

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DONGENG AUDIO VISUAL ROTATOON MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS II SD

(Development Of Story Learning Media Audio Visual Rotatoon to improve the Listening Skills of Elementary School Grade II Students)

Fitrya Intan Pertiwi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154
Pos-l: f.intan.pertiwi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan yang menunjukkan kondisi keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar yang masih kurang dan belum tersedianya media pembelajaran khusus menyimak dalam materi dongeng. Merujuk hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan hasil pengembangan media tersebut. Menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Dalam penelitian data dikumpulkan melalui teknik lembar catatan kerja (*work logs*) untuk data analisis, desain serta pembuatan produk dan teknik kuesioner untuk data validasi ahli. Partisipan ditentukan menggunakan *purposive sampling* yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dalam mengolah data dilakukan analisis data model Mils Huberman berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan ini menghasilkan draf desain media meliputi GBPM, *flowchart*, *storyline*, *storyboard*, audio, buku petunjuk penggunaan media; serta menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan media untuk meningkatkan keterampilan menyimak yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran berkategori "Sangat Layak" dengan revisi pengembangan merujuk pada saran perbaikan para ahli. Dengan demikian implikasi penelitian ini Media Audio Visual *Rotatoon* yang dikembangkan layak dan dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, audio visual, rotatoon, dongeng, menyimak

Abstract: This research is based on field observations that show the condition of listening skills of grade II elementary school students who are still lacking and there is no special learning media available listening in fairy tale material. Purpose of this research is describe the development design and the result of The Rotatoon Audio Visual Media. This research uses development research methods with ADDIE models. This research uses development Data is collected through work logs for data analysis, product design and manufacturing and questionnaire techniques for expert validation data. Participants were determined using material-media-learning experts. In processing data used Mils Huberman models data reduction, presentation and drawing conclusions. The results and discussion of this development research resulted in a draft media design developed including GBPM, *flowchart*, *storyline*, *storyboard*, audio, media usage manual and

produce learning media products namely Media Audio Visual Rotatoon along with media usage manual to remind listening skills validated by material experts, media experts and learning experts category "Very Feasible" with development revisions referring to expert improvement advice so the media are feasible and can be used by educators as a learning medium of fairy tale materials to improve the listening skills of elementary school grade II students.

Keywords: *media learning, audio visual, Rotatoon, storytelling, listening skill*

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia penelitian dan pengejaran terkadang keterampilan menyimak menjadi sebuah keterampilan yang tidak terlalu diperhatikan. Dengan tumbuhnya paradigma bahwa keterampilan menyimak adalah keterampilan alamiah yang tidak perlu dibimbing. Namun hal itu merupakan sebuah kesalahan. Tarigan (2015) mengungkapkan 45% waktu penggunaan bahas tertuju pada menyimak dan slaing mempengaruhi keterampilan bahasa yang lainnya, maka diperlukan pengajaran langsung menyimak dalam proses pembelajaran.

Pengajaran langsung menyimak sangat penting, bahwa latihan dalam menyimak akan mengakibatkan pengembangan dan peningkatan pada keterampilan-keterampilan berbahasa. Tanpa memiliki keterampilan menyimak siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang termuat dalam proses pembelajaran, bukan hanya dalam pelajaran bahasa, namun pelajaran lainnya. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak juga terintegrasi dalam muatan materi pengajaran bahasa pada jenjang Sekolah Dasar.

Pada Permendikbud No. 24 tahun 2016 termuat Kompetensi Dasar Sekolah Dasar kelas II semester genap yang menyangkut keterampilan menyimak yaitu pada KD Keterampilan 4.8 yang berbunyi "menceritakan kembali teks dongeng fabel tentang hidup rukun dan

kompetensi dasar kognitif yakni menggali informasi dari dongeng fable tentang hidup rukun". Dalam kompetensi dasar tersebut, siswa dituntut untuk menyimak isi dongeng kemudian menggali informasi dari itu juga menceritakan kembali isinya.

Sebuah kondisi yang mengharapkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran langsung menjadi kesempatan melatih keterampilan menyimak para siswa tampaknya mengalami kendala dilapangan pada saat pelaksanaan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas II Sekolah Dasar ditemukan 60% dari jumlah siswa 17 orang di kelas dua belum memiliki keterampilan menyimak responsif yang baik dalam pembelajaran dongeng.

