



PENGEMBANGAN MEDIA SOUND SLIDE DALAM PEMBELAJARAN LITERASI BACA-TULIS KELAS 2 SD

Helyu Tsurō'iyah¹, Ratih Asmarani², Bambang Yulianto³

¹(Mahasiswa, Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia).

²(Dosen, Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia).

³(Dosen, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia).

Corresponding Author. E-mail: ¹helyutsu96@gmail.com

Receive: 12/09/2020

Accepted: 12/10/2020

Published: 12/10/2020

Abstrak

Membaca merupakan bagian penting dari proses pembelajaran untuk menggali informasi baik secara tertulis maupun lisan. Dengan demikian literasi dasar yang sering diterapkan adalah literasi baca-tulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media slide bersuara dalam pembelajaran literasi untuk kelas dua sekolah dasar. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media dan bagaimana kualitas media tersebut. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang berorientasi dari S. Thiagarajan, dll. Pengembangan 4 dimensi ini dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu tahapan *define, design* dan *develop* tanpa *dissimante*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 sekolah dasar tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan uji coba lapangan hasil penilaian validitas revisi menempati kategori valid dengan rata-rata keseluruhan 83,45. Kemudian hasil belajar siswa dengan rata-rata 86 siswa tuntas dengan persentase 90% atau 9 orang dan persentase 10% atau 1 orang yang tidak tuntas.

Kata Kunci: pengembangan model 4-D; media sound slide; literasi baca-tulis

Development of Media Sound Slide in Learning Literation Read-Write for 2nd Grade Elementary School

Abstract

Reading is an important part of the learning process to explore information both of in writing or orally. Thus the basic literacy that is often applied is read-write literacy. This study aims to develop sound slide media in learning literacy for second grade of elementary school. To knowing how the process of media development and how the quality of the media. This research is a type of research and development with a 4-D model oriented from S. Thiagarajan, et al. This 4-D development is modified by reserchers in accordance with research needs, namely the *define, design* and *develop* stages without *dissimante*. The research subject were grade 2 students of elementary school in 2019/2020. Based on field trials the revised validity assesment results occupy a valid category with an overall average of 83,45. Then the learning outcomes of student with an average of 86, the students completed with a percentage of 90% or 9 people and the percentage 10% or 1 person who did not complete.

Keywords: 4-D model development, sound slide media, read-write literation

Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan yaitu menjadikan seseorang berkarakter dan berkualitas yang memiliki pandangan tidak sempit kedepannya. Menurut Ki Hajar Dewantara memaparkan mengenai artipendidikan sebagai tuntutan hidup seseorang selama tumbuh dan berkembang. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan penerus bangsa melalui

kegiatan positif layaknya pembimbingan, pengajaran, serta latihan positif lainnya yang mendukung di masa yang akan datang. Tidaklah salah apabila sekolah digunakan sebagai pusat pendidikan. Pendidikan yang dimaksudkan adalah pendidikan formal. Pendidikan formal diantaranya adalah pendidikan sekolah dasar yang meliputi SD, SDIT, dan MI dimana pada jenjang sekolah dasar anak diajarkan mengenai

konsep-konsep dasar dengan range usia 7-12 tahun.

Literasi merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh anak agar mampu untuk memahami konsep-konsep dasar serta menambah kosa-kata anak. Karena literasi sendiri memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak melalui membaca, menulis, menyimak dan menyimpulkan. Dengan hal tersebut literasi harus dikemas dengan baik dan menarik agar anak selalu ingin melakukan pembelajaran literasi. Sesuatu yang membuat anak menarik adalah sesuatu yang baru yaitu pemberian stimulus pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah pemberian media belajar. Media belajar yang tepat pada pembelajaran literasi yaitu media *sound slide* yang termasuk pada media audio visual. Media yang dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan. Dari ulasan latar belakang peneliti menemukan rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan media *sound slide* dalam pembelajaran.

