

## PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN AUDIO SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 2 SDN 1 KILENSARI PANARUKAN SITUBONDO

Vidya Pratiwi<sup>1)</sup>, Amalia Risqi Puspitaningtyas<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Situbondo  
Email: [pdeeyah@gmail.com](mailto:pdeeyah@gmail.com)

<sup>2)</sup> Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Situbondo  
Email: [amaliarisqipuspitaningtyas@gmail.com](mailto:amaliarisqipuspitaningtyas@gmail.com)

### ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dan media biasanya digunakan guru sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran di kelas. Saat ini teknologi dianggap merupakan seluruh solusi di dalam kelas. Komputer dan teknologi lainnya tidak membuat guru menjadi lebih bisa sebab tuntutan guru harus berpengalaman dalam penerapan teknologi. Salah satu kemajuan terbaru dalam teknologi adalah kemampuan menyimpan informasi dalam format digital. Para siswa SD biasanya menghabiskan kira-kira 50% dari waktu sekolah mereka hanya berupa menyimak. Oleh karena itu, pentingnya pengalaman audio dalam kelas seharusnya tidak diremehkan. Audio menjadi salah satu media alternatif yang dapat membantu siswa agar memperkaya pengalaman belajar dengan kemampuan mendengarkan dan menyimak. Hasil observasi di lapangan tentang penggunaan media alternatif masih dirasa kurang karena siswa masih membaca pada buku saja. Tanpa mereka tahu bagaimana cara pengejaan kata yang benar dan artikulasinya. Maka dari itu dengan terciptanya inovasi baru di bidang pendidikan yakni media audio pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimak teori. Metode yang digunakan yakni metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) dimana dengan metode tersebut dapat menyelesaikan masalah hingga uji coba produk dan produksi secara massal. Pembuatan media audio pembelajaran untuk pembelajaran menyimak bahasa Inggris kelas 2 SD terkait dengan materi animal and my classroom telah menghasilkan suatu produk yang disertai dengan petunjuk operasional didalamnya. Produk ini memiliki jenis file .mp3 sehingga dapat dioperasikan pada komputer berjenis apa saja, tanpa perlu menginstal software apapun. Terdapat audio berdurasi masing-masing 5 menit dengan soal latihan yang berbeda. Hasil dari validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase penilaian sebesar 82%. Angka tersebut masuk dalam kategori "Sangat Baik" untuk diujicobakan. Validasi oleh ahli media menunjukkan hasil persentase sebesar 80.8%, yang berarti masuk dalam kategori "Sangat Baik" untuk diujicobakan. Hasil penilaian oleh guru bahasa Inggris menunjukkan persentase sebesar 86.2%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

**Kata kunci:** Inovasi Pembelajaran, Media Audio

### ABSTRACT

*Utilization of technology and media are usually used by teachers as alternative media in the learning process in the classroom. Currently technology is considered to be the entire solution in the classroom. Computers and other technologies do not make teachers more able because of their demands that teachers must be experienced in applying technology. One of the latest advancements in technology is the ability to*

*store information in digital format. Elementary students usually spend about 50% of their school time just listening. Therefore, the importance of audio experience in class should not be underestimated. Audio is one of the alternative media that can help students to enrich their learning experiences with listening and listening skills. The results of field observations about the use of alternative media are still lacking because students are still reading only in books. Without them knowing how to spell the correct words and their articulation. Therefore with the creation of new innovations in the field of education that is learning audio media is expected to help students improve their ability to listen to theory. The method used is the method of research and development (Research & Development) where with these methods can solve problems to trial product and mass production. Making audio learning media for learning to listen to English class 2 elementary school related to animal and my classroom material has produced a product that is accompanied by operational instructions therein. This product has a .mp3 file type so it can be operated on any type of computer, without the need to install any software. There is an audio duration of 5 minutes each with different practice questions. The results of the validation by the material experts showed a percentage rating of 82%. This number is included in the category of "Very Good" to be tested. Validation by media experts shows a percentage of 80.8%, which means it is included in the "Very Good" category to be tested. The results of the assessment by English teachers showed a percentage of 86.2%, which was included in the "Very Good" category.*

**Keywords:** *Learning Innovation, Audio Media*

## **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi dan media biasanya digunakan guru sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran di kelas. Saat ini teknologi dianggap merupakan seluruh solusi didalam kelas. Komputer dan teknologi lainnya tidak membuat guru menjadi lebih bisa sebab tuntutan guru harus berpengalaman dalam penerapan teknologi. Salah satu kemajuan terbaru dalam teknologi adalah kemampuan menyimpan informasi dalam format digital.

