

Pengembangan Media *Audiobook* untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B

Nadia Sastabila*, Prana Dwija Iswara, Isrok'atun

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

***Corresponding Author:**

nadia.sast@upi.edu

Article History:

Received 2023-12-07

Revised 2024-03-10

Accepted 2024-03-20

Keywords:

Audiobook

Read

Watch

Kata Kunci:

Audiobook

Membaca

Memirsa

Abstract

The lack of media use in this learning and influenced by the lack of availability of school facilities is an obstacle for teachers in delivering material and providing effective media in the process of delivering this information. This research aims to develop audiobook media and determine its effectiveness. Research and Development is the method in this research, based on the ADDIE model as the foundation in the implementation of this research. The subjects in this study were grade IV elementary school students, teachers, media experts, and material experts. Quantitative descriptive is the data analysis technique used. The results of media validation stated in the very feasible category with the results of 100% and 94.44%. Results based on validation by material experts fall into the category of very feasible, the acquisition of 100% results. The product trial stated that the media was very good, which was carried out through individual trials, small group tests, and product use tests. In the effectiveness of product use, the results obtained asymp. sig 0.000 which means <0.05 so that it is concluded that a significant difference is obtained from the acquisition of the pretest and posttest carried out. So that this audiobook media product is effective for reading and viewing learning and is used at the learning process stage.

Abstrak

Minimnya penggunaan media pada pembelajaran tersebut dan dipengaruhi oleh kurangnya ketersediaan fasilitas sekolah menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi dan menyediakan media yang efektif dalam proses penyampaian informasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *audiobook* dan mengetahui efektivitasnya. *Research and Development* menjadi metode pada penelitian ini, dengan didasarkan model ADDIE sebagai tumpuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD, guru, ahli media, dan ahli materi. Deskriptif kuantitatif menjadi teknik analisis data yang digunakan. Hasil validasi media menyatakan dalam kategori sangat layak dengan perolehan hasil 100% dan 94,44%. Hasil berdasarkan validasi oleh ahli materi masuk ke dalam kategori sangat layak, perolehan hasil 100%. Pada uji coba produk menyatakan media sangat baik, yang dilakukan melalui uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji penggunaan produk. Pada efektivitas penggunaan produk memperoleh hasil asymp. sig 0.000 yang artinya <0,05 sehingga ditarik kesimpulan bahwa perbedaan signifikan didapatkan dari perolehan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan. Sehingga produk media *audiobook* ini efektif untuk pembelajaran membaca dan memirsa yang digunakan pada tahap proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan terus berjalan mengundang perubahan pada semua aspek kehidupan manusia, salah satunya pendidikan formal. Dunia pendidikan diminta agar mewujudkan manusia yang unggul mengikuti kemajuan zaman dan teknologi (Isrokatun et al., 2021). Pada pendidikan formal pencapaian kompetensi suatu pembelajaran bisa berhasil didukung oleh beberapa aspek, di antaranya peserta didik, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode, pengajaran, sarana, dan prasarana. Pada setiap kompetensi di dalam pembelajaran, yang menentukan keberhasilan kompetensi tersebut adalah seorang guru. Setiap proses pembelajaran yang terlibat langsung dengan upaya menciptakan, membina, mempengaruhi, dan mengembangkan kemampuan setiap peserta didiknya ialah seorang guru. Hal tersebut merupakan suatu upaya agar setiap peserta didik menjadi

terampil, cerdas, dan memiliki moral serta jiwa sosial yang tinggi. Pada keberhasilan pencapaian kompetensi tidak terlepas dari peran guru dalam memilih metode dan penggunaan cara dalam proses membagikan materi pembelajaran di kelas. Seorang guru dapat dikatakan tidak hanya berperan menjadi seorang pendidik, namun seorang guru juga harus mampu menjadi pribadi yang teladan, mampu memberikan motivasi, dan mampu menjadi pengarah pada perkembangan peserta didik. Oleh sebab itu, seorang guru yang kita sebut sebagai pendidik, harus mampu memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan, mampu memberikan semangat motivasi yang tepat bagi seluruh peserta didik. Tugas penting pula bagi seorang guru untuk memberikan pembelajaran yang memudahkan peserta didik pada proses belajar-mengajar dan mampu dalam merancang perangkat pembelajaran secara tepat supaya peserta didik dapat merasakan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Susilo, 2020).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada masa ini sudah menjadi kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan yang tidak dapat disangkal lagi. Pengaruh teknologi saat ini telah merambah setiap aspek kehidupan manusia dengan berbagai cara. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan teknologi dalam memudahkan pekerjaan manusia. Termasuk dalam dunia pendidikan, pembelajaran berbasis teknologi berpotensi mengubah bentuk filosofi pembelajaran, beralih dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centered*) (Rinaldi et al., 2017). Maka dari itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar-mengajar dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Anggraeni et al., n.d.).

