

KUALITAS PRODUK MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Sungkono*)

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas produk media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan FIP UNY ditinjau dari penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dan aspek permediaan.

Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian analisis isi. Metode pengumpulan data yaitu dengan metode observasi, dan instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi. Obyek penelitian yaitu tujuh judul produk media audio pembelajaran karya mahasiswa Program studi Teknologi Pendidikan pada tahun 2010. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif teknik persentase.

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa kualitas produk media audio pembelajaran pada kategori cukup baik, dan secara khusus masing-masing aspek menunjukkan bahwa aspek penerapan prinsip disain pesan pembelajaran secara umum pada kategori baik (92%) dengan kontribusi aspek prinsip motivasi kategori baik (72%), prinsip pemusat perhatian kategori baik (85%) prinsip aktivitas kategori baik (90%), aspek perulangan kategori baik (90%), dan umpan balik kurang baik (43%). Sementara aspek permediaan secara keseluruhan pada kategori cukup baik (69%), secara rinci aspek penyajian kategori baik (71%), narasi kategori cukup baik (62%), musik kategori cukup baik (60%), fisik kategori cukup baik (58%), dan aspek efek suara kategori cukup baik (55%).

Kata kunci: Kualitas Produk, Media Audio Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Kompetensi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan (TP) diantaranya memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi tersebut pada kurikulum program studi Teknologi Pendidikan (TP) ada beberapa mata kuliah yang mengharuskan mahasiswa dapat mengembangkan media pembelajaran, mata kuliah itu diantaranya; pengembangan media audio, pengembangan media video, pengembangan alat permainan edukatif, pengembangan media berbasis

komputer, pengembangan bahan ajar cetak, pengembangan media foto dan pengembangan media Grafis.

Salah satu media yang dikembangkan oleh mahasiswa TP adalah media audio pembelajaran. Media audio ini terdiri atas tiga unsur pokok yaitu unsur kata, musik dan efek suara. *Pertama*, kata adalah suara manusia yang keluar secara teratur diproduksi dengan penuh penghayatan dengan memperhatikan segi intonasi, volume dan penekanan. Ada beberapa jenis siaran kata seperti uraian, wawancara, diskusi, dialog, quiz, drama/sandiwara, dan story. *Kedua*, Musik merupakan perpaduan bunyi yang mempunyai arti dan memiliki nilai artistic tinggi. Dalam siaran radio/program audio musik mempunyai peranan yang cukup penting. Dengan musik siaran yang disuguhkan menjadi lebih menarik, lebih .hidup, dan lebih jelas. Oleh karena itu memilih musik bukanlah pekerjaan yang mudah, hal ini menuntut suatu kecakapan dan keterampilan khusus. Musik dalam produksi program audio memiliki kegunaan sebagai berikut: 1) Tanda pengenalan suatu acara, 2) Memberi warna pada suatu acara, 3) Menciptakan suasana, seperti: sedih, gembira, romantis, dan horror, 4) Mempengaruhi secara psikologis, 5) Membentuk karakter suatu acara, 6) Membantu menciptakan flash back, 7) Memberikan penekanan pada suatu acara. Dalam menggunakan musik pada program audio Daniel Handoyo Sunyoto (1978:31-40) menyatakan bahwa musik yang baik dalam sebuah produksi adalah yang mampu menciptakan suasana yang tepat sesuai dengan tujuan program.

Musik dalam program audio dapat dibedakan menjadi beberapa jenis seperti musik tema/tune, musik pembukaan (intro), musik transisi, musik jembatan, musik latar belakang, musik smash, dan musik penutup (music extro). *Ketiga*, unsur Efek suara (*sound effect*). Efek suara dapat didefinisikan suatu bunyi selain kata dan musik. Secara garis besar efek suara dalam program audio memiliki beberapa fungsi efek suara yaitu untuk 1) Menetapkan lokasi atau setting, seperti suara-suara ayam, itik, kambing, akan menggambarkan lokasi pembicaraan di tempat perkampungan petani, 2) menunjukkan waktu dalam setting. Misalnya suara burung hantu, jengkerik menunjukkan waktu malam hari.3) Memberikan tekanan pada bagian program dalam suatu adegan, seperti tegang, dan tenang,, 4) Memberikan cita rasa atau kesenangan pada seseorang. Misalnya suara angin sepoi-sepoi dengan ombak di pantai akan menggambarkan dua remaja yang saling merayu karena asmara, 5) memberi arti pada pemunculan atau berakhirnya suatu adegan atau kejadian.

