

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO TERHADAP
KEPUASAN BELAJAR SEJARAH SISWA TUNANETRA
TINGKAT SMA DI SLB-A BINA INSANI BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2024/2025**

Skripsi

Oleh

KEMUNING



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO TERHADAP
KEPUASAN BELAJAR SEJARAH SISWA TUNANETRA TINGKAT SMA
DI SLB-A BINA INSANI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2024/2025**

Oleh
KEMUNING

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran audio terhadap kepuasan belajar sejarah siswa tunanetra tingkat SMA. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa tunanetra menjadi dasar penelitian ini, mengingat siswa tunanetra sangat bergantung pada indera pendengaran dalam menerima dan memproses berbagai informasi pembelajaran sehari-hari. Observasi awal menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media audio dari platform YouTube dan Spotify sebagai sumber belajar utama di dalam kelas, namun efektivitasnya terhadap kepuasan belajar siswa belum pernah diteliti secara lebih mendalam dan sistematis di lapangan.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimental (one-shot case study) yang melibatkan delapan siswa tunanetra tingkat SMA melalui teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa angket kepuasan belajar dengan 24 butir pernyataan valid yang disusun berdasarkan tujuh indikator kepuasan belajar menurut Schunk (2012): perasaan pencapaian, peningkatan self-efficacy, pengalaman belajar positif, pemahaman materi dan relevansi, penguatan motivasi intrinsik, feedback dan penguatan positif, serta efisiensi waktu dan usaha. Data selanjutnya dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat kepuasan belajar siswa secara menyeluruh dan komprehensif.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor kepuasan belajar siswa sebesar 105,25 dari skor maksimal 120 (87,71%), dengan kategori sangat puas. Seluruh siswa (100%) berada dalam kategori sangat puas. Analisis per indikator menunjukkan bahwa efisiensi waktu dan usaha memperoleh skor tertinggi (95,00%), sedangkan peningkatan self-efficacy memperoleh skor terendah namun tetap berada dalam kategori sangat puas (85,00%). Media pembelajaran audio terbukti sangat efektif bagi siswa tunanetra karena sesuai dengan karakteristik belajar auditorial mereka, memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam kegiatan belajar, serta mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media Audio, Kepuasan Belajar, Siswa Tunanetra, Pembelajaran Inklusif.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF AUDIO LEARNING MEDIA ON THE LEARNING SATISFACTION IN HISTORY SUBJECT AMONG VISUALLY IMPAIRED SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS AT SLB-A BINA INSANI BANDAR LAMPUNG IN THE ACADEMIC YEAR 2024/2025

By

KEMUNING

This study aimed to analyze the effectiveness of audio learning media on the learning satisfaction of visually impaired senior high school students in the history subject. The rationale stems from the critical importance of selecting learning media well-aligned with the characteristics of visually impaired students, who predominantly depend on auditory perception as their primary information-processing channel in daily learning. Initial observations revealed that educators had integrated audio media from YouTube and Spotify into their classroom lessons; nevertheless, its effectiveness on student learning satisfaction required empirical investigation.

A quantitative methodology employing a pre-experimental one-shot case study design was used, with eight visually impaired senior high school students selected through saturated sampling. The research instrument comprised a learning satisfaction questionnaire containing 24 validated items based on seven indicators proposed by Schunk (2012): sense of accomplishment, enhanced self-efficacy, positive learning experience, material comprehension and relevance, reinforcement of intrinsic motivation, feedback and positive reinforcement, and time-effort efficiency. Data were subsequently analyzed through descriptive quantitative techniques to describe student satisfaction levels comprehensively.

Findings showed that the mean learning satisfaction score reached 105.25 out of 120 (87.71%), categorized as Very Satisfied. All students (100%) fell within the very satisfied category. Per-indicator analysis revealed that time-effort efficiency yielded the highest score (95.00%), while self-efficacy enhancement recorded the lowest yet remained within the very satisfied category (85.00%). These findings confirm that audio learning media is highly effective for visually impaired students, attributed to its congruence with their auditory learning characteristics, accessibility, flexibility, and capacity to enhance intrinsic motivation.

Keywords: Audio Media, Learning Satisfaction, Visually Impaired Students, Inclusive Education.

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO TERHADAP
KEPUASAN BELAJAR SEJARAH SISWA TUNANETRA
TINGKAT SMA DI SLB-A BINA INSANI BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh

KEMUNING

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

Judul Skripsi : **Efektivitas Media Pembelajaran Audio Terhadap Kepuasan Belajar Sejarah Siswa Tunanetra Tingkat SMA Di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025**

Nama Mahasiswa : **Kemuning**

No. Pokok Mahasiswa : **2013033045**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Komisi Pembimbing,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP. 196107031985031004

Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199010062015042001

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,

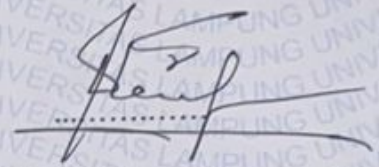
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

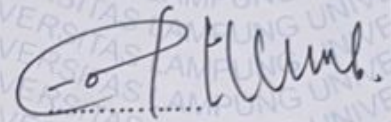
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Syaiful, M, M. Si.**

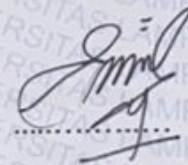


Sekretaris : **Myristica Imanita, S. Pd., M. Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Nur Indah Lestari, S. Pd., M. Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kemuning
NPM : 2013033045
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP UNILA
Alamat : Jl. Sriwijaya No. 1 Enggal, Bandar Lampung, Provinsi
Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026



Kemuning
NPM. 201303345

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 09 April 2002. Peneliti merupakan putri ketiga dari pasangan Bapak Susanto Wahyutomo dan Ibu Irma Shury. Peneliti memulai pendidikan formal pada tahun 2007 di TK Aisyiyah Bandar Lampung. Kemudian, peneliti melanjutkan pendidikan di SDN 1 Rawa Laut (2008-2014), kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 25 Bandar Lampung (2014-2017) dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA YP Unila Bandar Lampung (2017- 2020). Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama berkuliah, peneliti pernah aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai sekretaris bidang Minat Bakat pada tahun 2023. Kemudian, pada tahun 2023 dibulan Januari – Februari peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Curup Patah, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan. Kegiatan tersebut bersamaan dengan pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 1 dan 2 yang dilaksanakan di UPT SMPN 4 Gunung Labuhan, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026

Kemuning

NPM 2013033045

MOTTO

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

(Q.S. Al-Mujadilah: 11)

"Pendidikan adalah jembatan emas menuju masa depan yang cerah."

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan Karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala syukur dan kerendahan hati, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tua tersayang, **Irma Shury**. yang melahirkan ku ke dunia ini dan **Bapak Susanto Wahyutomo** yang membesarkanku dengan cinta dan doa serta kesabaran, Terima kasih untuk setiap doa dan pengorbanan, selalu memberikan ridho dalam setiap langkah kehidupanku, memberikan semangat dan motivasi untuk tak menyerah, doa yang senantiasa mengalir untuk segala hal baik demi keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan-nya. Semoga selalu diberkahi, sehat, dan hidup bahagia. Terima kasih atas segala upaya, cinta, kasih dan sayang serta segala hal yang telah kalian berikan kepada ku.

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penelitian skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Audio Terhadap Kepuasan Belajar Sejarah Siswa Tunanetra Tingkat SMA SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen pembahas, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama peneliti menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Ibu Nur Indah Lestari, S. Pd., M. Pd., sebagai Pembahas skripsi peneliti, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama peneliti menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Drs. Syaiful, M, M. Si. sebagai Pembimbing I skripsi peneliti, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama peneliti menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Ibu Myristica Imanita, S. Pd., M. Pd. sebagai Pembimbing II skripsi peneliti sekaligus Pembimbing Akademik, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama peneliti menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
11. Ibu Ance Setia Andayani, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SLB-A Bina Insani Bandar Lampung, juga Ibu Helen Agustina, S.Pd., selaku wali kelas X, terima kasih telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti ketika melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SLB-A Bina Insani Bandar Lampung yang telah banyak membantu peneliti selama melaksanakan penelitian.
12. Sahabatku Dita Adelia Karisma terima kasih atas kebersamaan, kepeduliannya, pengertian, waktunya dan telah menjadi sahabat bahkan seperti saudara yang sangat baik selama peneliti menempuh perkuliahan.
13. Sahabatku Devi Sawitri terima kasih atas waktu yang sudah diluangkan saat membangun bisnis bersama serta tetap menemani peneliti untuk tetap menyelesaikan perkuliahan sebagaimana mestinya.
14. Sahabatku Alfinur terima kasih telah membantu menemani peneliti dalam keadaan apapun serta menemani peneliti menyelesaikan tugas akhir dengan sebaik-baiknya.
15. Sahabatku Noldy terima kasih atas waktu, tenaga, pembelajaran yang selalu diberikan kepada peneliti hingga saat ini.

16. Sahabatku Aphoriq Adiwibowo, A. Luthfi Ramadhan, Delvi Azia Rafa Nayla, Della Carissa, Indah Permata Sari, Irsa Amara, Nadya Naqiya, Putri Farisa Susandi, Yulisa Sukmawati, Rika Riana, Raden Haikal, terima kasih atas kebersamaan dengan peneliti selama masa sekolah menengah pertama bahkan sampai peneliti menyelesaikan perkuliahan.
17. Teman-Teman se-PA Habib, Irma, Iskandar dan adik-adik angkatan 2021 dan 2022 terima kasih atas dukungan dan semangat kepada peneliti selama ini.
18. Teman-teman KKN Periode I Tahun 2023 Nadia, Asri, Enda, Nanda, Holmes, Hadi, Insani, dan Yanah. Terima kasih atas pengalamannya selama kurang lebih 40 hari di Desa Curup Patah.
19. Teman-teman seperjuangan Ruri, Atha, Riska, Mila, Hesti, Faiza, Fahrul, dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2020 terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada peneliti, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah peneliti lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.
20. Terima kasih kepada Sandi Vebriansyah yang menemani peneliti sedari awal masa sekolah menengah atas, saat ujian SBMPTN, saat masa susah senang perkuliahan. Walaupun tidak lagi kebersamaan hingga saat ini namun terima kasih atas 8 tahun telah mendukung dan memberikan banyak pelajaran dalam hidup.
21. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri atas segala hal baik buruk yang telah dilalui, suka duka yang terlewati, dan begitu banyak pembelajaran hidup yang pastinya tidak akan pernah berhenti untuk selalu belajar dan berjuang.

