasi merupakan tahap media yang telah diproduksi dan validasi digunakan untuk proses pembelajaran. Penerapan media berbasis audio mp3 materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia pada kelas IX terbagi menjadi tiga tahapan, yakni *One to one*, *Small group* dan *Field test*. Hasil dari tahapan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

**One to One**

Pada tahap *one to one* yakni dimana media diuji cobakan atau digunakan dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang. Hasil dari tahapan ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba *One to one*

No.	Aspek	Presentasi	Kategori
1.	Desain	58,67	Kurang baik
2.	Penggunaan	80	Sangat baik
3.	Audio/suara	68,89	Cukup
4.	Bahasa	83,33	Sangat baik
5.	Efisien	93,33	Sangat baik
	Jumlah	76,84	Cukup

**Small Group**

Pada tahap ini *Small group* media diuji cobakan pada siswa yang berjumlah 7 orang siswa kelas IX Smp Laboratorium Kota Jambi. Rekap dari hasil penilaian tersebut dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Coba *Small Group*

No.	Aspek	Presentasi	Kategori
1.	Desain	80,50%	Sangat layak
2.	Penggunaan	90%	Sangat layak
3.	Audio/suara	90%	Sangat layak
4.	Bahasa	83,75%	Sangat layak
5.	Efisien	87,50%	Sangat layak
	Jumlah	86,35	Sangat layak

**Field Test**

Pada tahap *field test* media pembelajaran materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia digunakan proses pembelajaran dikelas yang dilakukan oleh seluruh kelas IX yaitu.

Tabel 3. *Field Test*

No.	Aspek	Presentasi	Kategori
1.	Desain	76,57%	Cukup
2.	Penggunaan	94,29%	Sangat layak

3.	Audio/suara	78,81%	Cukup
4.	Bahasa	82,86%	Sangat layak
5.	Efisien	81,86%	Sangat layak
	Jumlah	83,68%	Sangat layak

### Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel 4. Rekap Penilaian Uji Coba Keseluruhan

No.	Tahapan	Persentase	Kategori
1.	<i>One to one</i>	76,84%	Cukup
2.	<i>Small group</i>	86,35%	Sangat baik
3.	<i>Field test</i>	83,68%	Sangat baik

Dari hasil uji coba produk yang telah dikembangkan beberapa tahapan tersebut memperoleh hasil presentase yakni tahap *One to one* memperoleh nilai persentase 76,84% yang termasuk dalam kategori cukup, tahap *Small group* memperoleh nilai persentase 86,35% yang masuk kategori sangat baik, dan yang terakhir tahap *Field test* memperoleh nilai persentase 83,68% yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat diketahui rata-rata secara keseluruhan dari hasil uji coba tersebut memperoleh presentase sebesar 82,30% yang tergolong kriteria sangat layak.

Media ini berisi dialog sehingga dapat dipahami siswa yang mendengarkan pada saat pembelajaran. Media dapat diputar kembali jika ada siswa yang belum memahami materi. Media audio ini dikembangkan berdasarkan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Media didesain untuk satu kali pertemuan sehingga tidak terlalu banyak materi didalamnya. Media dikembangkan berdasarkan analisis siswa khususnya siswa kelas IX Smp Laboratorium Kota Jambi. Produk media audio yang dikemas dalam

format mp3 dikembangkan dengan tujuan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi *Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia*. Selain itu dikembangkannya media tersebut agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media audio berbasis mp3 ini dengan materi *Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia* pada kelas IX SMP Laboratorium Kota Jambi. Media pembelajaran audio berbasis mp3 yang dikembangkan adalah menggunakan media ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan terakhir Evaluasi. (2) Pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang dilakukan dalam proses pembelajaran, didapatkan hasil yaitu kurangnya guru menggunakan media, kurangnya fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran, serta guru hanya menggunakan buku paket sebagai alat bantu. sedangkan pada tahap desain yaitu menyusun materi, memilih aplikasi untuk pembuatan media mp3, Menyediakan komputer/laptop, menyusun angket, menentukan durasi audio mp3. Untuk tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berupa audio yang dikemas dalam format mp3, selanjutnya produk dinilai oleh ahli media, ahli materi serta revisi media, hasil yang didapat dari ahli produk layak dan dapat di uji coba. Media yang di uji coba kepada siswa, hasil uji coba *one to one* mendapatkan nilai 76,84% di kategori "Cukup", sedangkan uji coba *small group* mendapatkan nilai 86,35% di kategori "Sangat Layak", dan untuk uji coba *field test* mendapatkan nilai 83,68% di kategori "Sangat Layak". Terakhir adalah tahap

evaluasi, peneliti melakukan evaluasi dari tahap sebelumnya, tahap evaluasi ini berdasarkan penilaian ahli serta uji coba produk.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Elizarita. 2021. “ Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Kewajiban Dan Hakku Di Kelas III SD Negeri 206/XPandan Jaya ”. Jurnal. *Journal on Education*, Volume 04, No 01, hal 301.
- Listiqroriyah. 2013. *Perbandingan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media Macromedia Flash dengan CongklakBil-Bul pada materi operasi hitung bilangan bulat kelas V SDN 3 Sidokumpul*. Thesis. Gresik. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rustaman. dkk. 2023. “Pengembangan dan Pemanfaatan Media Non-Cetak : Transparasi, Audio Dan Audio Transparasi”. Jurnal. *Sindoro Cendekia Pendidikan*. Vol 1, No 10, Hal 101-112.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.