Salah satu media alternatif yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini yaitu media audio dan media video. Media audio mencakup apa saja yang bisa didengar seperti; suara orang, suara mekanik, suara keramaian, dan sebagainya. Teknologi dan media yang dirancang secara khusus dapat memberikan kontribusi bagi pengajar yang efektif.

Sesuai hasil observasi di SDN 1 Kilensari, guru masih mengajar dengan menggunakan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan tidak menggunakan media sebagai daya tarik peserta didik, para guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku teks itu sendiri. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku, metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi peserta didik. Kegiatan pembelajaran harusnya mampu mengoptimalkan potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan, (4) mengembangkan beragam kemampuan, (5) menyediakan pengalaman belajar, dan belajar melalui berbuat. Dari penuturan peserta didik sendiri, pada saat guru bahasa Inggris melakukan proses pembelajaran silang, proses ini dilakukan oleh guru bergantian melakukan proses belajar dan pembelajaran setiap minggunya.

Mereka menganggap bahwa setiap hal yang mereka pelajari dalam bahasa Inggris adalah sulit dan tidak menyenangkan. Mereka mengungkapkan bahwa banyak hal teoritis yang sulit untuk dipahami. Kondisi ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah yang sesuai dengan materi pembelajaran ataupun media gambar yang diciptakan oleh guru secara sederhana berdasarkan materi yang disampaikan, guru hanya sekedar menggunakan gambar yang ada dalam buku paket. Untuk mencapai kompetensi yang diinginkan pada proses belajar mengajar perlu didukung media dan bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang mampu menarik minat peserta didik. Seiring perkembangan tersebut berdampak pada hasil belajar pada pembelajaran bahasa Inggris menjadi rendah.

Selain itu, para siswa SD biasanya menghabiskan kira-kira 50% dari waktu sekolah mereka hanya berupa menyimak. Oleh karena itu, pentingnya pengalaman audio dalam kelas seharusnya tidak diremehkan. Audio menjadi salah satu media alternatif yang dapat membantu siswa agar memperkaya pengalaman belajar dengan kemampuan mendengar dan menyimak.

Audio yang dibuat dapat direkam melalui aplikasi piranti perekaman berbasis komputer. Dan hasilnya pun bisa didengarkan dan disimak melalui aplikasi pemutar audio. Pemanfaatan umum dari media audio adalah jalan pusat belajar. Terkadang sering kali disebut sebagai “pusat menyimak” karena menggunakan materi berbasis audio.

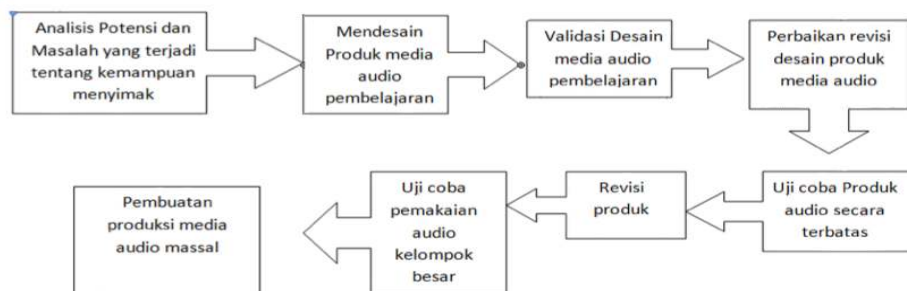
Mendengar dan menyimak bukanlah satu hal yang sama. Mendengar adalah proses fisiologis sedangkan menyimak adalah proses psikologis. Menurut Sharon (2011:381) proses fisiologis mendengar adalah proses dimana gelombang suara yang memasuki telinga bagian luar dipancarkan ke gendang telinga, diubah menjadi getaran mekanis pada telinga yang bergerak menuju otak. Sedangkan psikologis menyimak dimulai dari kesadaran dan perhatian seseorang tentang suara atau pola pembicaraan yang dilanjutkan dengan identifikasi dan pengenalan sinyal auditori spesifik (penguraian makna) dan berakhir dengan pemahaman (mengerti), maka dari itu mendengar dan menyimak merupakan proses komunikasi dan belajar.