Semoga hasil penelitian penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya. Semoga Allah SWT., memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026



Kemuning

NPM. 2013033045

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Kerangka Berpikir.....	6
1.6 Paradigma.....	10
1.7 Pertanyaan Penelitian.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.1.1 Konsep Efektivitas.....	11
2.1.2 Konsep Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Konsep Audio.....	15
2.1.4 Konsep Kepuasan Belajar.....	18
2.1.5 Konsep Tunanetra.....	21
2.1.6 Penelitian Relevan.....	23
III. METODE PENELITIAN	26
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	26
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1 Populasi.....	27
3.3.2 Sampel.....	28
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	28
3.4.1 Variabel Penelitian.....	28
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Teknik Observasi.....	30
3.5.2 Teknik Wawancara.....	30
3.5.3 Teknik Dokumentasi.....	31
3.5.4 Teknik Angket.....	32
3.6 Instrumen.....	33
3.7 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	35

3.7.1 Uji Validitas Instrumen	35
3.7.2 Uji Reliabilitas	36
3.8 Teknik Analisis Data	37
3.8.1 Tabulasi Data	37
3.8.2 Perhitungan Skor Total dan Rata-rata	37
3.8.3 Perhitungan Persentase Kepuasan	37
3.8.4 Kategorisasi Tingkat Kepuasan	38
3.8.5 Analisis Kepuasan Belajar per Indikator	38
3.8.6 Penyajian Data	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil	40
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
4.1.2 Gambaran Umum Penelitian	43
4.1.3 Penerapan Media Pembelajaran Audio	44
4.1.4 Spesifikasi Minimal Handphone	46
4.1.5 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian	47
4.1.6 Analisis Data Kepuasan Belajar Siswa	51
4.2 Pembahasan	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
5.2.1 Bagi Pendidik.....	70
5.2.2 Bagi Peserta Didik	71
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah populasi SMA SLB-A Bina Insani	27
Tabel 3.2 Skala Likert	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket	34
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas	36
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Skor Kepuasan Belajar	38
Tabel 4.1 Profil SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.....	40
Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Pendidik IPS tingkat SMA SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.....	41
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik SMA SLB-A Bina Insani Bandar Lampung	42
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kepuasan Belajar	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.6 Skor Kepuasan Belajar per Siswa Berdasarkan Indikator	52
Tabel 4.7 Skor Total Kepuasan Belajar Siswa	55
Tabel 4.8 Distribusi Kategori Kepuasan Belajar Siswa	56
Tabel 4.9 Analisis Kepuasan Belajar per Indikator	58
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Analisis Kepuasan Belajar	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Paradigma Penelitian	10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra Penelitian.....	77
2. Surat Izin Penelitian	78
3. Surat Balasan Penelitian.....	79
4. Lembar Penilaian Ahli	80
5. Kisi-Kisi Angket Siswa	81
6. Angket Siswa.....	86
7. Media Audio.....	88
8. Dokumentasi.....	89
9. Responden Siswa	93
10. Modul Ajar.....	101
11. Data Hasil Uji Validitas.....	115
12. Data Hasil Uji Reliabilitas	116
13. Data Hasil Skoring Instrumen Penelitian	117

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas hidup manusia sebagai dasar fundamental yang sangat penting untuk di peroleh tiap individu serta tidak di batasi latar belakang apapun. Pendidikan merupakan salah satu bentuk pelayanan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai perkembangan dan kemajuan zaman. Hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah, dan negara. Hak anak yang wajib dipenuhi diantaranya adalah hak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran. Pendidikan dengan kata lain ialah hak dasar bagi setiap manusia. Undang- undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 32 ayat (1) tentang pendidikan khusus, pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (UU Sisdiknas, 2003). Peserta didik tunanetra dalam konteks ini termasuk ke dalam kategori yang membutuhkan layanan pendidikan khusus yang sesuai dengan kebutuhannya.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 32 ayat (1), pendidikan khusus diberikan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (UU Sisdiknas, 2003). Ketentuan ini diperkuat oleh Permendikbud No. 58 Tahun 2014 Pasal 1 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik dengan

hambatan tersebut agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal (Permendikbud, 2014). Adaptasi dalam proses pembelajaran mendorong perlunya hal ini, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, seperti media audio, bagi siswa tunanetra agar mereka dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Undang-undang di atas, mendasarkan setiap warga negara berhak atas pendidikan tanpa diskriminasi berdasarkan fisik, mental, emosional, sosial, suku, bangsa, golongan, atau ras atau karakteristik lainnya. Pendidikan khusus juga dilakukan secara terbuka dan sistematis untuk membudayakan dan memberdayakan siswa. Menumbuhkan kreativitas dan pengetahuan siswa serta memberikan contoh menjadi tujuan. Anak-anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang berbeda dari anak seusianya karena memiliki karakteristik dan jenis yang unik. Perbedaan ini dapat dilihat melalui perbedaan interindividual dan intraindividual. Anak-anak tersebut biasanya mengalami kesulitan berinteraksi dengan lingkungan mereka, sehingga guru dan orang tua seringkali menghadapi masalah. Pemahaman yang mendalam serta pengajaran khusus dibutuhkan untuk mengembangkan potensinya.

Tunanetra adalah individu yang mengalami gangguan penglihatan, sehingga mengalami keterbatasan dan kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan belajar (Badiah, 2016). Anak yang mengalami kelainan penglihatan (tunanetra), khususnya anak buta (*totally blind*), tidak dapat menggunakan indera penglihatannya untuk mengikuti segala kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar umumnya dilakukan dengan rabaan atau taktil karena kemampuan indra raba sangat menonjol untuk menggantikan indera penglihatan. Siswa tunanetra dalam kehidupan sehari-hari, menyerap informasi atau pesan, dengan menggunakan indera yang masih berfungsi dengan baik, diantaranya indera peraba, dan indera pendengaran. Pendengaran yang diperoleh siswa tunanetra tidak didapat secara alami, namun harus diajarkan secara sistematis. Keterampilan mendengar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan siswa biasa, hampir 80% informasi diperoleh dari indera visual, namun bagi siswa tunanetra, indera pendengarnya (*auditory*) menjadi salah satu sumber penting untuk memperoleh informasi sebagai kompensasi gangguan

penglihatannya dan tunanetra menggunakan pendengaran sebagai media dua kali lipat dibandingkan dengan membaca.

Peneliti melakukan observasi pada 04 September 2024 di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung observasi menunjukkan bahwa telah menggunakan metode ceramah, penggunaan media audio dan media braille saat mengajar siswa. Guru harus memilih pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berpartisipasi dalam proses belajar, berpikir kritis, dan belajar dengan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang diajarkan dan untuk menarik perhatian siswa merupakan elemen penting dalam perencanaan pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Bahan ajar secara umum dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Bahan ajar noncetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc* audio (Priambodo, 2019).

Peneliti melakukan wawancara yang dengan ibu Helen Agustina, S.Pd. selaku wali kelas guru Sejarah kelas X SLB-A Bina Insani Bandar Lampung yaitu: “Pembelajaran IPS khususnya pada bagian sejarah cukup memberikan tantangan bagi kami para pengajar, siswa masih belum memiliki ketertarikan yang optimal terhadap proses pembelajaran. Kurang minatnya siswa bisa dikatakan akibat kurangnya variasi dalam mengajar. Biasanya pendidik akan memberikan materi menggunakan metode ceramah serta melakukan tanya jawab dan memberikan latihan kepada siswa untuk merangkum hasil dari pembelajaran. Selain itu kami juga kerap memberikan audio yang ada di *youtube* dan *spotify* sebagai tambahan variasi media yang digunakan kepada siswa” (Wawancara dengan Ibu Helen Agustina, S.Pd. pada tanggal 04 September 2024).

Mengatasi hal ini sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui inovasi pembelajaran. Inovasi dapat mencakup apa pun yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Cara untuk

meningkatkan ketertarikan belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pendidik harus merencanakan atau merancang pembelajaran dengan cermat dan sistematis. Lagu yang bermuatan materi pelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Lagu-lagu ini dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan disimpan dalam ingatan jangka panjang (Hidayati & Pribadi, 2014). Media ini dirancang untuk mengoptimalkan indera yang masih berfungsi, terutama pendengaran. Seorang anak yang mengalami ketunanetraan, pengalaman harus diperoleh dengan menggunakan indera yang masih berfungsi, terutama pendengaran dan perabaan. Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dan membantu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Peran guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran tetap diperhatikan. Keuntungan dari penggunaan modul audio dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah mereka membantu siswa memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan mendengarkan (Badiah, 2016).

Efektivitas media audio dalam meningkatkan kepuasan belajar siswa tunanetra masih perlu diteliti lebih mendalam. Kepuasan belajar adalah elemen penting dalam proses pendidikan, karena mencakup aspek motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media audio yang dirancang dengan baik dapat berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana media audio dapat mendukung siswa tunanetra dalam mencapai kepuasan belajar pada matapelajaran sejarah yang optimal, baik dari segi pemahaman materi maupun pengalaman emosional mereka selama proses pembelajaran. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran inklusif, khususnya dalam mendukung siswa dengan kebutuhan khusus seperti tunanetra, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang pendidikan yang lebih inklusif dan setara.