Hal tersebut ditunjukan ketika suasana pembelajaran siswa kelas II tersebut tidak bisa duduk lama dikursinya, beberapa siswa mengganggu temannya yang lain sehingga suasana belajar tidak tenang, kebanyakan siswa tidak melihat kearah guru saat mengajar, terlebih siswa tersebut mengalami kesulitan memperhatikan dan memahami isi dongeng yang disampaikan oleh guru, hal itu semakin terlihat ketika para siswa berulang kali menanyakan jawaban soal evaluasi setelah dongeng termasuk intruksi pembelajaran yang disampaikan guru. Kondisi-kondisi siswa tersebut menunjukan indikator menyimak yang merujuk pada Liz Spooner & Jacqui Woodcock (dalam

Listyaningrum, 2017) belum dimiliki siswa.

Selain kondisi menyimak siswa yang masih kurang, ditemukannya fakta bahwa belum tersedianya media khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II. Proses pembelajaran dongeng masih menggunakan media umum yaitu melalui proyektor, dan teknik penyampaian cerita langsung. Hal ini menjadi penyebab hilangnya perhatian siswa untuk menaruh perhatian penuh dalam menyimak. Kehilangan perhatian siswa dalam menyimak ini didukung oleh tidak adanya media pembelajaran dongeng yang bisa memenuhi jenis belajar siswa.

2. KERANGKA TEORI

Dalam kegiatan menyimak responsif menurut Tarigan (2015) melibatkan aspek koresponsifan dan pengolahan serta pengembangan cita rasa. Dimana untuk dapat menyimak dilatar belakangi oleh kegiatan membaca nyaring, keterampilan menyimak seseorang akan terlatih bila penyimak melakukan hal berikut.

1. Membuat sketsa, gambar dari seorang tokoh atau suatu situasi yang akan dilukiskan dalam cerita/ informasi yang disimak.
2. Memainkan boneka/ wayang gambar, memantomimkan secara spontan respon dari cerita yang disimaknya.
3. Menceritakan atau menuliskan kesimpulan cerita yang disimaknya secara original sendiri yang berkualitas.
4. Membuat bunyi-bunyian/ musik latar yang menggambarkan jenis suara/ suasana dari alur cerita saat membacakan cerita.

Untuk membuat dongeng anak yang tepat Neina (2018) memaparkan

hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan sastra anak antara lain variasi tema, faktor penentu respon terhadap bacaan anak, bahasa, penuturan, tokoh dan penokohan, serta latar dan plot dengan prinsip pengembangan cerita anak meliputi aspek struktur, unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Sejalan dengan hal itu Rasmini (2018) juga memaparkan bila penggunaan bahasa yang imajinatif dalam sastra anak dapat menghasilkan response intelektual dan emosional sehingga anak akan mampu merasakan dan mendalami apa yang dirasakan tokoh dan suasana yang tergambar dalam cerita tersebut.

Diungkap oleh Prihatin (2008) media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar oleh pancaindera sehingga pembelajaran dapat memperoleh kebermanfaatan dan kebermaknaan. Abidin (2016) mengungkap bahwa media *rotatoon* adalah media yang mampu menyajikan gambar dalam jumlah yang banyak mampu menimbulkan kesan materinya bersifat serangkaian yang berhubungan. Dengan alat pemutar gambar seri tersebut dapat ditampilkan secara berurutan.

Media yang bersifat audio visual juga memiliki kelebihan yang sejalan dengan hal yang perlu dikembangkan dalam mengasah keterampilan menyimak, salah satu kelebihannya yang dipaparkan Sulaiman (2005) adalah Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan untuk semua orang yang melihat. Dari masalah dan

realitas yang ditemukan tersebut maka peneliti memfokuskan penelitian ini untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat media pembelajaran audio visual *rotatoon* dilengkapi buku petunjuk penggunaan media. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II.

3. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* dalam materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pemilihan model ADDIE tersebut dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

Branch (2009) menjelaskan model ini terdiri dari 5 tahap pelaksanaan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (Implementasi) dan *evaluate* (Evaluasi). Pada penelitian ini tahap yang akan digunakan selama penelitian yaitu analisis, desain dan pengembangan serta evaluasi berdasarkan keadaan media fisik serta kondisi pada masa pandemi dimana sekolah tidak beroperasi secara tatap muka.