Pada proses pembelajaran, yang menjembatani siswa terhadap materi ajar agar pemahaman siswa terbentuk dan kesempatan yang bisa guru manfaatkan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mendapatkan posisi yang dapat dikatakan sangat penting pada proses pembelajaran, karena kehadirannya pada proses belajar-mengajar dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep dasar dan pengetahuan. Keunggulan media pembelajaran juga adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, karena keberadaannya dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses belajar-mengajar (Susilo, 2020). Oleh sebab itu, bagi seorang guru kesempatan yang penting dalam memilih dan menerapkan, serta mengembangkan media pembelajaran dalam keberhasilan proses belajar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang diberikan dan diajarkan oleh guru dalam setiap jenjang pendidikan. Membaca dan memirsa merupakan dua keterampilan yang termasuk ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Membaca adalah tindakan yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan (Apreasta et al., 2023), sedangkan memirsa adalah keterampilan baru yang dihasilkan dari kemajuan teknologi agar masyarakat pendidikan dapat beradaptasi dengan zaman. Menonton video pendek dan mendengarkan radio atau sinar (*podcast*) adalah aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan untuk keterampilan memirsa (Mayang et al., n.d.). Pembelajaran bahasa Indonesia ini berisi proses belajar memahami informasi, gagasan, pesan, dan pengetahuan. Pada proses memahami suatu informasi, gagasan, pesan, dan pengetahuan, aktivitas berpikir memiliki peranan yang penting dalam melalui proses tersebut. Oleh sebab itu, guru harus menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses berpikir secara optimal (Anna, 2016). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi ke dalam proses pendidikan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam proses memahami materi sudah sepatutnya dilaksanakan oleh seorang guru. Namun, pada kenyataannya sebagian guru ditemui masih belum menggunakan media pembelajaran terlebih pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia ini, guru hanya terpaku pada teks yang sudah tersedia di buku tanpa memberikan contoh teks lain di luar buku tersebut, terutama pada teks narasi. Seperti observasi dan wawancara yang sudah dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri Tobat 2 Kabupaten Tangerang, narasumber mengatakan bahwa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah menggunakan media pembelajaran terutama

pada teks narasi, narasumber hanya menggunakan teks yang telah tersedia di buku, narasumber juga mengatakan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga belum pernah digunakan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "*Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B*".

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Anwas, 2015) mengenai "*Audiobook: Instructional Media of Modern Society*" menemukan bahwa *audiobook* tersebut dapat menyesuaikan dengan masyarakat modern yang dapat memahami isi buku sambil melakukan aktivitas sehari-hari, pada teman-teman tunetra pula dapat membantu dalam memahami isi cerita, dan pada beberapa buku lama atau kuno dapat diselamatkan, sebagai contoh adalah buku sastra daerah. Sejalan dengan penelitian (Fachrurrozi et al., 2021) mengenai "*Pengembangan Buku Audio Digital sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa buku audio digital ini dikembangkan sangat layak dan masuk kategori sangat baik yang dinyatakan oleh penggunaan media yang dapat dimanfaatkan oleh siswa pada saat pembelajaran mengenal dan menyebutkan huruf sampai dengan kalimat. Menurut (Ching & Tahar, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "*Penggunaan Peralatan Multisensori Buku Audio dalam Meningkatkan Minat Murid-murid Masalah Pembelajaran terhadap Membaca*" hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar tanggapan guru positif mengenai penggunaan buku audio sekaligus meningkatkan minat membaca pada murid-murid. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *audiobook* yang berisi teks bacaan, ilustrasi gambar, audio suara, suara ilustrasi pendukung. Jika dibandingkan dengan buku audio milik Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, kelebihan produk pada penelitian ini, yaitu audio, teks, dan gambar bisa sekaligus digunakan dalam satu waktu, cerita dapat dibaca dan dipirsa (didengar dan dilihat) oleh pengguna. Sedangkan milik Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek audio dan buku digunakan secara terpisah. Adapun kekurangan yang ada pada produk penelitian ini adalah kualitas suara dan gambar masih kurang jernih, ketersediaan bahan bacaan terbatas, yaitu hanya ada dua cerita yang tersedia jika dibandingkan dengan milik Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek ketersediaan cerita lebih banyak dan beragam dari setiap jenjangnya.