Gambaran yang telah disebutkan di atas membuat peneliti ingin melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran audio. Penelitian ini fokus pada

pembelajaran sejarah guna mengukur seberapa efektif jika proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran audio terhadap kepuasan belajar siswa. Peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Audio Terhadap Kepuasan Belajar Sejarah Siswa Tunanetra Tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini bagaimanakah efektivitas media pembelajaran audio terhadap kepuasan belajar sejarah siswa tunanetra tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran audio terhadap kepuasan belajar sejarah siswa tunanetra tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Kegunaan penelitian ini adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teori, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media Audio di bidang pendidikan sejarah, serta sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Audio dalam proses pembelajaran sejarah tingkat SMA DI SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar sejarah siswa akan meningkat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini berguna sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan intensitas dan minat belajar siswa. Serta sumbangan pada peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan saran, kritik, dan masukan untuk meningkatkan mutu juga kualitas pendidikan yang akan mendatang.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti menjadi sarana pengembangan diri, menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti menggunakan media Audio sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi peneliti lain melakukan penelitian sejenis.

1.5 Kerangka Berpikir

Media audio telah menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk memenuhi kebutuhan siswa tunanetra. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan yang dihadapi siswa tunanetra dalam mengakses materi pembelajaran berbasis visual, seperti buku teks, papan tulis, atau media visual lainnya. Media audio yang digunakan di sekolah biasanya meliputi rekaman suara, *audiobook*, *podcast* pendidikan, atau materi pembelajaran berbasis suara yang dirancang secara khusus untuk siswa tunanetra. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 04 September 2024 di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung observasi menunjukkan bahwa telah menggunakan metode ceramah, penggunaan media audio dan media braille saat mengajar siswa. Media audio ini dalam penggunaannya tidak hanya menyampaikan informasi secara verbal, tetapi

juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Kepuasan belajar merupakan elemen penting dalam proses pendidikan karena mencakup pemahaman terhadap materi, keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan perasaan nyaman serta sukses yang dirasakan siswa setelah belajar. Penelitian terhadap efektivitas media audio di sekolah menjadi penting untuk mengevaluasi sejauh mana media ini mampu memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa tunanetra. Penelitian dapat dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada siswa setelah menggunakan media audio, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun kepuasan belajar secara keseluruhan. Penelitian ini juga dapat menggali faktor-faktor pendukung yang membuat media audio berhasil diterapkan, seperti kualitas materi audio, strategi penyampaian oleh guru, serta dukungan lingkungan belajar.

Penelitian terhadap media audio yang sudah digunakan di sekolah memberikan kesempatan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media tersebut. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk mengembangkan media audio yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunanetra. Penelitian yang ada ini mengharapkan dapat menemukan bukti empiris yang tidak hanya mendukung penggunaan media audio di sekolah, tetapi juga memberikan rekomendasi bagi pengembangan program pembelajaran yang lebih inklusif. Penelitian ini pada akhirnya diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa tunanetra, sehingga para siswa tunanetra dapat merasakan kepuasan belajar yang optimal. Potensi media audio dianggap signifikan, namun efektivitasnya dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa tunanetra masih menjadi pertanyaan yang perlu diteliti lebih mendalam. Kepuasan belajar yang mencakup aspek motivasi, keterlibatan, dan perasaan puas terhadap proses belajar adalah salah satu indikator penting yang perlu dievaluasi. Media audio diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa tunanetra dengan cara yang tidak hanya memudahkan para siswa tunanetra memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian tentang efektivitas media audio dalam meningkatkan kepuasan belajar siswa tunanetra menjadi relevan dalam konteks pendidikan inklusif. Kajian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan pengambil kebijakan tentang bagaimana media audio dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai salah satu bentuk intervensi pendidikan yang inklusif. Hasil penelitian ini tidak hanya membantu siswa tunanetra mengatasi hambatan belajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan sistem pendidikan yang lebih setara dan ramah bagi semua siswa.

Hubungan antara media pembelajaran audio (Variabel X) dan kepuasan belajar siswa (Variabel Y) dapat dijelaskan melalui mekanisme teoritis dari perspektif teori belajar auditorial (Fleming & Mills, 1992), siswa tunanetra memiliki dominasi gaya belajar auditorial sebagai akibat dari neuroplastisitas kompensatoris, yaitu kemampuan otak untuk mengoptimalkan fungsi indera pendengaran sebagai pengganti indera penglihatan yang tidak berfungsi. Ketika media pembelajaran sesuai dengan modalitas belajar dominan siswa, maka proses penerimaan, pemrosesan, dan penyimpanan informasi berlangsung lebih efisien. Efisiensi proses belajar inilah yang kemudian menghasilkan rasa puas karena siswa merasa mampu memahami materi dengan usaha yang lebih sedikit sesuai dengan indikator Efisiensi Waktu dan Usaha dari Schunk (2012).

Berdasarkan perspektif teori *self-determination* Deci & Ryan (1985) yang menjadi salah satu landasan teori *self-efficacy* Schunk, kepuasan belajar timbul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: kompetensi (merasa mampu), otonomi (dapat belajar mandiri), dan keterhubungan (merasa terhubung dengan materi). Media audio memenuhi ketiga kebutuhan ini: kebutuhan kompetensi terpenuhi karena siswa dapat memahami materi melalui narasi yang jelas; kebutuhan otonomi terpenuhi karena media audio dapat diulang kapan saja sesuai ritme belajar masing-masing; dan kebutuhan keterhubungan terpenuhi melalui penyampaian materi sejarah dalam bentuk narasi yang hidup dan kontekstual.

Secara praktis di lapangan, guru di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung telah mengidentifikasi bahwa media audio dari *YouTube* dan *Spotify* merupakan solusi yang paling tepat untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan buku *braille* dan

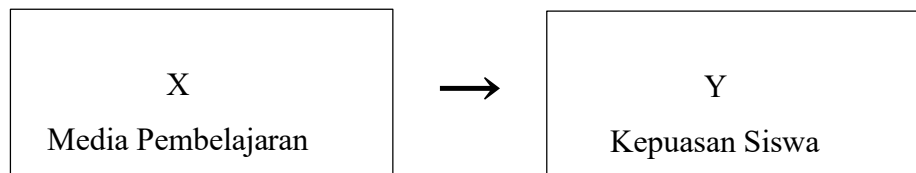
materi visual lainnya. Penggunaan *platform* yang familiar dan dapat diakses melalui *smartphone* pribadi siswa juga menghilangkan hambatan teknis yang sering kali menjadi penghalang belajar siswa tunanetra. Kombinasi antara kesesuaian teoritis (*auditorial learning*) dan kemudahan praktis inilah yang memperkuat dugaan peneliti bahwa penerapan media audio akan menghasilkan tingkat kepuasan belajar yang tinggi, sebagaimana dirumuskan dalam hipotesis penelitian ini.

Berdasarkan kajian teoritis yang telah diuraikan, kerangka berpikir penelitian ini dibangun dari tiga landasan utama. Pertama, konsep efektivitas pembelajaran (Robbins & Coulter, 2016; Susanto, 2020) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan efektif apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satunya ditunjukkan melalui kepuasan belajar siswa. Kedua, konsep media audio sebagai media yang menyampaikan pesan melalui lambang auditif (Sadiman dkk., 2020) yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa tunanetra yang mengandalkan indera pendengaran sebagai saluran utama dalam menerima informasi. Ketiga, konsep kepuasan belajar menurut Schunk (2012) yang mencakup tujuh indikator, yaitu perasaan pencapaian, peningkatan *self-efficacy*, pengalaman belajar positif, pemahaman materi dan relevansi, penguatan motivasi intrinsik, *feedback* dan penguatan positif, serta efisiensi waktu dan usaha.

Berdasarkan ketiga landasan tersebut, peneliti menduga bahwa penerapan media audio dalam pembelajaran sejarah akan memberikan tingkat kepuasan belajar yang tinggi pada siswa tunanetra di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung, karena media ini secara langsung mengoptimalkan indera pendengaran yang menjadi modalitas belajar utama mereka. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk mengangkat penelitian yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Audio Terhadap Kepuasan Belajar Sejarah Siswa Tunanetra Tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Paradigma

Paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Variabel Independen

Y : Variabel Dependen

→ :Garis Hubung

Paradigma penelitian di atas menggambarkan hubungan fungsional antara Variabel X (Media Pembelajaran Audio) dan Variabel Y (Kepuasan Belajar Siswa Tunanetra). Hubungan ini bersifat searah (*unidirectional*), di mana perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran audio diasumsikan memberikan dampak langsung terhadap tingkat kepuasan belajar siswa. Mekanisme hubungan ini dapat dijelaskan sebagai berikut: media audio yang sesuai dengan modalitas belajar auditorial siswa tunanetra → memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mudah dan efisien → menimbulkan perasaan berhasil dan puas → menghasilkan tingkat kepuasan belajar yang tinggi pada tujuh indikator Schunk (2012). Dengan kata lain, kesesuaian antara karakteristik media (auditorial) dan karakteristik belajar siswa (tunanetra) merupakan faktor kunci yang memediasi hubungan antara Variabel X dan Variabel Y.

1.7 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian berikut: Seberapa tinggi tingkat kepuasan belajar sejarah siswa tunanetra tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025 setelah menggunakan media pembelajaran audio, ditinjau dari tujuh indikator kepuasan belajar menurut Schunk (2012)?

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Efektivitas

Efektif berasal dari bahasa Inggris "*Effective*" yang berarti berhasil atau berhasil dengan baik. Efek adalah ketepatan penggunaan, hasil guna, atau menunjang tujuan, menurut kamus ilmiah populer. Teori efektivitas biasanya berfokus pada tujuan. Pendapat para ahli tentang menyatakan efektivitas dapat dipahami sebagai ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan atau hasil yang telah direncanakan. Efektivitas adalah sejauh mana organisasi atau individu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Robbins & Coulter, 2016). Efektivitas dalam konteks pembelajaran merujuk pada keberhasilan suatu metode atau media dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Efektivitas dalam pembelajaran diukur dari sejauh mana pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Susanto, 2020). Efektivitas bukan hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses yang mendukung tercapainya hasil tersebut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga mendefinisikan efektivitas pembelajaran sebagai suatu keadaan di mana proses belajar mengajar berlangsung secara optimal, dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diukur melalui aspek kuantitas (berapa banyak siswa memahami), kualitas (tingkat kedalaman pemahaman), dan waktu (kecepatan pencapaian tujuan) (Kemendikbud, 2017).