Efek suara pada dasarnya dapat dibedakan menjadi efek langsung (*spot effect*), *actuality recorded effect*, dan *library record effect*. *Spot Effect* (efek langsung), yaitu efek suara yang dibuat secara langsung di studio, maksudnya suara efek ini dibuat secara langsung pada saat rekaman berlangsung, *Actuality recorded effect*. Efek suara ini merupakan efek suara yang diperoleh /direkam langsung di kancah/lokasi kejadian, dan dimanfaatkan sebagai efek suara pada saat rekaman. Misalnya rekaman suara kebisingan kendaraan, suara keramaian pasar, bunyi/suara hewan seperti ayam berkokok, anjing menggonggong, dsb. *Library recorded effect*, Efek suara ini merupakan efek suara buatan, yaitu efek suara yang secara khusus dibuat di studio dalam suatu piringan hitam atau pita magnetik yang suaranya menyerupai suara aslinya untuk keperluan tertentu.

Disamping ketiga unsur tersebut di atas, faktor penting lain yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media audio yaitu penerapan prinsip disain pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut yaitu prinsip motivasi, prinsip alat pemusat perhatian, prinsip aktivitas, prinsip perulangan, prinsip umpan balik, dan prinsip mengurangi hal-hal yang kurang penting. *Pertama*, prinsip motivasi. Prinsip ini menyatakan jika dalam pembuatan program kaset audio diterapkan prinsip motivasi dan kemudian program tersebut digunakan dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Motivasi mengandung pengertian adanya dorongan baik dari dalam maupun dari luar yang membuat siswa memiliki kemauan untuk belajar. Teknik yang dapat digunakan misalnya: 1) Memberitahu tujuan pembelajaran, 2) Menjelaskan kegunaan dan pentingnya topik, 3) Menjelaskan hubungan topik yang telah dipelajari dengan topik yang sekarang dipelajari, 4) Menjelaskan garis besar isi topik. *Kedua* Prinsip Penggunaan alat pemusat perhatian. Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam pembuatan program kaset audio diterapkan prinsip alat pemusat perhatian dan kemudian program tersebut digunakan dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Sebagaimana kita ketahui bahwa perhatian seseorang sifatnya tidak menetap/tidak berkonsentrasi dalam waktu lama, maka perlu diupayakan agar perhatian siswa selalu terarah/dikendalikan kepada apa yang dipelajari. Teknik yang dapat digunakan misalnya 1) Menggunakan music, 2) Perubahan suara/irama/intonasi, misalnya suara narator laki-laki bergantian dengan perempuan, pembacaan secara perlahan, 3) Penggunaan suara latar belakang (yang relevan dan yang benar-benar diperlukan), 4) Menggunakan teknik penyajian yang bervariasi, seperti naratif diselingi drama, dialog, sandiwara, dsb. 5) Menggunakan lelucon (joke), akting yang mengejutkan, mendebarkan, dsb.