Mendengar merupakan dasar dari kemampuan menyimak berikut sejumlah teknik untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa, yaitu : 1) paduan menyimak; 2) memberika arahan; 3) meminta siswa menyimak gagasan utama, detail atau isi dan kesimpulan; 4) gunakan konteks dalam menyimak; 5) menganalisis struktur sebuah presentasi; 6) membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan (Sharon, Deborah, James, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih judul “Pengembangan Inovasi pembelajaran audio sebagai media alternative untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 2 SDN 1 Kilensari Panarukan Situbondo”. Pengembangan yang menjadi subjek dalam judul peneliti dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana pengembangan inovasi pembelajaran menggunakan audio pembelajaran guna meningkatkan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menghasilkan sebuah produk tertentu, diperlukan suatu metode pengembangan yang sesuai dengan karakteristik isi yang dikembangkan. Model pengembangan pada media audio ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dipilihnya model R&D ini sebab penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menerapkan urutan tahapan pengembangan.



Gambar 1. Model Pengembangan R&D

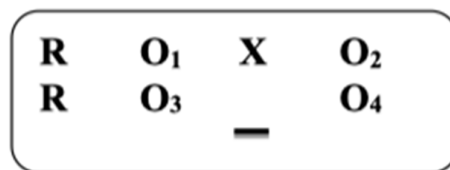
Ada beberapa tahapan dalam model pengembangan R&D yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah  
Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik (sugiyono, 2016:299). Potensi yang terdapat pada hasil observasi di sekolah bahwa siswa bisa mengembangkan kemampuan belajarnya dengan cara menyimak audio yang diputar. Alasan ini dikemukakan bahwa masalah yang muncul di lapangan adalah kurangnya penerapan media untuk kemampuan menyimak pada mata pelajaran sosial seperti bahasa, ilmu pengetahuan sosial, agama, dll.
2. Pengumpulan data dan informasi  
Pengumpulan data dan informasi disini digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang sudah diuraikan diatas dengan harapan produksi media audio ini dapat bermanfaat bagi siswa.
3. Desain Produk  
Desain produk adalah langkah ketiga setelah mencari potensi dan masalah lalu pengumpulan data dan informasi. Kegiatan yang dilakukan dalam metode ini yaitu mulai merancang pemilihan materi dari silabus, RPP, dan kemudian menentukan tema serta menyesuaikan dengan masalah yang ada di sekolah tersebut. Langkah berikutnya yaitu memulai membuat skenario/naskah audio pembelajaran yang divalidasi oleh ahli bahasa. Berikutnya akan dilaksanakan produksi media audio pembelajaran.
4. Validasi desain  
Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang sudah dibuat akan lebih efektif. Validasi produk akan dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaiannya.
5. Perbaikan desain  
Hasil dari uji coba produk dapat diketahui dari penilaian para ahli, yang kemudian hasilnya akan di uji coba. Sehingga pengembangan produk ini dapat mengetahui kelemahan masing-masing. Dari kelemahan tersebut dilakukan revisi produk yang nantinya didapat perbaikan demi terciptanya produk yang berkualitas.
6. Uji coba produk  
Dalam uji coba produk ini dilakukan beberapa tahap, yaitu: uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil dimana ada syarat-syarat tertentu yang harus dilaksanakan. Dari hasil uji coba produk tersebut akan dihasilkan lagi beberapa kelemahan-kelemahan yang terdapat pada produk tersebut. Yang kemudian akan di revisi kembali demi terciptanya produk yang berkualitas.

7. Revisi produk  
Pada revisi produk disini dilaksanakan pada sampel terbatas dari hasil uji coba perseorangan dan uji kelompok kecil. Dari kelemahan yang didapat pada hasil uji coba tersebut dapat dihasilkan pembaruan media audio pembelajaran yang akan di uji coba pada tahap berikutnya dengan menggunakan desain Pretest posttest control group design (kelompok eksperimen dan kelas kontrol).
8. Uji coba pemakaian  
Setelah pengujian terhadap produk berhasil, maka dilakukan uji coba pada kelompok besar. Dengan menerapkan desain Pretest posttest control group design (kelompok eksperimen dan kelas kontrol). Namun dalam uji coba ini harus diperhatikan hambatan yang terjadi agar dapat segera direvisi.
9. Revisi produk  
Hasil dari uji coba kelompok besar dan ketika sudah ditemukan hasil, dilakukan evaluasi yang fungsinya sebagai acuan tentang keberhasilan produksi media audio yang dibuat agar efektif dan layak digunakan di tingkat sekolah dasar.
10. Pembuatan produk massal  
Setelah melalui berbagai tahap maka pada tahap yang terakhir ini, produksi massal mulai dilakukan karena sudah dinyatakan layak dan valid.