Peneliti merumuskan masalah sebagai berikut, yaitu apakah pengembangan media *audiobook* ini layak digunakan untuk pembelajaran membaca dan memirsa siswa fase B, apakah media *audiobook* bermanfaat dalam pembelajaran pada siswa fase B, dan apakah media *audiobook* memiliki efektivitas untuk pembelajaran membaca dan memirsa pada siswa fase B. Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penulisannya yaitu untuk mengetahui kelayakan pengembangan *audiobook*, kebermanfaatan media *audiobook* dalam pembelajaran, dan untuk mengetahui apakah media *audiobook* memiliki efektivitas untuk pembelajaran membaca dan memirsa siswa fase B.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tobat 2, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Banten. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah 2 ahli media, 2 ahli materi, 5 orang siswa untuk uji coba perorangan, 21 orang untuk uji kelompok kecil, dan 26 orang siswa tambahan untuk uji penggunaan produk. Penilaian penggunaan produk juga dilakukan oleh 5 orang guru dan tes objektif dilakukan oleh 26 siswa kelas IV untuk mengetahui efektivitas antara media *audiobook* terhadap pembelajaran membaca dan memirsa siswa dalam bentuk *pretest* dan *posttest* (Izzaturahma et al., 2021). Model yang dijadikan dasar yaitu model ADDIE (*analysis, design development, implementation, dan*

evaluation). Penggunaan model ini digunakan untuk mendapatkan hasil produk atau media yang dirancang sesuai dan divalidasi kelayakannya (Ramadhan & Sugiyono, 2015).

Adapun metode tahapan yang dilalui yaitu (1) Wawancara, wawancara dilakukan untuk mengetahui data dan informasi, kemudian menemukan solusi dan kebutuhan yang diperlukan, (2) Perancangan, melakukan perancangan berdasarkan data yang diperoleh dengan membuat sebuah kerangka media sebagai tahap perancangan, (3) Pengembangan, di proses ini peneliti memindahkannya ke dalam bentuk fisik. Selanjutnya melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasi produk media oleh tim ahli media dan ahli materi. Kemudian memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan tim ahli media dan ahli materi, (4) Implementasi, media diuji coba pada proses pembelajaran di sekolah untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan (Fachrurrozi et al., 2021)., dan (5) Evaluasi, dilakukan untuk mengetahui efektivitas antara penggunaan media *audiobook* terhadap pembelajaran membaca dan memirsa siswa melalui tes subjektif di akhir kegiatan pada saat pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan instrumen penelitian menggunakan lembar angket/kuesioner untuk mengumpulkan data *review* media oleh ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji penggunaan produk. Pengumpulan data dengan instrumen didasarkan pada skala *likert* 5 dan skala 5 untuk konversi tingkat pencapaian (Pikaprawati et al., 2022).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Tampilan Desain <i>Layout/Tata Letak</i>	a. Ketepatan dalam memilih tampilan dengan materi b. Ketepatan proporsi tampilan	2
2.	Teks/Tipografi	a. Ketepatan penggunaan huruf agar dibaca dengan mudah oleh pengguna produk b. Ketepatan ukuran huruf agar dibaca dengan mudah oleh pengguna produk c. Ketepatan warna huruf agar dibaca dengan mudah oleh pengguna produk	3
3.	Gambar	a. Komponen gambar b. Ukuran gambar c. Kualitas visual gambar d. Sesuainya gambar dengan bahan materi e. Gambar terlihat menarik	5
4.	Audio	a. Tepatnya pembawaan tinggi-rendah nada pada materi yang dibawakan b. Kesesuaian volume tinggi-rendah nada pembawaan materi c. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi d. Kesesuaian volume <i>background</i> dengan materi	4
5.	Penggunaan Produk	a. Kesesuaian dengan pengguna (siswa fase B) b. Flexible: dapat digunakan secara mandiri atau dengan bimbingan	2
6.	Navigasi dan <i>Interact Link</i>	a. Kesesuaian tombol navigasi b. Efektivitas <i>Interact Link</i>	2
Jumlah			18