2.1.1.1 Pengertian Efektivitas

Efektivitas merupakan ukuran sejauh mana suatu program atau kegiatan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas adalah sejauh mana tujuan

dapat dicapai secara efisien dan hasil yang diperoleh sesuai dengan target yang telah ditentukan (Robbins & Coulter, 2016). Kontribusi output yang besar terhadap pencapaian tujuan menghasilkan semakin tinggi tingkat efektivitasnya.

Efektivitas adalah tingkat ketepatangunaan dalam pelaksanaan program yang ditandai dengan tercapainya hasil yang direncanakan, baik dari sisi hasil guna, kebermanfaatan, maupun kepuasan pengguna (Susanto, 2020). Efektivitas menekankan pada hasil akhir (*outcome*) dan keberhasilan pelaksanaan suatu kegiatan berdasarkan indikator yang terukur.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran diukur dari ketercapaian tujuan pembelajaran, baik dari segi kuantitas, kualitas, maupun ketepatan waktu (Kemendikbud, 2017). Program pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu membawa hasil yang sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran keberhasilan yang menilai sejauh mana tujuan telah tercapai melalui proses pelaksanaan yang tepat guna, dengan mempertimbangkan kebermanfaatan hasil serta tingkat kepuasan pengguna.

2.1.1.2 Standarisasi Efektivitas

Ukuran efektivitas dalam suatu kegiatan pembelajaran berkenaan dengan sejauh mana, apa yang direncanakan atau diinginkan dapat tercapai atau tidaknya pembelajaran tersebut. Efektivitas adalah suatu kegiatan yang berhubungan antara tujuan atau target dengan hasil yang dicapai, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mampu mendekati perencanaan yang telah ditentukan. Usaha dinyatakan tidak efektif jika usaha itu makin jauh dari apa yang telah direncanakan. Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan dalam penelitian ini terpacu pada:

- a. Metode pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan kepuasan belajar siswa, yang ditunjukkan melalui perasaan senang, nyaman, dan terpenuhinya kebutuhan belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Kepuasan belajar merupakan indikator penting efektivitas karena berpengaruh langsung terhadap motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hasil belajar siswa (Sari & Prasetyo, 2020).

- b. Efektivitas metode pembelajaran juga terlihat dari peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran yang efektif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif, tertarik, serta termotivasi mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Wibowo & Maulana, 2020).
- c. Pandangan mengenai efektivitas pembelajaran tidak bersifat mutlak, melainkan sangat kontekstual. Efektivitas dapat dimaknai berbeda tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar. Setiap ruang belajar memiliki tolak ukur keberhasilannya sendiri (Rahayu, 2018)

Relevansi media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor penentu efektivitas media tersebut. Dalam konteks siswa tunanetra, pemilihan media harus mempertimbangkan keterbatasan akses terhadap informasi berbasis visual. Media audio, yang menyampaikan pesan melalui lambang auditif, secara inheren sesuai dengan modalitas belajar utama siswa tunanetra. Dengan demikian, media audio bukan sekadar salah satu pilihan media alternatif, melainkan merupakan media yang paling relevan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa tunanetra (Badiah, 2016; Sadiman dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, efektivitas media pembelajaran audio bagi siswa tunanetra dapat distandarisasi melalui tiga kriteria utama, yakni peningkatan kepuasan belajar, peningkatan minat dan motivasi, serta relevansi media dengan karakteristik peserta didik. Ketiga kriteria ini saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan penilaian yang komprehensif. Media audio dinilai efektif apabila mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa tunanetra secara auditorial, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, standarisasi efektivitas dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada capaian kognitif semata, tetapi

juga mencakup dimensi afektif yang tercermin dari kepuasan dan motivasi belajar siswa tunanetra secara keseluruhan.

2.1.2 Konsep Media Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar (Sadiman dkk., 2020). Media pembelajaran mencakup alat bantu secara fisik maupun digital yang dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Lestari dkk., 2025). Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi (Putra & Lestari, 2019). Media berfungsi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar siswa secara aktif. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat, sarana, atau metode yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Seorang pendidik juga dituntut untuk mampu memilih media yang tepat, relevan, dan sesuai karakteristik siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan.

2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran memberi manfaat dan variasi dalam proses belajar mengajar. Manfaat dari media pembelajaran secara khusus, yaitu: (1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu. (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu. (3) Menambah gairah dan motivasi belajar (Sani, 2019).

2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ahli-ahli telah membagi media pembelajaran menjadi berbagai kategori, tetapi pada dasarnya ada persamaan.

- a. Media visual adalah media yang menyajikan informasi melalui indera penglihatan dan tidak memuat unsur suara atau gerakan (Arsyad, 2020). Contoh dari media visual meliputi gambar, grafik, poster, foto, dan ilustrasi lainnya yang berfungsi untuk memperjelas konsep serta menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media visual membantu memperkuat daya ingat siswa karena pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat jika disertai dengan elemen visual.
- b. Media audio terdiri dari media yang dapat diakses hanya melalui pendengaran, seperti radio, musik, ucapan, dan sebagainya (Aryadillah, 2017)
- c. Media audio visual terdiri dari media yang dapat diakses melalui penglihatan dan pendengaran, seperti video, film pendek, *slide show*, dan sebagainya.

2.1.3 Konsep Audio

2.1.3.1 Definisi Audio

Media audio visual adalah media yang mengandung suara dan gambar (Haryoko, 2012). Keuntungan dari penggunaan modul audio dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah membantu siswa memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan mendengarkan (Badiah, 2016). Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dan membantu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Modul audio interaktif membantu siswa tunanetra berinteraksi dengan pelajaran. Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal (Dariyati dkk., 2015).

Audio sebagai media yang memanfaatkan gelombang suara untuk menyampaikan pesan (Sadiman dkk., 2020). Media audio sangat berguna dalam mengatasi keterbatasan komunikasi lisan secara langsung dan dapat disimpan untuk didengarkan kembali (Sadiman dkk., 2020). Audio adalah bentuk komunikasi yang

menggunakan suara dan sering kali disertai dengan teknologi untuk mengirimkan pesan pendidikan (Bates, 2015). Audio digunakan dalam konteks pembelajaran, terutama untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pendengaran.

Berdasarkan keterangan para ahli di atas, audio merupakan salah satu komponen penting dalam teknologi pendidikan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui suara, membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Audio adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada suara atau gelombang suara yang dapat didengar oleh manusia. Audio secara umum merujuk pada semua bentuk teknologi atau perangkat yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, dan memutar suara. Audio dalam konteks pembelajaran sering diartikan sebagai media yang menyampaikan informasi melalui suara, seperti pidato, musik, percakapan, atau narasi.

2.1.3.2 Jenis-jenis Audio

Jenis-jenis media audio yang bermanfaat bagi tunanetra diidentifikasi sebagai berikut: (Sadiman dkk., 2020)

- a. Radio pendidikan. Siaran radio yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran, memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa tunanetra.
- b. Buku suara (*talking books*). Rekaman buku yang dibacakan, yang memungkinkan siswa tunanetra untuk mengakses konten buku melalui suara.
- c. Rekaman ceramah. Rekaman audio dari pelajaran atau kuliah yang memungkinkan siswa tunanetra mengakses ulang materi yang telah disampaikan.

Bentuk-bentuk media audio yang digunakan dalam pembelajaran digital untuk tunanetra, yaitu: (Bates, 2015)

- a. Buku digital dengan fitur audio. *E-book* atau materi digital lain yang disertai dengan fitur *text-to-speech*, memudahkan siswa tunanetra mengakses konten pembelajaran secara mandiri.

- b. *Audio feedback*. Guru atau instruktur memberikan umpan balik kepada siswa tunanetra dalam bentuk rekaman suara, yang lebih mudah diakses daripada umpan balik tertulis.
- c. Jenis-jenis media audio yang digunakan untuk tunanetra menurut para ahli, mencakup berbagai teknologi, seperti buku audio, *text-to-speech*, rekaman ceramah, *podcast*, dan deskripsi audio. Media ini dirancang untuk mendukung akses pendidikan bagi siswa tunanetra, membantu mereka mengatasi hambatan visual dan memberikan pengalaman belajar yang setara dengan siswa lain. Media audio ini memungkinkan mereka untuk memahami materi pembelajaran melalui suara, baik itu dalam bentuk rekaman, narasi interaktif, atau teknologi *text-to-speech*, sehingga dapat belajar secara mandiri dan efektif. Penelitian ini akan memilih penggunaan rekaman suara.

Rekaman suara atau audio adalah cara yang efektif untuk memvisualisasikan sejarah, atau menggarisbawahi nama-nama pahlawan atau untuk memberikan gambaran tentang berbagai peristiwa. Media audio berbentuk rekaman yang dapat berupa narasi, dialog, atau wawancara untuk menjelaskan materi pelajaran secara lisan sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena, materi pembelajaran akan terekam dan bisa diakses kapan saja dan dapat dengan mudah dipahami siswa.

Penelitian ini menggunakan media audio berupa rekaman ceramah. Rekaman ceramah merupakan rekaman audio dari pelajaran yang memungkinkan siswa tunanetra mengakses ulang materi yang telah disampaikan. Rekaman pembelajaran yang digunakan guru untuk siswa ialah video pembelajaran dari aplikasi *youtube* dan audio pembelajaran dari aplikasi *spotify*.