Menurut (Saryono & Djoko, 2017). Mulanya literasi baca~tulis dipahami sebagai melek huruf, kemudian dipahami sebagai informasi yang tercantum dalam media tulis. Tidaklah heran apabila literasi baca tulis merupakan kegiatan yang condong dalam kegiatan membaca juga menulis. Literasi ini juga ditelaah sebagai kemahiran bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara pada proses komunikasi dari pengirim ke penerima (Guslinda & Kurnia, 2018). Anak usia tingkat sekolah dasar spesial kelas rendah menyukai cerita-cerita dengan penyajian relatif pendek, pada usia tersebut logika anak mulai terkondisi dengan stabil dan berada pada posisi operasional konkrit (Nuha et al., 2019).

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan memilih jenis penelitian pengembangan yang berorientasi model 4-D. Model 4-D dikolaborasikan oleh S. Thiagarajan, D.S. Semmel serta Melvyn I.S. Tahapan dari model ini mulai dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) serta penyebaran (disseminate). Namun peneliti memodifikasi tahapan sesuai dengan kebutuhan yaitu hanya melaksanakan 3 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan tanpa melaksanakan tahapan penyebaran karena keterbatasan waktu dan tenaga. Dalam penelitian ini bersubjekkan materi dongeng kelas 2 SD. Data penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif dapat

diperoleh dari 1) angket validasi materi, 2) angket validasi media dan 3) tes hasil belajar pesdik. Sedangkan data deskriptif kualitatif dapat diperoleh dari hasil 1) observasi awal, 2) wawancara kepada kepala sekolah, guru dan pesdik, dan 3) saran dan komentar dari validator.

Pengumpulan data merupakan salah satu cara dalam pelaksanaan penelitian. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut. (1) validasi media metode ini yaitu peneliti memperlihatkan media pengembangan yaitu *sound slide* kepada validator serta memberikan instrumen penilaian. Instrumen penilaian meliputi beberapa aspek dan kriteria yang bernilai 1-5 yang artinya 1:tidakbaik, 2:kurangbaik, 3:cukup, 4:baik dan 5:sangatbaik. (2) respon peserta didik dilakukan dengan wawancara. Tahap ini untuk menunjang data sebagai keefektifan media. (3) tes hasil belajar pesdik dilakukan dari pengambilan hasil belajar melalui soal pemahaman guna untuk mengetahui keefektifan media.

Kategori media yang dikembangkan berkualitas yaitu (1) materi sesuai KD dan tujuan belajar, (2) ilustrasi media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami, (3) media mudah digunakan serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan ketika data sudah terkumpul semuanya. Analisis juga berguna untuk mengetahui kualitas suatu media yang dikembangkan. Analisis penelitian pengembangan yaitu (1) analisis kevalidan media yaitu hasil penilaian dari beberapa validator. Penjumlahan nilai keseluruhan dari validator dihitung nilai akhirnya seperti rumus dari BNSP:

Kemudian hasil akhir direlevansikan dengan tabel indikator kevalidan:

Tabel 1. interval kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
$76 \leq NA \leq 100$	Valid
$56 \leq NA < 76$	Cukup valid (revisi)
$40 \leq NA < 56$	Kurang valid (revisi)
$0 \leq NA < 40$	Tidak valid (revisi)

Dengan maksud media dikatakan valid jika nilai akhir $\geq 76\%$ dan jika nilai akhir $< 76\%$ maka media dibutuhkan revisi lagi sesuai dengan saran dan komentar validator. (2) analisis kepraktisan media yaitu hasil nilai akhir dari kevalidan direlevansikan dengan tabel indikator kepraktisan berikut:

Tabel 2. interval kepraktisan

Nilai Kevalidan	Kepraktisan Media
76≤NK≤100	Sedikit revisi
56≤NK<76	Revisi
40≤NK<56	Revisi
0≤NK<40	Revisi

(3) analisis keefektifan media, analisis ini ditinjau dari hasil belajar pesdik. Data diperoleh secara individu nilai hasil pesdik mendapatkan ≥ 71% dan secara klasikal ≥ 80%. Ketuntasan minimal peserta didik dapat dihitung dengan rumus:

$$DSI = \frac{\text{skor yang diperoleh pesdik}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100$$

Dikatakan tuntas secara individu jika peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar ≥ 71.

$$KBK = \frac{\text{jumlah pesdik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh pesdik}} \times 100\%$$

Dikatakan tuntas secara klasikal jika peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar ≥ 80.