Kuesioner atau angket yang ditujukan kepada tim ahli media berisi 18 butir pertanyaan yang didasarkan 6 aspek yang perlu dinilai mengenai produk yang dikembangkan, di antaranya tampilan desain produk, teks yang digunakan, gambar yang ditampilkan, audio yang dibuat, penggunaan pruduk kepada pengguna, dan navigasi produk.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Relevansi Materi	a. Media pembelajaran menyajikan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran b. Media yang dibuat sesuai dengan konsep materi pembelajaran	2
2.	Pengorganisasian Materi	a. Kelengkapan dan kedalaman materi b. Materi mudah dipahami c. Media yang dibuat sistematis, runtut, alur logis, dan jelas d. Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan e. Kesesuaian jumlah latihan dengan banyaknya materi yang disajikan f. Materi dapat di-review ulang g. Kontekstualitas h. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	8
Jumlah			10

Tim ahli materi diberikan lembar kuesioner atau angket dengan jumlah butir pertanyaan 10 butir. Penilaian isi materi produk didasarkan pada 2 aspek penilaian, di antaranya relevansi materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan dan pengorganisasian materi di dalamnya.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Penggunaan Produk

No	Aspek	Indikator	Jml. Butir
1.	Penggunaan Produk	a. Kemenarikan penggunaan media b. Kemudahan penggunaan media	2
2.	Materi	a. Kemenarikan komponen materi b. Kemudahan komponen materi c. Kemudahan bahasa dan isi	3
3.	Tampilan Desain Produk	a. Kejelasan suara yang disajikan b. Kemenarikan suara tambahan c. Kemudahan pemilihan huruf	3
4.	Manfaat Produk	a. Memotivasi pembelajaran dalam pembelajaran membaca dan memirsa	1
Jumlah			9

Kuesioner atau angket yang ditujukan kepada siswa pada saat uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba penggunaan produk berjumlah 9 butir pertanyaan. Kuesioner atau angket ini merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan produk yang didasarkan pada aspek penggunaan produk, materi yang disusun, tampilan sebuah desain media yang dikembangkan, dan manfaat yang dirasakan oleh siswa setelah menggunakan produk.

Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari perolehan data kuesioner/angket menggunakan skala *likert* 5 kategori, yaitu perolehan skor 5 dikategorikan sangat sesuai (SS), skor 4 sesuai (S), skor 3 cukup sesuai (CS), skor 2 tidak sesuai (TS), dan skor 1 sangat tidak sesuai (STS) (Astuti, 2021) dan berdasarkan tujuan penelitian pembelajaran membaca dan memirsa siswa fase B setelah menggunakan media yang dikembangkan. Statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan data sampel dan populasi untuk menjelaskan atau menunjukkan objek yang diteliti (Aguss & Fahrizqi, 2020). Adapun data hasil dikonversikan berdasarkan klasifikasi kriteria penilaian dengan nilai interpretasi lima tingkatan, yaitu (1) 81-100% sangat baik, (2) 61-80% baik, (3) 41-60% cukup baik, (4) 21-40% kurang baik, dan (5) 0-20% sangat tidak baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