2.1.3.3 Relevansi Media Audio bagi Siswa Tunanetra dalam Teori Belajar

Penggunaan media audio dalam pembelajaran siswa tunanetra memiliki landasan teoritis yang kuat. Teori belajar auditorial yang dikembangkan oleh Fleming & Mills (1992) dalam model VARK (*Visual, Aural, Read/Write, Kinesthetic*) menyatakan bahwa individu dengan dominasi gaya belajar auditorial menyerap dan memproses informasi paling efektif melalui indera pendengaran. Siswa tunanetra, karena keterbatasan visual yang mereka miliki, secara alamiah

mengembangkan dominasi gaya belajar auditorial sebagai kompensasi neuroplastisitas (Sadiman dkk., 2020). Media audio secara langsung mengakomodasi gaya belajar ini sehingga penerimaan materi menjadi lebih optimal.

Teori motivasi berprestasi oleh Schunk (2012) menyatakan bahwa kepuasan belajar timbul ketika siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran melalui proses yang sesuai dengan kebutuhannya. Media audio memfasilitasi pencapaian tujuan ini dengan menyediakan materi yang dapat diakses secara mandiri, diulang sesuai kebutuhan, dan tidak memerlukan konversi format (seperti *braille*) yang membutuhkan waktu dan sumber daya tambahan. Dengan demikian, media audio tidak sekadar menjadi alat penyampaian materi, melainkan menjadi pendorong bagi terpenuhinya ketujuh indikator kepuasan belajar yang menjadi variabel Y dalam penelitian ini.

Keterkaitan antara efektivitas media (Variabel X) dan kepuasan belajar (Variabel Y) dapat dijelaskan melalui teori efektivitas pembelajaran Susanto (2020), yang menyatakan bahwa media dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kepuasan siswa. Kepuasan belajar dalam hal ini bukan hanya merupakan dampak sekunder, melainkan indikator utama dari efektivitas media audio bagi siswa tunanetra.

2.1.4 Konsep Kepuasan Belajar

2.1.4.1 Definisi Kepuasan Belajar

Kepuasan belajar merupakan respons emosional dan evaluatif siswa terhadap pengalaman belajar yang mereka alami, baik dari segi materi pembelajaran, metode pengajaran, keterlibatan guru, maupun suasana kelas (Wibowo & Maulana, 2020). Tingkat kepuasan belajar yang tinggi berhubungan erat dengan peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa yang lebih baik. Kepuasan belajar mencerminkan seberapa baik harapan siswa terhadap proses dan hasil pembelajaran terpenuhi. Kepuasan belajar juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, serta menunjukkan seberapa baik sekolah memenuhi harapan dan kebutuhan siswa.

Kepuasan belajar adalah hasil dari interaksi siswa dan lingkungan belajar siswa, interaksi ini mencakup faktor-faktor seperti kualitas pengajaran, relevansi materi pelajaran, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Maunder, 2018). Siswa merasa lebih puas dengan pendidikan mereka ketika siswa memiliki akses ke dukungan akademik yang cukup dan merasa dihargai. Ahli-ahli telah mendefinisikan kepuasan belajar sebagai perasaan siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam sepuluh tahun terakhir.

2.1.4.2 Manfaat Kepuasan Belajar

Perasaan kepuasan ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa, dan dipengaruhi oleh kualitas pendidikan, interaksi sosial, dan dukungan yang diterima. Tingkat kepuasan siswa yang diukur akan mengetahui apakah fungsi dari perbedaan keterampilan yang dilakukan guru selama ini sudah sesuai dengan harapan siswa atau tidak.

Kepuasan siswa tergantung kepada harapan siswa terhadap sekolah tersebut. Siswa melihat serta merasakan bahwa sekolah tersebut akan memenuhi kebutuhan pendidikan yang diinginkan kalau sekolah tersebut ingin memenuhi kebutuhan pembelajaran yang diinginkan bisa diberikan untuk kedepannya. Pendorong kepuasan peserta didik secara garis besar bisa dilihat dari sebagian jasa yang diberikan, proses belajar mengajar, serta sarana belajar demi emi mencermati kepuasan siswa hingga sekolah yang dibutuhkan dapat tumbuh secara berkembang.

2.1.4.3 Indikator Kepuasan Belajar

Kepuasan belajar sangat berkaitan dengan *self-efficacy* (keyakinan diri dalam menyelesaikan tugas) dan *achievement outcomes* (hasil pencapaian belajar) (Schunk, 2012). Penggunaan media seperti audio untuk siswa tunanetra termasuk kepuasan belajar dapat diukur melalui indikator-indikator yang mencerminkan keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran dan pengalaman positif selama proses belajar. Berikut adalah indikator kepuasan belajar: (Schunk, 2012)

1. Perasaan Pencapaian (*Sense of Accomplishment*)
 - a. Siswa merasa puas ketika mampu menyelesaikan tugas atau memahami materi yang diberikan melalui media pembelajaran.
 - b. Media audio yang efektif dalam konteks siswa tunanetra harus mempermudah siswa mencapai target belajar seperti memahami konsep, menyelesaikan soal, atau mengingat informasi penting.
2. Peningkatan *Self-Efficacy*

Self-efficacy merupakan keyakinan siswa terhadap kemampuan siswa untuk berhasil dalam tugas tertentu. Media audio yang dirancang dengan baik akan meningkatkan rasa percaya diri siswa tunanetra dalam memahami materi, terutama jika informasi disampaikan secara sistematis dan mendukung proses belajar mandiri.
3. Pengalaman Belajar yang Positif (*Positive Learning Experience*)
 - a. Kepuasan belajar juga dipengaruhi oleh suasana dan pengalaman selama proses belajar. Media audio yang menarik, jelas, dan mudah diakses menciptakan pengalaman belajar yang positif.
 - b. Faktor ini meliputi kualitas suara, penyampaian materi yang *engaging*, serta minimnya gangguan teknis.
4. Pemahaman Materi dan Relevansi
 - a. Kepuasan belajar meningkat ketika siswa merasa bahwa media audio membantu mereka memahami materi dengan baik.
 - b. Relevansi materi yang disampaikan melalui audio terhadap kebutuhan belajar siswa tunanetra juga memengaruhi tingkat kepuasan.
5. Penguatan Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*)
 - a. Kepuasan belajar sering kali dipengaruhi oleh motivasi intrinsik, yaitu dorongan internal untuk belajar karena rasa ingin tahu atau kesenangan pribadi.
 - b. Media audio yang mampu menjaga perhatian siswa dan membuat siswa merasa tertarik akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

6. *Feedback* dan Penguatan Positif

- a. Kepuasan belajar dapat diperkuat dengan adanya umpan balik yang cepat dan positif dari media pembelajaran. Kepuasan belajar dalam media audio ini dapat berupa petunjuk yang jelas, penguatan verbal, atau evaluasi interaktif.
- b. Contoh kepuasan belajar ini misalnya setelah mendengarkan materi, siswa dapat diberi kuis atau tes sederhana yang langsung memberikan hasil atau pujian.

7. Efisiensi Waktu dan Usaha

Media audio yang efisien, baik dalam penyampaian materi maupun penggunaannya, memberikan rasa puas kepada siswa. Siswa merasa waktu yang dihabiskan untuk belajar melalui media tersebut bernilai dan bermanfaat.

2.1.5 Konsep Tunanetra

2.1.5.1 Pengertian Tunanetra

Tunanetra berasal dari dua kata secara harafiah, tuna (tuno: Jawa) yang berarti rugi, yang kemudian diartikan dengan rusak, hilang, terhambat, terganggu, atau tidak memiliki dan netra (netro: Jawa) yang berarti mata. Tunanetra adalah satu kata yang tidak terpisahkan yang berarti adanya kerugian yang disebabkan oleh kerusakan atau terganggunya organ mata, baik anatomis maupun fisiologis. Tunanetra dibagi menjadi dua, pertama adalah buta total yakni ketika individu sama sekali tidak mampu menerima rangsang cahaya dari luar visusnya. Kedua adalah buta rendah, yaitu ketika ketajaman penglihatannya kurang dari 6/21 (Widyastuti, 2016). Tunanetra dalam konteks hukum Indonesia termasuk dalam kategori penyandang disabilitas sensorik yang diakui sebagai individu dengan keterbatasan atau gangguan pada sistem penglihatan, sehingga memerlukan aksesibilitas khusus dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan pelayanan publik.

Pengertian yang dijelaskan diatas menerangkan bahwa tunanetra adalah seseorang yang mengalami keterbatasan atau kehilangan fungsi penglihatan baik sebagian maupun seluruhnya, sehingga memerlukan bantuan atau alat khusus dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan lingkungannya. Definisi ini dapat mencakup berbagai tingkat gangguan penglihatan, mulai dari penglihatan rendah (*low vision*) hingga kebutaan total.

2.1.5.2 Karakteristik Anak Tunanetra

Kemampuan yang berbeda dari anak normal dengan anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti tunanetra, yang memiliki kemampuan berhitung yang sama seperti anak normal dan dapat menerima informasi seperti anak normal tetapi mengalami kesulitan untuk memahami informasi yang berkaitan dengan penglihatan. Untuk memahami pelajaran, siswa tunanetra sangat mengandalkan indra pendengaran (audio) dan perabaan (*tactile*). Pemahaman pelajaran melalui bahan yang dapat diraba, suara, atau deskripsi verbal, siswa tunanetra lebih mudah memahami ide-ide. Siswa tunanetra cenderung sangat sensitif terhadap suara karena penglihatan mereka terganggu, hal ini membantu mereka menjadi lebih fokus dan terbiasa menerima informasi auditori. Siswa tunanetra agar dapat mengakses informasi secara mandiri seperti buku teks, modul, atau bahan ajar lainnya harus disediakan dalam format audio atau teks braille. Siswa tunanetra sering menggunakan alat bantu seperti mesin braille, *text-to-speech*, *screen reader*, atau buku audio untuk membantu memahami materi pelajaran. Siswa tunanetra biasanya memiliki perkembangan bahasa yang baik, karena mereka banyak berbicara dan mendengarkan informasi dari lingkungannya.