Ketiga, Prinsip Partisipasi Aktif Audience/siswa Prinsip ini menyatakan jika dalam pembuatan program kaset audio diterapkan prinsip partisipasi aktif audience dan program tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa akan lebih baik.. Pernyataan ini mengandung makna bahwa jika dalam mengikuti program kaset audio audience/siswa terlibat secara aktif maka akan membawa hasil yang lebih baik. Teknik yang dapat digunakan antara lain 1) Memberi pertanyaan latihan pada setiap akhir suatu tujuan pembelajaran khusus/materi pelajaran, 2) Meminta audience/siswa untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, 3) Memberikan latihan/tugas, dan 4) Menirukan ucapan naratornya. *Keempat*, Prinsip Perulangan. Prinsip ini menyatakan jika dalam program kaset audio diterapkan prinsip perulangan dan kemudian program tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Perulangan (*repetition*) merupakan prinsip yang sangat penting untuk diterapkan/diperhatikan dalam mengembangkan program kaset audio. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa materi yang sifatnya baru didengar sekali, masih sulit dipahami siswa, sehingga perlu dilakukan perulangan. Di samping itu sebagaimana kita pahami bahwa pengalaman belajar/kemampuan dria pendengaran manusia relatif terbatas. Teknik yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal di atas antara lain: 1) Memberikan tinjauan selintas di awal uraian/program, 2) Memberikan ringkasan/rangkuman materi di akhir uraian/program, 3) Materi dibaca narator kemudian diulang oleh pelaku atau sebaliknya, 4) Dalam mengulang digunakan isyarat seperti sekali lagi, dengan kata lain, dsb. *Kelima*, Prinsip Umpan balik. Prinsip ini menyatakan jika dalam program kaset audio diterapkan balikan/*feedback* dan program tersebut digunakan dalam proses pembelajaran maka hasilnya akan lebih baik. Umpan balik adalah pemberitahuan kepada sasaran atau siswa tentang hasil atau kemajuan belajar yang telah dicapai. Umpan balik pada dasarnya dapat berfungsi untuk memberikan konfirmasi atau koreksi. Teknik yang dapat digunakan antara lain memberi jawaban atas pertanyaan atau kunci jawaban. Jawaban tersebut dapat hanya sekedar jawaban yang benar maupun alasan mengapa jawaban tersebut benar. *Keenam*, Prinsip Mengurangi Materi/Bahan yang tidak relevan. Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam program kaset diterapkan prinsip mengurangi materi yang kurang relevan dan program ini diterapkan dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Meskipun efek suara dan musik penting dalam program kaset audio karena hal tersebut dapat digunakan untuk menarik perhatian audience/siswa, namun harus dibatasi sampai pada hal-hal yang relevan dan memang sangat diperlukan. Misalnya suara dentingan gelas,

deritan kursi sebenarnya tidaklah penting dalam suasana diskusi. Suara balon meledak perlu manakala program kaset audio yang kita buat berkenaan dengan percobaan bahwa udara yang terkena panas akan memuai sehingga dapat memecahkan balon.

Ketiga unsur tersebut di atas baik itu yang berkenaan dengan suara manusia kata, unsur suara musik, unsur efek suara, dan prinsip desain pesan akan menentukan kualitas suatu produk media audio. Dengan melakukan penelitian ini akan diketahui kualitas produk media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan FIP UNY ditinjau dari penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dan aspek permediaan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis content analysis (analisis isi). Ada beberapa bentuk klasifikasi dalam penelitian analisis isi, yaitu; 1) analisis isi pragmatis, yang dilakukan terhadap tanda menurut sebab akibat. (2) analisis isi semantik, dilakukan untuk mengklasifikasikan tanda menurut maknanya. Analisis ini terdiri dari tiga jenis sebagai berikut; (a) analisis penunjukan (*designation*), (b) Analisis penyifatan (*attributions*), (c) Analisis pernyataan (*assertions*), dan (3) analisis sarana tanda (*sign-vehicle*), dilakukan untuk mengklasifikasi isi pesan melalui sifat psikofisik dari tanda. Dalam penelitian ini digunakan bentuk klasifikasi analisis isi sistematis dan analisis sarana tanda.

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UNY, dengan obyek analisis yang diteliti adalah produk media audio pembelajaran karya mahasiswa program studi TP FIP UNY tahun 2010 yang berjumlah 7 judul program yaitu: 1) Kesadaran Anak terhadap Lingkungan, 2) Mari Mengenal Majas Perbandingan, 3) Rukun Sholat, 4) Bahan Kimia Berbahaya dalam Makanan, 5) Proses Perkembangan Tanaman Jagung, 6) Lestarkan Sungai, 7) Hewan Vertebrata dan Avertebrata.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan dokumentasi dan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk menganalisis media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa prodi TP FIP UNY. Lembar observasi terdiri dari 21 item amatan dengan skala tiga (baik, cukup, dan kurang). Sisi Media mengungkap aspek fisik, narasi, music, sound effect dan penyajian program, sedangkan aspek desain pesan terdiri dari 5 aspek

yaitu motivasi, alat pemusat perhatian, aktivitas, perulangan dan umpan balik. Data penelitian dari aspek media memiliki skor maksimal 63 dan minimal 21.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif teknik persentase. Adapun kriteria pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 1: Kategori Kualitas Produk

Interval	Keterangan
0 – 21	Kurang baik
22 – 42	Cukup
43 – 63	Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Program audio yang berupa CD audio dalam penelitian ini sebagaimana diungkapkan terdahulu terdiri dari 7 CD audio, yaitu CD dengan judul 1) Kesadaran Anak terhadap Lingkungan, 2) Mari Mengenal Majas Perbandingan, 3) Rukun Sholat, 4) Bahan Kimia Berbahaya Dalam Makanan, 5) Proses Perkembangan Tanaman Jagung, 6) Lestarikan Sungai, 7) Hewan Vertebrata dan Avertebrata. CD media audio pembelajaran ini merupakan hasil produk mahasiswa angkatan pada 2010.