Table 3. interval ketuntasan

KBK	DSI	Keterangan
≥80%	≥71	Tuntas
≤80%	≤71	Tidak tuntas

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan model ini memiliki tiga tahapan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design) dan pengembangan (develop).

a. Proses Pengembangan Media

Pada pengembangan ini merujuk kekuualitas media yang meliputi kepraktisan, kevalidan serta keefektifan media. 1) pendefinisian. Tahap pertama yang harus dilakukan sebelum melangkah dalam mengembangkan media *sound slide*. Terdapat 5 tahap analisis yaitu meliputi: a) analisis awal-akhir. Tahap ini menganalisis program-program yang ada di sekolah. Peneliti memilih SDN Kapanjen II karena terdapat program literasi baca-tulis. Dalam pembelajaran literasi baca-tulis peneliti mendapati bahwa pembelajaran hanya berpatok pada buku saja sehingga seringkali peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran literasi baca-tulis.

Dengan ini peneliti mampu meningkatkan alat belajar dengan tetap disesuaikan pada kompetensi dasar. Setelah masalah dasar ditemukan maka dilakukan pengembangan media pembelajaran. b) analisis pesdik. Menganalisis karakteristik peserta didik untuk

disesuaikan pada desain pengembangan media belajar. Karakteristik ini meliputi latar belakang pesdik dalam KBM. c) analisis tugas. Mengkaji tugas dan materi yang diberikan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan latar belakang pesdik. Analisis ini untuk merumuskan tugas sebagai dasar dalam media belajar yang dikembangkan. Analisis ini mengidentifikasi tugas peserta didik yang disesuaikan dengan materi dan tujuan belajar. d) analisis konsep. Tahap ini menganalisis cara menyusun materi-materi secara sistematis agar relevan dengan media yang dikembangkan yaitu *sound slide*. e) perumusan tujuan. Merumuskan hasil seluruh analisis untuk mendapatkan tujuan belajar yang sesuai kurikulum, standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan media *sound slide* pesdik mampu membaca dongeng dengan bergantian, dengan media *sound slide* pesdik mampu menyebutkan karakter dalam dongeng, dengan media *sound slide* pesdik mampu menyebutkan unsur instrinsik.

2) perancangan. Tahap ini menghasilkan rancangan pengembangan media. Tahapannya meliputi: a) menyusun tes. Dengan disesuaikan latar belakang pesdik. Tes terdiri dari soal, kunci jawaban, dan penskoran. b) pemilihan media. Mengkaji bahan media disesuaikan dengan materi dongeng fable dengan bahan yang diperlukan yaitu aplikasi MS. Office Power Point 2016, kumpulan cerita fable, gambar-gambar ilustrasi dari cerita yang dipilih. c) pemilihan format. Memilih jenis media, desain, memilih strategi pendekatan dan metode. Sehingga diketahui materi dongeng fable untuk pengenalan tokoh-tokoh dalam dongeng fable. d) desain awal. Rancangan yang dibuat untuk mengembangkan media yang kemudian di ujikan kepada para ahli.