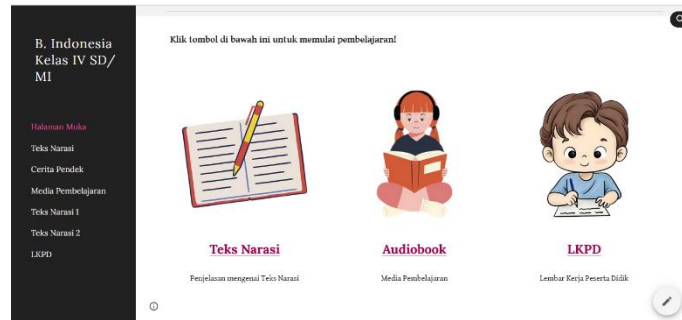
Hasil penelitian ini memiliki pokok bahasan mengenai rancangan sebuah media *audiobook*, validitas kelayakan media *audiobook* yang dikembangkan, dan efektivitas media terhadap pembelajaran membaca dan memirsa siswa (Bilqis et al., 2023). Penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan penelitiannya yaitu, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). **Tahap analisis**, meliputi kegiatan (1) analisis mengenai karakter siswa dan permasalahan di sekolah (2) analisis pembelajaran di kelas yang disajikan oleh guru, (3) analisis fasilitas di lingkungan sekolah. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui karakter siswa, proses pembelajaran di kelas bersama guru, dan permasalahan yang dialami. Hasil wawancara yang telah dilakukan bersama narasumber yaitu guru kelas IV didapatkan data/informasi mengenai bahwa pada saat pembelajaran siswa terkadang kurang fokus pada saat pembelajaran yang menyajikan sebuah teks panjang. Oleh sebab itu, guru menciptakan proses belajar yang melibatkan siswa untuk membuat cerita yang dialaminya sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti proses belajar. Namun, pada proses pembelajaran guru sama sekali belum pernah mencoba membuat dan menciptakan pembelajaran menggunakan media, didasarkan oleh analisis guru kelas tersebut, siswa akan lebih giat dan semangat apabila menggunakan media pada saat pembelajaran. Terhalang dengan fasilitas yang ada, sekolah tersebut belum memiliki fasilitas yang baik pada bidang teknologi, sehingga guru kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Tahap desain, dilakukan tahapan desain mengenai media *audiobook* meliputi penyesuaian dengan permasalahan yang dialami yaitu pada saat pembelajaran yang berisi teks beberapa paragraf terkadang membuat siswa kurang fokus sehingga kurang semangat dalam mengikuti serangkaian pembelajaran. Oleh sebab itu, dilakukan penyesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan elemen yang berkaitan. Pada fase B dalam elemen membaca dan memirsa tertera capaian pembelajaran yang dicapai yaitu siswa mampu untuk menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh dalam teks narasi dan mampu dalam memaknai kosakata baru yang telah dibaca dan dipirsa. Kemudian pembuatan desain media menggunakan *Canva*, *CapCut*, *YouTube*, *Google Drive* dan *Google Site*, dalam mendesain sebuah gambar, audio suara, dan pemilihan huruf serta penggunaan warna yang dipakai. **Tahap pengembangan**, tahapan yang dirancang dalam kegiatan mendesain digabungkan pada tahap pengembangan. Media disusun berisi gambar tampilan yang dibuat melalui *Canva*, rekaman suara dan suara latar belakang yang dibuat melalui *Capcut* dan disediakan secara online dalam *YouTube*. *Google Site* yang dibuat melalui *Google Drive* dan menyusun tampilan media secara utuh.



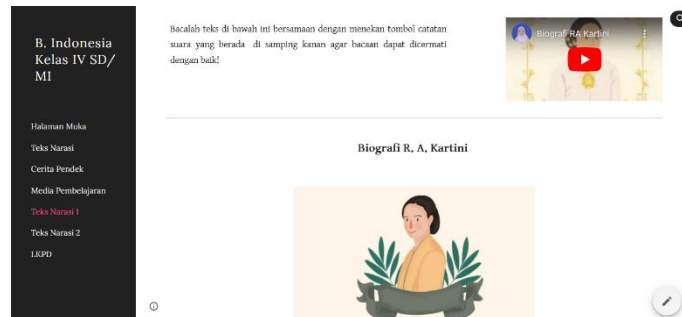
Gambar 1. Halaman Depan

Tampilan depan media diisi dengan gambar ilustrasi yang menggambarkan seorang anak sedang membaca sekaligus mendengarkan dengan muatan pembelajaran sejarah yang disimbolkan dengan beberapa karakter pahlawan Indonesia dan karakter hewan yang menjelaskan mengenai pembelajaran cerita fabel. Hal tersebut berkaitan dengan isi pembelajaran teks narasi non fiksi dan fiksi.



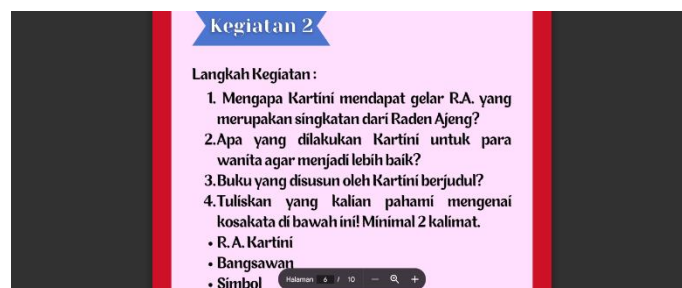
Gambar 2. Tampilan Menu

Tampilan menu yang disajikan dilengkapi dengan gambar pendukung agar pengguna media dapat lebih memahami menu yang disajikan. Huruf dan warna yang digunakan dibuat agar lebih mudah dibaca, penjelasan singkat di bawah judul menu dibuat agar pengguna dapat mengetahui isi yang akan dimunculkan.