Anak tunanetra ketika berhubungan dengan orang luar akan lebih menunjukkan kepekaan terhadap perbedaan sekitar dengan meraba dan menajamkan indera pendengaran untuk membaca situasi di sekitar. Siswa tunanetra perlu mendapatkan pelatihan dalam keterampilan sosial untuk membantu berinteraksi dengan teman sebaya secara efektif dan membangun hubungan yang lebih kuat. Peserta didik tunanetra memiliki tantangan dalam memahami konteks sosial karena keterbatasan visual membuat peserta didik tunanetra sulit membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan situasi sekitar (Thoyibah & Harsiwi, 2024). Hal ini dapat

mempengaruhi gaya komunikasi peserta didik tunanetra yang terkadang terdengar kaku atau kurang sesuai dengan konteks. Beberapa karakteristik belajar siswa tunanetra, antara lain: (Gargiulo & Bouck, 2020)

- a. Kepercayaan diri yang lebih rendah. Siswa tunanetra terkadang merasa kurang percaya diri, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang tidak menyediakan aksesibilitas yang memadai. Siswa tunanetra membutuhkan dukungan untuk meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri.
- b. Ketergantungan pada teknologi bantu. Siswa tunanetra sering menggunakan alat bantu seperti komputer dengan perangkat lunak pembaca layar, atau kalkulator berbicara untuk membantu mereka dalam proses belajar.

Ahli-ahli umumnya sepakat bahwa siswa tunanetra memiliki karakteristik pembelajaran yang melibatkan ketergantungan pada indra lain, seperti pendengaran dan perabaan, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang berbasis audio dan taktil. Siswa tunanetra juga memerlukan instruksi yang diadaptasi dengan deskripsi verbal yang rinci dan alat bantu teknologi untuk mendukung proses belajar mereka.

2.1.6 Penelitian Relevan

Penelitian relevan akan mencantumkan berbagai temuan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya berhubungan dengan penelitian yang akan datang, namun peneliti menambah, mengembangkan, dan memperbaiki penelitian sebelumnya. Berapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian Suyanto dengan judul “Tingkat Kepuasan Mahasiswa PKS Banyumas Jurusan POR yang Belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta” (Suyanto, 2009). Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan pengambilan data menggunakan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif berupa persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa PKS Banyumas Jurusan POR yang belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta masuk kategori

puas. Tingkat kepuasan mahasiswa yaitu: sangat tidak puas 0,84%, tidak puas 9,21%, puas 56,71%, dan sangat puas 33,63%. Kesimpulan bahwa secara keseluruhan tingkat kepuasan menunjukkan kepuasan yang baik, sekitar 90% dan persentase ketidakpuasan 10%.

- b. Penelitian Rommy Sidharta yang berjudul “Tingkat Kepuasan Peserta Didik terhadap Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMP 3 Sewon Bantul, Yogyakarta” (Sidharta, 2014). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP 3 Sewon yang berjumlah 286 siswa. Teknik *sampling* menggunakan teknik *proportional random sampling* yang berjumlah 100 siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang tersedia di SMP 3 Sewon berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 7% (7 anak), kategori “kurang” sebesar 28% (28 anak), kategori “sedang” sebesar 35% (35 anak), kategori “tinggi” sebesar 22% (22 anak), dan kategori “tinggi sekali” sebesar 8% (8 anak).
- c. Penelitian Iin Hardianti yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Audio dalam Meningkatkan Hafalan Surah Pendek Pada Peserta Didik Tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala” (Hardianti, 2022). Penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan media audio dalam meningkatkan hafalan surah pendek pada peserta didik tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala dengan rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana penggunaan media audio dalam meningkatkan hafalan surah pendek pada peserta didik tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala; dan 2) Bagaimana efektivitas penggunaan media audio dalam meningkatkan hafalan surah pendek pada peserta didik tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan memilih lokasi di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala. Sumber data yang diperoleh dari data primer dan data sekunder. Tehknik pengumpulan data meliputi observasi, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil kesimpulan pada skripsi ini,

penggunaan media audio dalam meningkatkan hafalan surah pendek pada peserta didik tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala tergolong efektif karena ada perbedaan pemahaman sebelum dan setelah adanya pembelajaran dimana peserta didik mampu meningkatkan hafalannya. Implikasi bagi guru mata pelajaran agama Islam dan semua guru di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala agar tetap semangat dalam mengajar, membimbing dan mengayomi peserta didiknya, diharapkan peserta didik agar selalu semangat tidak bosan untuk belajar agar dapat menjadi anak yang sukses dimasa yang akan datang dan kepada orang tua peserta didik agar selalu semangat dalam mendorong anaknya agar lebih giat dalam mengikuti pembelajaran disekolah.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

- 3.1.1 **Objek Penelitian** : Penggunaan Media Audio Terhadap Kepuasan Belajar Siswa
- 3.1.2 **Subjek Penelitian** : Siswa Tahap SMA SLB-A Bina Insani Bandar Lampung
- 3.1.3 **Tempat Penelitian** : SLB-A Bina Insani Bandar Lampung
- 3.1.4 **Waktu Penelitian** : 2024
- 3.1.5 **Temporal Penelitian** : Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025
- 3.1.6 **Bidang** : Pendidikan

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimental, khususnya desain *one-shot case study* (Sugiyono, 2019). Dalam desain ini, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran audio kepada seluruh subjek penelitian, kemudian mengukur tingkat kepuasan belajar siswa melalui angket setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih karena: (1) tujuan penelitian bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan tingkat kepuasan belajar siswa setelah menggunakan media audio; (2) keterbatasan jumlah populasi (8 siswa) yang membuat desain eksperimental dengan kelompok kontrol tidak memungkinkan untuk diterapkan.

Media pembelajaran audio yang digunakan adalah rekaman ceramah dari *platform YouTube* dan *Spotify* yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung. Perlakuan diberikan selama periode

observasi penelitian (Februari 2025), dan angket kepuasan belajar diberikan segera setelah pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media pembelajaran audio dalam penelitian ini dinilai berdasarkan dua kriteria: (1) jika rata-rata persentase kepuasan belajar siswa mencapai $\geq 80\%$ (kategori puas atau sangat puas), maka media audio dinyatakan efektif; dan (2) jika $\geq 75\%$ siswa berada dalam kategori puas atau sangat puas, maka media audio dinyatakan efektif secara kelompok. Kriteria ini mengacu pada standar efektivitas pembelajaran menurut Sari & Prasetyo (2020).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019) dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah dasar untuk menentukan sampel yang akan diambil dan digunakan dalam penelitian. Populasi mencakup semua elemen atau anggota yang menjadi objek penelitian. Wilayah generalisasi ini bisa berupa individu, benda, atau fenomena yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi tingkat SMA SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.

Tabel 3.1 Jumlah populasi SMA SLB-A Bina Insani

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X	3
2.	XI	3
3.	XII	2
Jumlah		8 siswa

Sumber : Data Penelitian Tahun Ajaran 2024/2025

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu dan dapat mewakili seluruh karakteristik populasi (Margono, 2016). Dengan kata lain, sampel merupakan wakil populasi yang jumlahnya lebih kecil namun cukup representatif untuk kepentingan penelitian. Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan ketika jumlah populasi relatif kecil atau peneliti ingin membuat penelitian yang bersifat generalisasi dengan tingkat akurasi yang tinggi. Sampel jenuh juga sering disebut sebagai sensus karena semua anggota populasi disertakan dalam penelitian. Pada penelitian ini populasi berjumlah delapan siswa sehingga peneliti memilih untuk menggunakan seluruh dari populasi yang ada. Maka dari itu peneliti menggunakan sampling jenuh yang mana teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga, dalam penelitian ini kelas X,XI,XII dengan jumlah total sampel delapan siswa akan menjadi eksperimen dan diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran audio untuk melihat keuasaan siswa dalam pembelajaran sejarah.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian bisa berupa karakteristik atau sifat dari objek penelitian yang dapat berubah-ubah (Sugiyono, 2019). Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Variabel bebas (independen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio (X).

- b. Variabel terikat (dependen). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu kepuasan belajar siswa (Y).

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjabaran variabel penelitian ke dalam indikator-indikator yang dapat diukur. Definisi operasional diperlukan agar variabel yang bersifat abstrak bisa diukur dengan jelas melalui parameter atau indikator tertentu. Berikut ini adalah definisi konseptual dari masing-masing variabel berdasarkan landasan teori yang telah disebutkan sebelumnya.

a. Media Pembelajaran Audio (Variabel X)

Media pembelajaran audio didefinisikan secara operasional sebagai penggunaan rekaman ceramah berbasis suara yang disampaikan melalui platform YouTube dan Spotify dalam proses pembelajaran sejarah di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung. Media ini berfungsi sebagai perlakuan (treatment) yang diberikan kepada seluruh siswa tunanetra tingkat SMA. Indikator pengukuran Variabel X yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Kualitas konten audio: kejelasan narasi, kesesuaian bahasa, dan ketepatan materi yang disampaikan melalui media audio (tercermin dalam item angket nomor 4, 5, 9, 10, 23).
 - b. Aksesibilitas dan kemudahan penggunaan: kemudahan mengakses media audio melalui *platform YouTube* dan *Spotify*, kemampuan untuk memutar ulang, serta tidak memerlukan usaha fisik yang berat (tercermin dalam item angket nomor 12).
 - c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa tunanetra: kesesuaian media audio dengan modalitas belajar auditorial siswa tunanetra, yang memungkinkan penerimaan informasi tanpa bergantung pada indera penglihatan (tercermin dalam item angket nomor 1, 2, 3, 17, 18, 19).
- b. Kepuasan belajar didefinisikan sebagai perasaan senang atau puas siswa tunanetra terhadap proses pembelajaran setelah menggunakan media

audio. Tingkat ketertarikan siswa pada pelajaran, motivasi belajar setelah menggunakan media audio, serta tingkat pemahaman terhadap materi. Berikut adalah indikator kepuasan belajar berdasarkan Schunk (2012):

- Perasaan Pencapaian (*Sense of Accomplishment*)
- Peningkatan *Self-Efficacy*
- Pengalaman Belajar yang Positif (*Positive Learning Experience*)
- Pemahaman Materi dan Relevansi
- Penguatan Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*)
- *Feedback* dan Penguatan Positif
- Efisiensi Waktu dan Usaha

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat perilaku, aktivitas, atau keadaan yang terjadi di lokasi penelitian secara alami (Sugiyono, 2019). Observasi adalah proses yang kompleks yang terdiri dari banyak proses biologis dan psikologis. Proses ingatan dan pengamatan adalah dua yang paling penting dari observasi. Peneliti melakukan observasi dengan media audio sebelum, selama, dan setelah perawatan untuk mengetahui kepuasan belajar siswa tunanetra. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati bagaimana guru SLB-A Bina Inasani Bandar Lampung dalam proses belajar mengajar.