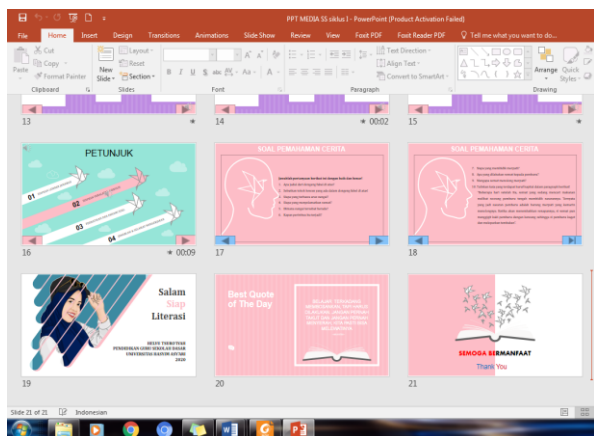
Prototype 1

3) pengembangan. tahap akhir untuk menghasilkan media belajar dengan memperbaiki berdasarkan masukan dari para ahli. Tahapannya meliputi: a) validasi para ahli baik media dan materi. Dengan memilih 4 validator yang sesuai bidangnya.

Table 4. nama-nama validator

Komentar dan saran hasil validasi para validator dijadikan tolak ukur dalam tahap perbaikan media yang dikembangkan. Setelah peneliti memperbaiki prototype 1 akan dihasilkan prototype 2 dan akan diujicobakan dilapangan dengan penyebaran terbatas pada respon guru kelas II di Jombang.

Langkah pengambilan nilai media dilakukan dengan tahapan memberikan hasil prototype 2 sekaligus dengan instrument penilaiannya.



Hasil dari keseluruhan penilaian empat validator dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai berikut di bawah ini:

Hasil penilaian tersebut diambil rata-rata dan

Penilaian	Hasil	Kriteria
Media	84,45	Valid
Materi	82,45	Valid
Rata-rata	83,45	Valid

ditarik simpulan bahwa media *sound slide* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dan diujicobakan dilapangan denganskala terbatas.

b) uji coba. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil media yang telah disesuaikan dari revisi para ahli.

Respon pesdik pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara. Hasil wawancara respon pesdik banyak memberikan respon positif termasuk respon senang dalam belajar serta menarik karena di sekolah mereka belum pernah menggunakan media *sound slide* lebih sering menggunakan buku dan hanya diterangkan oleh guru.

b. Kualitas Media

1) kevalidan. Fase analisis kevalidan media. Pertama, peneliti menyediakan instrumen analisis kevalidan. Kedua, instrumen tersebut dinilai oleh para ahli yaitu validator media dan

validatormateri. Setelah validator menilai berdasarkan protokol penilaian, ketiga peneliti menghitung nilai akhir dengan rumus dari BNSP.

Pada hasil penilaian validator ini peneliti mendapatka nilai rata-rata 82,45 dengan kategori valid. Artinya peneliti diperbolehkan melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan memperbaiki sesuai komentar dan saran validator.

Dari ulasan proses di atas, maka hasil analisis kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan telah valid. Meliputi seluruh aspek-aspek media menunjukkan angka rata-rata 83,45 yang dinyatakan dalam kategori valid sesuai dengan interval kevalidan yang sudah ditentukan.

Semua aspek hasil analisis kevalidan media berada pada kategori valid. Dengan itu media yang telah dikembangkan mampu melangkah pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba lapangan, untuk kemudian mengukur keefektifan media.

2) kepraktisan. Fase analisis kepraktisan media. Pertama, data hasil validasi dari setiap aspek dihitung nilai akhirnya. Kedua, interval nilai disajikan pada tabel. Langkah terakhir, bandingkan nilai akhir analisis dengan interval kepraktisan yang disajikan pada tabel.

Tabel. 5. Rekapitulasi nilai kepraktisan

No	Aspek	Nilai akhir kevalidan
1	Validasi media	84,45
2	Validasi materi	82,45

Langkah selanjutnya pendapat pesdik dilakukan dengan melalui wawancara. Peneliti melakukan uji coba dengan kelompok kecil yaitu menggunakan 10 pesdik dengan tiga sekolah dasar yang berbeda. Sebagian besar respon pesdik ketika diwawancara mereka merasa senang dan sangat tertarik karena pembelajaran kali ini belum pernah diterapkan di sekolah masing-masing.