Gambar 3. Teks dan Audio Suara

Bagian menu teks narasi 1 berisi sebuah cerita non fiksi mengenai biografi salah satu pahlawan Indonesia yaitu R.A. Kartini. Teks tersebut dilengkapi dengan audio suara yang terletak di sebelah kanan atas cerita, disertai dengan petunjuk agar pengguna dapat memulai menekan tombol audio tersebut bersamaan dengan memulai membaca teks dan memirsa sebuah gambar dan cerita yang disajikan.



Gambar 4. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja untuk peserta didik dibuat pada media dalam bentuk tombol yang dapat ditekan/dimulai dan merujuk ke *Google Drive* lalu memuat sebuah *e-book* lembar kerja peserta didik. Lembar kerja dibuat berdasarkan dengan cerita yang disajikan untuk pembelajaran membaca dan memirsa siswa kelas IV.

Tahap Implementasi, kegiatan yang lalui yaitu uji kelayakan media *audiobook* melalui validasi produk yang dilakukan oleh tim ahli media dan tim ahli materi. Hasil yang didapat dari validasi produk oleh ahli media dan materi sangat penting untuk menentukan validitas dan kelayakan produk (Dewi & Handayani, 2021). Selanjutnya produk dilakukan tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba penggunaan produk.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1.	NN	100%	Sangat Layak
2.	EYA	94,44%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1.	SHS	100%	Sangat Layak
2.	PDI	100%	Sangat Layak

Penilaian kedua validator media terhadap *audiobook* yang dikembangkan memberikan hasil yang sangat baik. Validator 1 memberikan nilai hasil maksimal dengan kriteria sangat layak (SL) dan validator 2 memberikan pula nilai hasil dengan kriteria sangat layak (SL). Hasil penilaian validasi produk oleh tim ahli materi memperoleh hasil yang sangat baik. Kedua validator memperoleh nilai hasil maksimal dengan kriteria sangat layak (SL). Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh tim ahli, media *audiobook* layak untuk diuji cobakan. Adapun catatan yang diberikan oleh validator media yaitu, tampilan yang ada dalam media dapat didesain kembali untuk menambah kelengkapan.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Coba Penggunaan Produk

No	Responden	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1.	JAM	93,33%	Sangat Baik
2.	MN	88,88%	Sangat Baik
3.	RDS	86,88%	Sangat Baik
4.	AP	75,55%	Baik
5.	E	95,55%	Sangat Baik
6.	Kelompok Kecil	93,65%	Sangat Baik
7.	Penggunaan Produk	80,42%	Baik

Hasil yang didapat berdasarkan uji coba perorangan yang dilakukan oleh 5 orang siswa memberikan hasil baik, dengan perolehan hasil 4 orang siswa memberikan penilaian terhadap media dengan kriteria sangat baik (SB) dan 1 orang dengan kriteria baik (B). Penilaian yang dilakukan melalui uji kelompok kecil kepada 21 siswa memperoleh hasil penilaian produk dengan kriteria sangat baik (SB), kemudian pada uji coba penggunaan produk kepada 26 siswa memperoleh penilaian media dengan kategori Baik (B). Sehingga kriteria kelayakan media audiobook memiliki daya guna dan bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 6. Uji Penggunaan Produk oleh Guru Pengguna

No	Responden	Hasil Penilaian Produk	Kriteria
1.	MR	91,42%	Sangat Baik
2.	AVA	97,85%	Sangat Baik
3.	LM	100%	Sangat Baik
4.	TM	92,14%	Sangat Baik
5.	MA	84,28%	Sangat Baik

Uji penggunaan produk kepada 5 orang guru dan didasarkan dengan kriteria kelayakan produk, *audiobook* masuk ke dalam kategori sangat baik (SB) dan dapat digunakan pada tahapan pembelajaran sepadan dengan sasaran subjek.