3.5.2 Teknik Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti atau pewawancara melakukan komunikasi langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi atau data. Wawancara bisa dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur (Sugiyono, 2019). Wawancara ialah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian di mana peneliti melakukan percakapan secara langsung dengan responden atau informan untuk mendapatkan informasi

yang mendalam. Teknik ini melibatkan proses tanya jawab yang terstruktur maupun tidak terstruktur dengan tujuan mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan Ibu Helen Agstina, S.Pd. selaku guru kelas X SLB- A Bina Insani Bandar Lampung. Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan subjek penelitian. Serta dilengkapi dengan pedoman untuk melakukan wawancara.

3.5.3 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan, analisis, dan penggunaan dokumen- dokumen yang relevan dengan objek penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa dokumen tertulis, gambar, video, rekaman suara, arsip, laporan, catatan harian, dan bentuk lainnya yang mendukung penelitian. Teknik dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, terutama untuk memperoleh data sekunder melalui bahan-bahan tertulis atau rekaman. Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengkaji dokumen, baik tertulis, gambar, maupun karya monumental dari seseorang. Dokumen dapat berupa arsip, catatan, foto, video, atau karya lain yang berkaitan dengan objek penelitian.

Sementara itu, Moleong (2019) menyatakan bahwa dokumen adalah setiap bahan tertulis atau terekam yang memiliki kaitan langsung atau tidak langsung dengan suatu peristiwa yang sedang diselidiki. Dengan demikian, teknik dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap teknik observasi dan wawancara, khususnya dalam memperkuat data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti profil siswa, catatan pembelajaran, hasil evaluasi belajar, serta dokumen administrasi sekolah yang relevan dengan penggunaan media audio dalam proses belajar siswa tunanetra.

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang dapat memperkuat atau melengkapi data primer. Data sekolah seperti nama siswa serta

data lain yang berkaitan dengan sekolah, merupakan bagian dari dokumentasi penelitian ini.

3.5.4 Teknik Angket

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket dipilih karena dapat digunakan untuk mengukur persepsi atau respon siswa secara langsung terhadap efektivitas media pembelajaran audio yang telah diterapkan oleh pihak sekolah. Data yang diperoleh melalui angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan belajar siswa tunanetra tingkat SMA setelah mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media audio.

Menurut Sugiyono (2019), angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini sangat efektif apabila peneliti telah mengetahui dengan jelas variabel yang akan diukur, serta memungkinkan pengumpulan data dalam waktu yang relatif singkat. Dalam konteks penelitian ini, angket disusun secara sistematis untuk mengukur variabel terikat yaitu kepuasan belajar, yang dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu media audio.

Angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kepuasan belajar yang meliputi: 1) Perasaan pencapaian (*sense of accomplishment*); 2) Peningkatan self-efficacy; 3) Pengalaman belajar yang positif; 4) Pemahaman; 5) Materi dan relevansi; 6) Penguatan motivasi intrinsik; dan 7) *Feedback* dan penguatan positif. Setiap indikator diuraikan menjadi beberapa butir pernyataan, yang berjumlah total 24 butir soal valid yang digunakan dalam analisis. Responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap setiap pernyataan dalam angket menggunakan skala penilaian Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang tentang suatu objek sosial (Sugiyono, 2019). Adapun skor dari masing-masing alternatif jawaban diberikan skor dengan pengukuran skala Likert sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setiap pilihan jawaban mencerminkan tingkat kepuasan siswa terhadap aspek-aspek pembelajaran yang disampaikan melalui media audio. Sebelum disebarkan kepada seluruh responden, angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan menghasilkan data yang konsisten.

Angket dibagikan secara langsung kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan media audio. Proses pengisian angket dibantu oleh guru pendamping jika dibutuhkan, mengingat kondisi responden adalah siswa tunanetra. Peneliti juga memastikan bahwa setiap siswa memahami isi dan maksud dari pertanyaan yang diberikan, agar data yang diperoleh benar-benar merepresentasikan persepsi dan pengalaman belajar mereka.

Dengan demikian, teknik angket digunakan sebagai alat utama dalam pengumpulan data primer, yang secara langsung menggambarkan tingkat kepuasan belajar siswa tunanetra terhadap penggunaan media audio dalam pembelajaran sejarah di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.

3.6 Instrumen

Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian adalah suatu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen asesmen atau penelitian pada penelitian ini menggunakan skala likert. Pada variabel X yaitu model pembelajaran audio menggunakan Skala pengukuran yaitu Skala Likert 5 poin dengan lima pilihan jawaban, yaitu: Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2),

Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan belajar siswa terhadap penggunaan media audio dalam proses pembelajaran. Skala Likert adalah skala yang biasa digunakan dalam kuesioner penelitian sosial untuk mengukur sikap atau opini responden terhadap pernyataan tertentu, dengan pilihan jawaban berjenjang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju (Arikunto, 2019).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket

No	Aspek yang Diukur	Indikator	No. Pernyataan	Ket.
1	Siswa merasa berhasil menyelesaikan tugas, memahami materi sejarah, dan merasakan kepuasan karena mampu mengikuti pembelajaran secara mandiri melalui audio	Perasaan pencapaian (<i>sense of accomplishment</i>)	6, 13, 14, 15	Positif
2	Siswa merasa percaya diri dengan kemampuannya memahami materi sejarah melalui media audio tanpa bantuan langsung dari guru atau teman	Peningkatan <i>self-efficacy</i>	7, 8	Positif
3	Siswa merasa senang, nyaman, dan tertarik selama proses pembelajaran dengan media audio karena materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan jelas	Pengalaman belajar yang positif	1, 2, 3, 17, 18, 19	Positif
4	Siswa merasa bahwa media audio membantu memahami materi sejarah dengan baik dan isi materi sesuai dengan kebutuhan belajar mereka	Pemahaman materi dan relevansi	4, 5, 9, 10, 23	Positif
5	Siswa terdorong untuk terus belajar karena media audio menumbuhkan rasa ingin tahu, minat terhadap pelajaran sejarah, dan keinginan belajar secara mandiri	Penguatan motivasi intrinsik	11, 16, 21, 24	Positif
6	Siswa merasa mendapatkan arahan atau penguatan verbal dari isi audio, seperti	<i>Feedback</i> dan penguatan positif	20, 22	Positif

No	Aspek yang Diukur	Indikator	No. Pernyataan	Ket.
	penegasan, motivasi, atau penjelasan ulang ketika terdapat bagian yang sulit			
7	Media audio mempermudah siswa dalam belajar tanpa menghabiskan waktu dan tenaga berlebih, serta bisa diakses ulang kapan saja sesuai kebutuhan mereka	Efisiensi waktu dan usaha	12	Positif
Total Pernyataan			24 item	

3.7 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Validitas isi bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana butir-butir pernyataan dalam angket telah mewakili seluruh aspek atau indikator yang hendak diukur, yaitu kepuasan belajar siswa tunanetra. Menurut Arikunto (2019), validitas isi dapat diperoleh dengan meminta pertimbangan ahli agar instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran. Selain itu, Azwar (2012) juga menyatakan bahwa validitas isi diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidangnya, untuk memastikan kesesuaian substansi, konteks, dan bahasa instrumen.

Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh ahli pendidikan khusus sekaligus dosen yang memahami karakteristik peserta didik tunanetra serta penggunaan media audio dalam pembelajaran. Penilaian ahli meliputi aspek kesesuaian isi, kejelasan bahasa, keterbacaan, relevansi terhadap indikator kepuasan belajar, dan kemudahan pemahaman bagi siswa tunanetra. Instrumen angket dinyatakan valid apabila seluruh butir pernyataan telah disetujui dan dinyatakan layak oleh para ahli. Hasil penilaian ahli kemudian dijadikan dasar perbaikan dan penyempurnaan angket sebelum digunakan dalam penelitian.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur seberapa konsisten suatu instrumen atau alat ukur dalam memberikan hasil yang sama jika diukur pada kondisi yang serupa. Ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan (seperti kuesioner, tes, atau skala penilaian) menghasilkan data yang dapat dipercaya dan tidak dipengaruhi oleh faktor kebetulan atau kesalahan pengukuran. Reliabilitas didefinisikan sebagai sejauh mana hasil pengukuran dengan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2015). Sebagai contoh, rumus *Cronbach Alpha* digunakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap soal

$\sum \sigma_t^2$ = Varians soal (Arikunto, 2013)

Untuk menentukan reliabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabel (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi dan sangat tinggi apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen mencapai angka 0,60 sampai 1,00.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019).

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat kepuasan belajar siswa tunanetra terhadap penggunaan media pembelajaran audio berdasarkan data angket yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, persentase, dan kategori kepuasan. Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

3.8.1 Tabulasi Data

Data hasil angket dari setiap responden ditabulasi ke dalam tabel untuk memudahkan proses pengolahan. Setiap butir pernyataan dijumlahkan berdasarkan skor yang diberikan oleh siswa sesuai dengan skala Likert (1–5).