3) keefektifan. Fase analisis keefektifan media. Pertama, peneliti menghitung nilai hasil belajar peserta didik dengan berpedoman pada penskoran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kedua, menghitung daya serap individu sekurang-kurangnya 71% diambil dari KKM SDN Kepanjen II Jombang. Ketiga, menghitung rata-rata kelas. Jika hasil rata-rata kelas minimal 71 artinya pesdik mampu menyerap pelajaran dan pembelajaran dikatakan berhasil. Keempat, menghitung ketuntasan belajar klasikal.

Tabel.6. nilai hasil belajar pesdik

No	Nama	Nilai
1	PD/01	92
2	PD/02	68
3	PD/03	84
4	PD/04	92
5	PD/05	80
6	PD/06	92
7	PD/07	84
8	PD/08	96
9	PD/09	80
10	PD/10	92
Rata-rata		86
Ketuntasan belajar klasikal		90%

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan tes kepada peserta didik dengan rincian soal 15 pilihan ganda dan 5 isian. Dari tabel di atas peneliti mendapatkan hasil ketuntasan belajar klasikal dengan persentase 90%. Daya serap individu tuntas ditunjukkan dengan warna hijau dan yang tidak tuntas ditunjukkan dengan warna merah.

Rusman dalam (Maulana, 2017) juga berpendapat bahwa media mampu memberikan keringanan atas keterbatasan tenaga, ruang, dan waktu. Dengan begitu media dapat lebih ditingkatkan lagi karena media merupakan teknologi pembawa informasi yang bermanfaat dalam kegiatan belajar. Didukung oleh Yuananda dalam (Maulana, 2017) menyimpulkan bahwa media yang keefektifannya bernilai tinggi akan sangat berdampak tinggi pula prestasi pesdik. Berdasarkan uraian hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran literasi baca-tulis menggunakan media *sound slide* yang telah dikembangkan sangat menunjang proses pembelajaran. Dengan hal ini juga dapat dilihat dari jumlah pesdik yang tuntas dalam melakukan tes uji coba pada materi dongeng.

Simpulan

Telah dilaksanakan penelitian pengembangan dengan model 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi peneliti sesuai dengan kebutuhan yaitu dengan melalui tiga tahapan pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Dengan mengetahui bahwasanya media pembelajaran meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan media memenuhi standart kualifikasi dan uji coba. Kualitas media yang sudah tercapai meliputi kevalidan dengan nilai 83,45 kepraktisan dengan kategori sedikit revisi dan keefektifan dengan persentase 90%. Media pengembangan ini dibuat menggunakan aplikasi *microsoft office (power point)*.

Saran

Penerapan penelitian pengembangan dengan model 4D dari Thiagarajan tidak hanya sampai tahap pengembangan namun dilanjutkan sampai tahap penyebaran. Sehingga media yang dihasilkan dapat dirasakan oleh banyak lembaga sekolah dasar guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.
- Maulana, M. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi sistem sirkulasi kelas XI Man 1 Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nuha, M. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah, N. (2019). Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 156-163.
- Saryono, & Djoko. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Kemendikbud.

Profil Penulis

Helyu Tsuru'iyah lahir di Jombang tanggal 2 Desember 1996. Ia anak terakhir dari dua bersaudara. Ia perempuan dan kakaknya laki-laki. Ia pernah menempuh pendidikan dasar di SD Kebonagung pada tahun 2009. Setelah itu ia melanjutkan jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Ploso selesai tahun 2012. Kemudian sekolah menengah atas di SMK Negeri Kabuh tamat pada tahun 2015.

Setelah memutuskan berhenti setahun, akhirnya pada tahun 2016 ia melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng-Jombang. Ia mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas Ilmu Pendidikan. Sekarang pada tahun 2020 ia diterima kerja sebagai admin sekolah disalah satu lembaga pendidikan. Ia juga berjuang untuk selalu melakukan yang terbaik dan bercita-cita sebagai orang yang sukses.