Desain uji coba produk disini adalah media video tutorial sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan terhadap ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Melalui 3 tahapan utama, berikut rancangan uji coba lapangan menggunakan teknik pretest-posttest control group design.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .



**Keterangan:**

- R : Random pemiliha acak untuk menentukan kelaseksperimen
- O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub> : Hasil belajar (pemberian tes sebelum perlakuan)
- O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub> : Posttest (pemberian tes sesudah perlakuan)
- X : Perlakuan (treatment) yaitu pembelajaran dengan inovasi media audio

Uji coba produk

- a. Ahli materi dan ahli media  
Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan skala Guttman, dimana skala yang digunakan untuk menyajikan jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten. Pemilihan skala ini didasarkan atas kelebihan skala ini dalam mengukur satu dimensi saja dari suatu variabel yang multidimensi (arikunto, 2014: 90). Penggunaan

skala hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan komentar/ saran revisi. Hasil angket ini nantinya akan memberikan penyajian gambaran dari ahli media dan ahli materi terhadap inovasi media audio apakah akan dilakukan revisi atau tidak.

- b. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan angket dalam bentuk deskriptif persentase. Teknik persentase digunakan untuk menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subjek uji coba terhadap produk pengembangan.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Data

Kategori	Prosentase	Indikator	Keterangan
A	85 % - 100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi
B	70 % - 84 %	Valid	Tidak perlu revisi
C	56 % - 69 %	Cukup valid	Direvisi
D	0 % - 55 %	Tidak valid	Direvisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk media audio visual ini, menggunakan tahap-tahap penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2015: 297) yang telah disesuaikan menjadi 6 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba produk. Langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

### Tahap Potensi dan Masalah

#### 1. Analisis Potensi

Potensi yang diperoleh, dimanfaatkan untuk dijadikan nilai lebih dalam pengembangan media pembelajaran. Informasi yang telah diperoleh dalam menganalisis potensi adalah sebagai berikut. Audio memberi pengaruh positif dan mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris

#### 2. Analisis Masalah

Peneliti juga menganalisis masalah atau kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu kurangnya penerapan media untuk kemampuan menyimak pada mata pelajaran sosial seperti bahasa, ilmu pengetahuan sosial, agama, dll. Serta Terbatasnya kemampuan dan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

#### 3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data yang dapat mendukung pengembangan produk. Selain data yang berupa materi pembelajaran, data pendukung yang dikumpulkan juga berupa ilustrasi musik, unduhan sound effect dan perlengkapan untuk pembuatan audio.

#### 4. Desain Produk

Setelah data-data pendukung terkumpul, peneliti membuat desain produk yang diinginkan. Hasil dari tahap-tahap yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut. Pada tahap penyusunan materi, peneliti membuat pemetaan materi Editing, dimana datadata pembuatan audio yang telah selesai disortir, selanjutnya diolah menggunakan Adobe Audition dengan format MP3. Dengan masing-masing durasi 5 menit. Audio yang telah selesai, selanjutnya menghasilkan output yang dihasilkan yaitu aplikasi dengan format .mp3 agar bisa dioperasikan pada komputer apa saja tanpa harus menginstal software. Media berbentuk software yang mana bisa di putar di segala aplikasi pemutar musik.

## Validasi Desain

### 1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dian Maya Kurnia M.Pd. yang merupakan dosen Jurusan Sastra Inggris, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Validasi dilaksanakan satu kali pada tanggal 9 April 2019 dengan 20 indikator penilaian.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
82	100	82%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh yaitu sebesar 82% dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang akan dikembangkan telah layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan.

### 2. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Panca Marga yaitu Shofia Hattarina, M. Pd. Hasil dari validasi yang dilakukan dua tahap pada tanggal 12 Maret dan 28 Maret 2019 sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
71	125	56.8%	Cukup

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
101	125	80.8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan diagram tersebut, persentase penilaian yang diperoleh pada tahap I sebesar 56.8% dalam kategori Cukup dan pada tahap II sebesar 80.8% dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan persentase meningkat dengan cukup pesat setelah media diperbaiki. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan dengan revisi dan saran dari validator ahli media.