Tahap evaluasi, tahap ini berisi kegiatan uji efektivitas produk kepada 26 siswa melalui tes objektif menggunakan *pretest-posttest*. Butir soal *pretest-posttest* sama, berisi pertanyaan mengenai hal-

hal yang dihadapi tokoh dalam cerita dan memaknai kosakata baru yang terdapat dalam teks narasi. Berdasarkan perolehan data dari 26 siswa data diuji menggunakan uji asumsi dasar yaitu uji normalitas data, bertujuan untuk mengetahui uji beda parametrik dan nonparametrik. Penelitian ini menggunakan uji Saphiro-Wilk karena jumlah sampel data <50 orang. Dasar pengambilan keputusan yaitu, jika nilai sig>0,05 maka data berdistribusi normal dan jika sig<0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Sebelum	.225	26	.002	.902	26	.017
Nilai Sesudah	.365	26	.000	.775	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 7, didapatkan bahwa nilai sig pada uji Saphiro-Wilk adalah 0,017 dan 0,000, lebih kecil (<) dari 0,05, maka data yang diperoleh tidak normal. Karena data yang diperoleh berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji nonparametrik Wilcoxon untuk menguji data perolehan berdasarkan *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan atau tidak.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Sesudah - Nilai Sebelum	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	26 ^b	13.50	351.00
	Ties	0 ^c		
	Total	26		

a. Nilai Sesudah < Nilai Sebelum

b. Nilai Sesudah > Nilai Sebelum

c. Nilai Sesudah = Nilai Sebelum

Test Statistics^a

	Nilai Sesudah - Nilai Sebelum
Z	-4.475 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Perolehan data berdasarkan uji Wilcoxon memperoleh asymp. sig 0.000 yang artinya hasil tersebut <0,05, ditarik kesimpulan bahwa perbedaan signifikan didapatkan dari perolehan hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga penggunaan media *audiobook* untuk pembelajaran membaca dan memirsa efektif untuk dipakai dalam proses tahapan pembelajaran. Dalam meningkatkan mutu pembelajaran, guru pada fase B dapat menggunakan *audiobook* sebagai media tambahan. Pembelajaran yang efektif mempengaruhi pemahaman siswa (Iswara, 2016).

Pembahasan

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa media *audiobook* untuk pembelajaran membaca dan memirsa layak digunakan dan efektif digunakan untuk pembelajaran membaca dan memirsa siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang sudah dilalui. Pengembangan media *audiobook* sesuai berdasarkan analisis kebutuhan dengan model ADDIE secara sistematis yang bertumpu pada teori (Purnianingrum & Manuaba, 2022). Media *audiobook* dikembangkan dengan berisi materi teks narasi dan

memuat cerita non-fiksi dan fiksi dengan capaian pembelajaran fase B elemen membaca dan memirsa. Perbedaan media *audiobook* yang dikembangkan pada penelitian ini dengan milik Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbudristek adalah pada penggunaan rekaman suara, gambar ilustrasi, dan ketersediaan cerita di dalamnya. Laman milik Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi memiliki beragam cerita pada setiap jenjangnya, ilustrasi gambar yang diberikan sangat bagus dan baik dalam memicu penghayatan pengguna laman tersebut, lalu audio suara serta suara pendukung peristiwa dirancang sangat baik untuk memberi gambar peristiwa yang terjadi. Namun, penggunaan buku dan audio digunakan secara terpisah. Pada *audiobook* yang tersedia, tidak bisa menampilkan *e-book* atau bacaan cerita, hanya audio yang dapat diputarkan dan didengarkan. Lalu, cerita pada *e-book* dapat dibaca berbeda dengan pemutaran audio yang ada dalam laman tersebut. Sedangkan *audiobook* dalam penelitian ini memuat serangkaian cerita/teks yang langsung dilengkapi dengan gambar ilustrasi peristiwa tokoh dalam cerita dan audio yang dapat diputarkan dan didengarkan, sehingga proses memirsa siswa dapat terjadi. Namun pada media *audiobook* yang dikembangkan pada penelitian ini memuat jumlah cerita yang terbatas, yaitu 2 buah cerita untuk siswa fase B.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini telah melalui tahapan uji coba sampai akhirnya dikatakan layak. Pertama, produk dinilai dan divalidasi oleh tim ahli media dan ahli materi agar bisa melalui tahap uji coba. Setelah dikatakan layak oleh validator, media diuji coba perorangan, kelompok kecil, dan penggunaan produk pada saat pembelajaran lalu menghasilkan nilai sangat baik melalui serangkaian uji coba tersebut. Kemudian media diuji untuk membuktikan efektivitas media audiobook untuk pembelajaran membaca dan memirsa pada siswa fase B dan menghasilkan efektif. Hal ini disebabkan sejalan dengan proses analisis di lapangan, pengorganisasian materi dan desain media juga sudah divalidasi oleh validator. Kualitas proses pembelajaran dapat meningkat apabila penyajian sebuah materi disajikan menarik melalui media pembelajaran (Nurrita, 2018).