Dari ketujuh CD tersebut dapat disajikan skor yang diperoleh sebagai berikut: CD1= 40, CD2=33, CD 3= 48, CD4= 36, CD5=39, CD6= 44 dan CD7=56. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa CD audio tersebut berada dalam kategori cukup yaitu skor 42 dari skor ideal 63. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hanya 3 CD audio (43%) yang sudah dalam kategori baik sedangkan 4 CD (57%) kategori cukup baik.

1. Penerapan Prinsip Disain Pesan Pembelajaran

Dalam penelitian ini penerapan prinsip disain pesan ditinjau dari 5 prinsip yaitu motivasi, pemusat perhatian, aktivitas, perulangan dan umpan balik. Pada setiap aspek memiliki indikator kualitas.

Secara umum kualitas produk mahasiswa memiliki capaian kualitas 92% artinya kualitasnya sudah dalam katagori baik atau dalam skor mentah rata-rata skor perolehan hanya 83 dari skor ideal 90 Artinya sebagai capaian kualitas maka dari ke tujuh produk

tersebut sebenarnya ada 5 CD program audio yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan didesiminasikan sedangkan ada 2 CD yang kurang layak dan perlu direvisi.

Penggunaan prinsip motivasi; Dari 7 CD audio ini semuanya telah menggunakan prinsip motivasi. Jika dilihat dari kualitas penerapan prinsip ini secara umum dalam kategori baik. Secara rinci dapat disajikan sebagai berikut ada 5 CD (72%) kategori baik dan 2 CD (28%) kategori cukup baik. Bentuk yang digunakan dalam prinsip ini berupa penyampaian tujuan yang hendak dicapai setelah mendengarkan program, menyampaikan manfaat yang akan diperoleh setelah mendengarkan program, dan menyampaikan kerangka/garis besar topik yang akan dibahas.

Penggunaan prinsip pemusat perhatian; secara umum dalam katagori baik (85%). Ada 5 CD audio (72%) kategori baik, 1 CD (14%) kategori cukup, dan 1 CD (14% kategori kurang. Secara umum dari CD yang diproduksi (6 CD) telah menerapkan prinsip ini secara optimal dan hanya ada 1 CD yang belum optimal. Bentuk penggunaan prinsip pemusat perhatian dari 7 CD tersebut berbetuk penggunaan musik baik itu musik pembuka, music latar belakang, music transisi, dan music penutup. Disamping itu digunakan pula suara narator yang bervariasi yaitu sura laki-laki dan suara narrator perempuan, serta suara pelaku yang bervariasi/berganti-ganti. Dalam memusatkan perhatian juga digunakan efek suara. Dari 7 CD yang ada semuanya menggunakan efek suara.

Penggunaan prinsip aktivitas; secara umum kualitas penerpan prinsip pelibatan peserta didik dalam mengikuti program CD ini termasuk katagori baik (90%), Secara rinci ada 5 CD audio (72%) kategori baik dan 28% kategori cukup. Bentuk yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab oleh siswa dan berupa tugas-tugas latihan. Dari tujuh CD audio yang ada dalam memberikan pertanyaan dan tugas dilakukan di akhir program.

Penggunaan prinsip perulangan; Secara umum kategori baik (90%) dengan rincian 5 CD audio (72%) kategori baik dan 2 CD (28%) kategori cukup Bentuk yang digunakan dalam prinsip ini umumnya berupa rangkuman atau kesimpulan yang disampaikan oleh narrator di akhir program.

Penggunaan prinsip umpan balik; Dari 7 CD yang dikembangkan yang menerapkan prinsip umpan balik hanya ada 3 CD (43%) yaitu CD dengan judul Rukun Sholat, Proses Perkembangan Tanaman Jagung, dan Hewan Vertebrata dan Avertebrata. Penerapan prinsip

ini masih dalam kategori cukup baik (33,33%) Jadi secara umum produk CD Audio pembelajaran dilihat dari aspek penerapan prinsip umpan balik kurang baik. Bentuk yang digunakan dalam prinsip ini yaitu pemberian kunci jawaban/respon terhadap pertanyaan yang diajukan.