## Revisi Desain

### 1. Ahli Materi

Terdapat komentar dan saran dari validasi ahli materi sebagai berikut.

- Materi pembelajaran sebaiknya disusun dalam konteks-konteks pembelajaran bahwa dengan perspektif actionel, sehingga materi pembelajaran memberikan kompetensi komunikatif yang koheren dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.
- Menyertakan pemetaan masing-masing materi sesuai kelompoknya.
- Mengganti kalimat pernyataan yang kurang jelas

### 2. Ahli Media

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media sebelumnya, terdapat komentar dan saran sebagai berikut.

Tabel 5 Revisi Desain Tahap I dan Tahap II oleh Ahli Media

Tahap I	Tahap II
Disesuaikan dengan pengembangan multimedia interaktif yaitu media untuk belajar mandiri. Menu ditambah simbol-simbol untuk kemudahan meneliti.	Audio sebaiknya dibuat pernyataan agar lebih jelas lagi
Fokus pada menu utama, selain itu diubah menjadi side menu.	Evaluasi belajar dibuat sebelum waktu putar akan selesai
Audio masih kurang support antara suara dan sound system	

### Uji Coba Produk

Uji coba dilaksanakan untuk menguji keberterimaan dari produk tersebut. Produk tersebut diujicobakan pada tanggal 14 Mei 2019 di SDN 1 Kilensari. Hasil dari uji coba yaitu berupa penilaian dari Guru kelas dan tanggapan dari siswa sebagai berikut.

#### 1. Penilaian oleh Guru Kelas

Penilaian diberikan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris yaitu Asri Setyorini, S.Pd Penilaian meliputi dua aspek yaitu aspek penyajian materi dan aspek kualitas media. Dari hasil yang telah diperoleh, persentase mencapai 86.2% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
56	65	86.2%	Sangat Baik

Selain penilaian tersebut, guru juga memberikan tanggapannya mengenai media ini yaitu audio merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia mampu digunakan untuk penyampaian materi. Audio pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Sangat banyak manfaatnya seperti:

- Melengkapi pengalaman dasar dari siswa
- Audiodapat menambahkan wawasan kemampuan menyimak siswa
- Meningkatkan motivasi belajar siswa

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pembuatan media audio pembelajaran untuk pembelajaran menyimak bahasa Inggris kelas 2 SD terkait dengan materi animal and my classroom telah menghasilkan suatu produk yang disertai dengan petunjuk operasional didalamnya. Produk ini memiliki jenis file .mp3 sehingga dapat dioperasikan pada komputer berjenis apa saja, tanpa perlu menginstal software apapun. Terdapat audio berdurasi masing-masing 5 menit dengan soal latihan yang berbeda. Hasil dari validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase penilaian sebesar 82%. Angka tersebut masuk dalam kategori "Sangat Baik" untuk diujicobakan. Validasi oleh ahli media menunjukkan hasil persentase sebesar 80.8%, yang berarti masuk dalam kategori "Sangat Baik" untuk diujicobakan. Hasil



penilaian oleh guru bahasa Inggris menunjukkan persentase sebesar 86.2%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan terima kasih kepada LLDIKTI wilayah 7 yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi peneliti dan memberikan dana hibah penelitian. Dan juga kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang sudah memberikan keleluasaan bagi penulis untuk tetap terus berkarya.

#### **REFERENSI**

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur penelitian sebagai suatu pendekatan praktik. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusuma, Henny, Widyaningrum. 2015. Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Premiere Educandum, Vol.5 No.2, Desember 2015: 200209.
- Laily, Riska, dkk. 2012. Pengembangan media audio Visual materi narrative teks untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SMA. Jurnal Tekno-Pedagogi Vol.2 No.1 Maret 2012 : 66-86
- Munadi, Yudhi. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Press
- Nur, Arifah Fita. 2016. Menjadi Guru teladan, kreatif, inspiratif, motivatif dan professional. Yogyakarta: araska publisher
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2014. Media pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo persada
- Sharon, Deborah, James. 2014. Instructional Technology and Media for Learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar. Jakarta: kencana
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