Temuan penelitian sebelumnya menyebutkan *audiobook* dapat menyesuaikan dengan masyarakat modern dan membantu teman-teman tunanetra (Anwas, 2015). Penelitian temuan yang lain menyatakan bahwa media relevan dalam mengatasi kesulitan belajar anak disleksia dan memudahkan dalam proses belajar (Indriastuti, 2015). Temuan penelitian lainnya menghasilkan bahwa buku audio digital layak dan masuk kategori baik sebagai media pembelajaran membaca permulaan (Fachrurrozi et al., 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu buku audio dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran masyarakat saat ini, mengatasi permasalahan membaca, dan media yang tepat untuk pembelajaran membaca. Adapun kebaharuan pada penelitian ini, media dibuat tidak hanya untuk dibaca namun dipirsa oleh siswa. Karena produk pada penelitian ini memuat audio, teks, dan gambar yang bisa sekaligus digunakan dalam satu waktu, cerita dapat dibaca dan dipirsa (didengar dan dilihat) oleh pengguna. Implikasi pada penelitian yang dilakukan ini yaitu *audiobook* dapat bermanfaat dalam pembelajaran karena siswa fokus dalam mengikuti proses tahap belajar dan media ini memiliki efektivitas untuk pembelajaran membaca dan memirsa siswa. Oleh sebab itu, media dapat dipakai sebagai alat pembelajaran di kelas oleh guru, materi yang terdapat dalam media juga dapat *di-review* kembali baik secara mandiri dan terbimbing.

KESIMPULAN

Media *audiobook* untuk pembelajaran membaca dan memirsa pada siswa fase B layak digunakan pada tahap proses pembelajaran. Media ini dapat dijadikan pilihan oleh guru dalam kesempatan untuk memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran. Media ini juga dapat menjembatani siswa dengan materi ajar agar proses penyampaian informasi lebih optimal. Media *audiobook* juga efektif digunakan pada siswa fase B untuk pembelajaran membaca dan memirsa. Pembelajaran yang efektif yang diciptakan oleh guru berpengaruh pada proses pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.9117>
- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Elan, R., & Mahardika, I. K. (n.d.). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*.
- Anna, H. (2016). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM KONTEKS MULTIBUDAYA*. 9(2).
- Anwas, O. M. (2015). AUDIOBOOK: MEDIA PEMBELAJARAN MASYARAKAT MODERN. *Jurnal Teknodik*, 54–62. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v18i1.111>
- Apreasta, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). *PENGEMBANGAN E-LKPD MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ELEMEN MEMBACA DAN MEMIRSA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 09.
- Astuti, P. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Addie Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(12), Article 12. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i12.290>
- Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.628>
- Ching, L. S., & Tahar, M. M. (2021). *Penggunaan Peralatan Multisensori Buku Audio Dalam Meningkatkan Minat Murid-murid Masalah Pembelajaran Terhadap Membaca*. 3(1).
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Fachrurrozi, F., Utami, N. C. M., & Aldian, R. (2021). PENGEMBANGAN BUKU AUDIO DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN KELAS I SEKOLAH DASAR. *Educational Technology Journal*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p17-31>
- Indriastuti, F. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AUDIO UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR ANAK DISLEKSIA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v3n2.p91--106>
- Isrokaton, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Iswara, P. D. (2016). PENGEMBANGAN MATERI AJAR DAN EVALUASI PADA KETERAMPILAN MENDENGARKAN DAN MEMBACA. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2359>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Mayang, S., Purnanto, A. W., & Pradana, A. B. A. (n.d.). *IDENTIFIKASI BERBAGAI MODEL PEMBELAJARAN MEMIRSA DI SD MUHAMADIYAH PAYAMAN KABUPATEN MAGELANG*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 271164. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pikapratwi, P. K. N., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.3934>

-
- Purnianingrum, G. A. N. T., & Manuaba, I. B. S. (2022). Media Pembelajaran E-Mading Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Tematik Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46165>
- Ramadhan, M. A., & Sugiyono, S. (2015). PENGEMBANGAN SUMBER DANA SEKOLAH PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 340. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6488>
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Susilo, S. V. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>