3.8.2 Perhitungan Skor Total dan Rata-rata

Skor total diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dari 24 butir pernyataan yang telah dijawab oleh setiap responden. Kemudian dihitung skor rata-rata dari seluruh responden dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum \text{Total Skor Responden}}{n}$$

Keterangan:

Σ Skor Total Responden = Jumlah skor seluruh responden

n = Jumlah responden

3.8.3 Perhitungan Persentase Kepuasan

Untuk mengetahui tingkat kepuasan belajar siswa, skor yang diperoleh dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepuasan

Skor Aktual = Total skor yang diperoleh siswa

Skor Maksimal = Skor tertinggi yang mungkin dicapai (24 item \times 5 = 120)

Persentase ini kemudian digunakan untuk mengkategorikan tingkat kepuasan siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

3.8.4 Kategorisasi Tingkat Kepuasan

Hasil persentase kepuasan belajar siswa dikategorikan berdasarkan pedoman interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Skor Kepuasan Belajar

Persentase (%)	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak Puas
21 – 40%	Tidak Puas
41 – 60%	Kurang Puas
61 – 80%	Puas
81 – 100%	Sangat Puas

Sumber: Sugiyono (2019)

3.8.5 Analisis Kepuasan Belajar per Indikator

Peneliti juga melakukan analisis per indikator kepuasan belajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui aspek mana dari penggunaan media audio yang paling memuaskan dan aspek mana yang masih perlu ditingkatkan. Analisis per indikator dilakukan dengan langkah berikut:

1. Mengelompokkan butir-butir pernyataan sesuai indikatornya.
2. Menjumlahkan skor dari setiap butir pada indikator tersebut.
3. Menghitung rata-rata skor per indikator dengan rumus:

$$\text{Rata – rata indikator} = \frac{\sum \text{Skor Item dalam Indikator}}{n \times \text{Jumlah Item}}$$

4. Mengkonversi rata-rata tersebut ke dalam persentase:

$$P = \frac{\text{Rata - rata Skor}}{\text{Skor Maksimal (5)}} \times 100\%$$

5. Mengkategorikan hasil berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor.

3.8.6 Penyajian Data

Penelitian ini akan menyajikan data yang diperoleh dari hasil analisis, adapun bentuk penyajian data yaitu:

1. Tabel distribusi skor responden (skor total per siswa)
2. Tabel kategori kepuasan belajar (jumlah siswa per kategori)
3. Tabel analisis per indikator (rata-rata dan persentase tiap aspek kepuasan)

Dengan langkah-langkah di atas, peneliti dapat mendeskripsikan secara rinci tingkat kepuasan belajar siswa tunanetra terhadap media pembelajaran audio yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan selaras dengan tujuan penelitian, yakni bagaimana efektivitas media pembelajaran audio terhadap kepuasan belajar sejarah siswa tunanetra tingkat SMA di SLB-A Bina Insani Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kepuasan belajar siswa tunanetra.

Kesimpulan ini didasarkan pada dua kriteria efektivitas yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. 1) Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan kepuasan belajar siswa yang ditunjukkan melalui perasaan senang, nyaman, dan terpenuhinya kebutuhan belajar. 2) Efektivitas tercermin dari peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Kedua kriteria tersebut terpenuhi berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap delapan siswa tunanetra, yang menunjukkan rata-rata skor kepuasan sebesar 105,25 dari skor maksimal 120 (87,71%), termasuk dalam kategori sangat puas. Seluruh siswa (100%) berada dalam kategori sangat puas, mengindikasikan bahwa media audio sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa tunanetra yang mengandalkan indera pendengaran sebagai saluran utama dalam menerima informasi.

Efektivitas media pembelajaran audio terbukti dari tujuh indikator kepuasan belajar yang semuanya berada dalam kategori sangat puas. 1) Efisiensi Waktu dan Usaha memperoleh persentase tertinggi sebesar 95,00%, menandakan bahwa siswa sangat terbantu dengan kemudahan akses materi melalui platform *YouTube* dan *Spotify*. 2) Pemahaman Materi dan Relevansi memperoleh persentase 88,50%,

menunjukkan bahwa narasi audio yang jelas memudahkan siswa memahami peristiwa sejarah. 3) Pengalaman Belajar Positif mencapai 87,92%, mengindikasikan bahwa penyampaian materi melalui audio menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. 4) Penguatan Motivasi Intrinsik sebesar 87,50%, membuktikan media audio mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar. 5) Perasaan Pencapaian sebesar 86,88%, menunjukkan siswa merasa berhasil memahami materi secara mandiri. 6) *Feedback* dan Penguatan Positif mencapai 86,25%, mencerminkan bahwa konten audio yang terstruktur mampu memberikan penguatan dalam proses belajar. 7) Peningkatan *Self-Efficacy* sebesar 85,00%, yang meskipun merupakan skor terendah di antara ketujuh indikator, tetap berada dalam kategori sangat puas.

Konsistensi tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari seluruh responden dengan rentang skor yang tidak terlalu lebar antara 101 hingga 109 mengindikasikan bahwa media audio dapat diterima dengan baik oleh seluruh siswa tunanetra, tanpa memandang tingkat kelas (X, XI, XII) maupun kemampuan individual.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian, indikator efisiensi waktu dan usaha memperoleh skor tertinggi (95,00%), yang menunjukkan bahwa siswa sangat menghargai kemudahan akses dan fleksibilitas media audio. Oleh karena itu, pendidik diharapkan terus menyediakan konten audio yang dapat diakses ulang oleh siswa kapan saja, misalnya melalui tautan yang dibagikan secara permanen di grup kelas. Di sisi lain, indikator peningkatan *self-efficacy* memperoleh skor terendah meskipun tetap dalam kategori sangat puas (85,00%). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan dukungan tambahan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam belajar mandiri. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk melengkapi penggunaan media audio dengan sesi tanya jawab, pemberian pujian verbal, atau kuis sederhana setelah mendengarkan materi, guna memperkuat rasa percaya diri siswa tunanetra secara lebih terstruktur.

5.2.2 Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan bisa lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplor materi pembelajaran melalui berbagai media digital, dan mengupayakan motivasi belajar untuk bisa tetap stabil.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, khususnya dalam hal desain penelitian yang menggunakan pra-eksperimental tanpa kelompok kontrol, serta keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas hanya pada jenjang SMA di satu satuan pendidikan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan desain yang lebih kuat, seperti true experimental atau quasi experimental, yang memungkinkan adanya kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas perlakuan secara lebih objektif. Selain itu, peneliti juga dapat mempertimbangkan penggunaan media audio yang lebih variatif, seperti audio interaktif, *podcast* edukatif, atau kombinasi audio dengan media pendukung lainnya, guna memperkaya pengalaman belajar siswa tunanetra. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mencakup populasi yang lebih luas dan beragam agar hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih tepat dan memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap pengembangan media pembelajaran inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryadillah, F. F. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: El-Markazi Sukses Grup.
- Bates, A. W. 2015. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver, BC: Tony Bates Associates Ltd.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. 2015. *How to Design and Evaluate Research in Education* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Gargiulo, R. M., & Bouck, E. C. 2020. *Special Education in Contemporary Society: An Introduction to Exceptionality*. Sage Publications.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Khusus*. Jakarta: Kemdikbud.
- Marlina, M. 2021. *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L. J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neuman, W. L. 2014. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed.). Pearson Education.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. 2016. *Management* (13th ed.). Pearson.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2020. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. 2019. *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Schunk, D. H. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective: Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. 2020. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari <https://kemenag.go.id/file/dokumen>
- Wibowo, A. 2019. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Jurnal dan Artikel Ilmiah

- Badiyah, L. I. 2016. Keefektifan pembelajaran IPA dengan menggunakan modul audio interaktif mengenal bagian akar dan fungsinya untuk siswa tunanetra kelas IV di SLB YPAB Surabaya. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 32(2).
- Dariyati, I. G. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Widiartini, N. K. 2015. Pengaruh pembelajaran praktik berbantuan media audio terhadap kemampuan motorik dan motivasi belajar siswa SMP di SLB A Negeri Denpasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Lestari, N. I., Rachmedita, V., & Imanita, M. 2025. Pelatihan Aplikasi Lumen5 sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Technological Knowledge. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 6(3), 257-266.
- Maunder, R. E. 2018. Students' peer relationships and their contribution to university adjustment: The need to belong in the university community. *Journal of Further and Higher Education*, 42(6), 756–768.
- Putra, Y., & Lestari, F. 2019. Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 101–108.
- Rahayu, S. 2018. Konsep efektivitas pembelajaran kontekstual. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 55–63.

- Sari, M., & Prasetyo, A. 2020. Kepuasan belajar sebagai indikator efektivitas pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(1), 42–49.
- Sidharta, R. 2014. Tingkat kepuasan peserta didik terhadap sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMP 3 Sewon Bantul, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2), 56–63.
- Thoyibah, P. N., & Harsiwi, N. E. 2024. Metode pelayanan pendidikan bagi anak tunanetra di SLB Negeri Keleyan. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 20–28.
- Wibowo, R., & Maulana, H. 2020. Efektivitas strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(2), 110–118.
- Widyastuti, R. 2016. Pola interaksi guru dan siswa tunanetra. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 257–266.

Skripsi dan Tugas Akhir

- Hardianti, I. 2022. *Efektivitas penggunaan media audio dalam meningkatkan hafalan surah pendek pada peserta didik tunanetra di SLB Negeri Dalaka Kec. Sindue Kab. Donggala* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palu]. Repository IAIN Palu.
- Priambodo, F. P. 2019. *Meningkatkan kemampuan menulis tunanetra melalui penggunaan CBM (Curriculum Based Measurement)* [Skripsi]. Universitas Negeri Malang.
- Suyanto. 2009. *Tingkat kepuasan mahasiswa PKS Banyumas Jurusan POR yang belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta* [Skripsi tidak dipublikasikan]. Universitas Negeri Yogyakarta.