2. Aspek Media Pembelajaran

Aspek permediaan yang meliputi aspek fisik, narasi, music, efek suaran, dan penyajian secara umum dalam kategori cukup baik (63%) yaitu sekor 213 dari sekor idel 336. Dari 7 CD audio ada hanya ada 2 CD (28%) dalam kategori baik dan 5 CD kategori cukup baik (52%).

Secara rinci dapat disajikan sebagai berikut:

a. Aspek Fisik

Aspek fisik yang meliputi wadah, tulisan label, ilustrasi cover, dan petunjuk penggunaan dalam kategori cukup baik (58%) yaitu sekor 49 dari sekor ideal 84. Dari 7 CD yang ada sebenarnya semuanya (100%) ada covernya, hanya saja belum semua berwarna yaitu 6 CD (86%) telah berwarna dan 1 CD (14%) belum berwarna. Dari sisi ilustrasi pada cover belum semua diberi ilustrasi secara menarik, 5 CD (71%) ada ilustrasi, sedangkan 2 CD (29%) hanya menggunakan logo universitas.

b. Aspek Narasi

Aspek narasi yang meliputi volume, intonasi, bahasa, kejelasan ucapan, tempo ucapan dan penggunaan secara umum dalam kategori cukup baik (62%) yaitu sekor 79 dari sekor ideal 126. Unsur narasi atau suara narator dan pelaku pada program ini ada yang masih beluh jernih karena tepat penggunaannya yaitu ada suara vocal yang terkalahkan suaranya oleh musik latar belakang, dan juga volume suaranya belum stabil.

c. Aspek Musik

Aspek musik yang meliputi kesesuaian dengan program dan volume secara umum dalam kategori cukup(60%) yaitu sekor 25 dari sekor ideal 42. Penggunaan music pada CD ini adabeberapa CD (3 CD) yang volumenya belum stabil. Dari unsure sesesuaian music dengan judul program sebagian besar (6 CD/86%)) telah sesuai, dan hanya 1 CD (14%) kurang sesuai.

d. Aspek Efek Suara

Aspek efek suara yang meliputi kesesuaian dengan program dan volume secara umum dalam kategori cukup baik (55%) yaitu sekor 23 dari sekor ideal 42. Secara keseluruhan

7 CD yang ada telah menggunakan efek suara sesuai dengan maksud program hanya saja ada beberapa CD yang volume belum tepat.

e. Aspek Penyajian Program

Aspek program yang meliputi yang meliputi keruntutan dan kemenarikan program secara umum dalam kategori baik (71%) yaitu skor 30 dari skor ideal 42. Dari 7 CD yang ada penyajian telah sistematis yaitu disajikan dari mudah ke sulit, sederhana ke kompleks, hanya saja belum semua dikemas secara menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa kualitas produk media audio pembelajaran karya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan pada tahun 2010 berada pada kategori cukup baik, dan secara khusus masing-masing aspek menunjukkan bahwa aspek penerapan prinsip disain pesan pembelajaran secara umum pada kategori baik (92%) dengan kontribusi aspek prinsip motivasi kategori baik (72%), prinsip pemusat perhatian kategori baik (85%) prinsip aktivitas kategori baik (90%), aspek perulangan kategori baik (90%), dan umpan balik kurang baik (43%). Sementara aspek permediaan secara keseluruhan pada kategori cukup baik (69%), secara rinci aspek penyajian kategori baik (71%), narasi kategori cukup baik (62%), musik kategori cukup baik (60%), fisik kategori cukup baik (58%), dan aspek efek suara kategori cukup baik (55%).

Saran

1. Kepada mahasiswa kelompok pemroduksi CD audio ini perlu memperbaiki beberapa aspek terutama penerapan prinsip umpan balik agar lebih diperhatikan dan aspek permediaannya.
2. Kepada Dosen Pengampu mata kuliah penulisan naskah agar mengoptimalkan penerapan prinsip umpan balik.
3. Kepada Dosen pengampu mata kuliah pengembangan media audio agar menekankan aspek proses produksi baik proses perekaman maupun editing.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk.(2006). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.

Depdikbud. (1988/1989). *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Kaset Audio*. Jakarta: Direktorat Sarana Pendidikan

Handoyo Sunyoto, W. Daniel. (1978). *Seluk Beluk Programa Radio*. Yogyakarta: Kanisius.

Nasution, S. (1992). *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono 2005. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sungkono. (1999) *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP INY.