BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 serat peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. 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 karateristik 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.

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 menyedikan 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 meningkatankan 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. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah “Bagaimana pengembangan dan kelayakan media audio berbasis mp3 pada mata pelajaran IPS dengan materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk media pembelajaran yaitu media audio berbasis MP3 dan pengembangannya pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Laboratorium.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
    a. Untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam memperbaiki pelajaran.
    b. Dapat meningkatkan Kompetensi guru dalam mengolah pembelajaran.
    c. Menambah wawasan guru guru untuk menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Peneliti
    a. Hasil riset ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menerapkan media pembelajaran audio berbasis MP3 pada kelas-kelas lainnya.
    b. Meningkatkan intensitas belajar guru guna menerapkan media pembelajaran Audio berbasis MP3 dalam peningkatan hasil belajar.
    c. Menambah wawasan peneliti dalam pembelajaran.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media

a. Kelebihan Media

Menurut Yudhi Munadi (2008:64) ada beberapa kelebihan dari menggunakan media audio yaitu:

1. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinan menjangkau sasaran yang luas.
2. Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.

3. Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari bunyi.
4. Sangat tepat atau cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa, laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih listening.
5. Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalu musik latar (*backsound*) dan efek suara (*sound effect*).
6. Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru-guru atau orang-orang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian. Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke dalam kelas, sehingga media audio memungkinkan utuk menghadirkan hal-hal yang actual dan dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran (*immediciacy*) pada sebagaian besar topik yang dibahas.

b. Kekurangan Media

1. Sifat komunikasi hanya satu arah.
2. Penyajian dengan suara hanya mengandalkan salah satu dari lima indera.

F. Spesisfikasi Produk Media

Produk yang akan dikembangkan yaitu:

1. Produk media pembelajaran Audio berbasis MP3 merupakan media yang menggunakan format *file* yang dapat dioperasikan melalui handphone maupun laptop sehingga dapat mudah di dengarkan disekolah maupun di rumah.
2. Adapun Materi yang digunakan yaitu Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia Kerlas IX.

3. Materi yang dari tulisan dan dibaca menjadi dalam bentuk format file atau disebuat Media Audio berbasis mp3.

G. Pentingnya Pengembangan

Di lihat dari Latar Belakang dan tujuan penelitian, peneliti ingin mengenalkan dan menguji kelayakan Media Pembelajaran Audio berbasis MP3 ini kepada pendidik dan peserta didik. Untuk merangsang minat peserta didik dalam proses belajar, ada pun terkhusus nya pada materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia kelas IX smp Laboratorium.

H. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

   Pada penelitian media pembelajaran audio berbaisis mp3 tentang materi Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia terdapat asumsi yaitu:

   a. Media audio berbasis mp3 digunakan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di SMP Laboratorium Kota Jambi.
   b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
   c. Media audio berbasis MP3 di buat agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

2. Batasan Pengembangan

   Penelitian pengambangan pada media audio berbasisi mp3 ini memiliki batasan pengembangan yaitu:

   a. Materi yang digunakan pada media audio berbasis mp3 ini yaitu hanya Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia.
   b. Pengembangan Media audio berbasis mp3 hanya di gunakan di kelas IX SMP Laboratorium.

c. Media Audio berbasisi mp3 hanya dapat didengarkan oleh peserta didik dan pendidik.

I. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang terdapat dalam pengembangan media audio berbasis mp3 ini antara lain:

1. Media Pembelajaran

   Menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2. Media Audio

   Rivai (2003:129) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

3. Mp3

   MP3 adalah format audio yang digunakan untuk menyimpan suara digital dalam file yang dapat dikompresi dan dapat didengarkan menggunakan smartphone dan digunakan untuk pembelajaran yang terdiri dari rangakian narasi materi suara untuk diinformasikan kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

4. ADDIE

Subjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandasan pada pendekatan system yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengalaman pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu: 1) Analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi 5) Evaluasi.

5. Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia

Dinamika Penduduk yaitu perubahan keadaan pednduduk, perubahan komposisi penduduk seperti budaya, etnik, dan agama juga menunjukkan dinamika penduduk yang memengaruhi komposisinya.