Tahap *analyze* (analisis) dilakukan pengumpulan sejumlah informasi yang terdapat di lapangan

maupun kajian literature berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan untuk menentukan desain pengembangan media yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan penelitian berdasarkan karakteristik pembelajaran, karakteristik siswa media dan lingkungan. Tahap selanjutnya adalah *design* (desain) yang merupakan proses perancangan media yang akan dibuat. Rancangan yang dilakukan terdiri dari tiga komponen yaitu perancangan bentuk media berisi pembuatan *flowchart* dan program audio; perancangan konten media dengan membuat *storyline* dan *storyboard* cerita; dan komponen ketiga adalah perancangan buku petunjuk penggunaan media.

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap pembuatan produk yang telah dianalisis dan didesain sebelumnya. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk, konsultasi dan validasi instrumen oleh ahli, serta yang utama adalah validasi kelayakan media oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran terhadap Media Audio Visual *Rotatoon*. Tahap terakhir adalah evaluasi dengan melakukan penilaian kualitas kelayakan media oleh para ahli dan melakukan revisi sesuai saran masukan serta menyusun kesimpulan peran media Audio Visual *Rotatoon* untuk peningkatan keterampilan menyimak.

Adapun partisipan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana partisipan ditentukan dengan memperhatikan tujuan penelitian pengembangan produk media pembelajaran. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Ahli materi ditentukan berdasarkan kualifikasi keahliannya dibidng

Bahasa Indonesia bagi siswa Sekolah Dasar yang berperan memberikan konsultasi, evaluasi, dan masukan terkait cerita yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Ahli media terdiri dari ahli media pembelajaran keSDan dan ahli materi secara teknologi Pendidikan untuk mengevaluasi, memberi saran dan memvalidasi kelayakan media. Ahli pembelajaran merupakan seorang praktikan pendidikan selaku guru kelas II Sekolah Dasar untuk mengevaluasi, memvalidasi kelayakan media bagi pembelajaran.

Lama penelitian dilakukan selama tujuh bulan. Dengan pengumpulan data ordinal disadur dari Richey dan Klein (dalam Hajidi 2018) menggunakan pengumpulan tipe *in-progress project data* selama proses penelitian yang diperoleh melalui *instrument work logs* (catatan kerja), dan tipe *try-out data* melalui instrumen *surveys and questionnaires* (survei dan kuesioner) yang digunakan untuk menguji kelayakan pengembangan media yang diteliti dari para ahli. Data dianalisis menggunakan model Miles and Humberman (dalam Herawati: 2008) yang meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil desain dan produk pengembangan media pembelajaran Audio Visual *Rotatoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

4.1 Desain Penelitian

Pada bagian desain termuat analisis dan desain draf rancangan media yang akan dikembangkan.

Adapun hasil analisis desain media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Desain Media

No	Tahapan	Temuan
1	Analisis Tujuan	Menemukan solusi atas kendala menyimak dalam proses pembelajaran, agar melatih keterampilan menyimak melalui materi pembelajaran
2	Analisis Pengguna	Pengguna media adalah siswa kelas II yang memiliki karakteristik siswa dalam belajar yang berbeda, serta ketersediaan media pembelajaran
3	Analisis Materi	Kompetensi dasar bagian keterampilan dan materi pembelajaran (isi dongeng fabel) yang sesuai dengan pengguna
4	Analisis Kebutuhan Media	Daftar rincian perangkat lunak yang diperlukan
5	Desain GBPM	Draf GBPM (Garis-garis Besar Pengembangan Media)
6	Desain <i>Flowchart</i>	Berupa bagan urutan proses pengembangan penelitian
7	Desain	Draf cerita yang

	<i>Storyline</i>	dikembangkan
8	Desain <i>Storyboard</i>	Gambar desain media dan gambar ilustrasi cerita
9	Desain Audio	Kumpulan audio sesuai suasana cerita
10	Desain Buku Petunjuk	Kerangka isi buku petunjuk

Pada bagian analisis merupakan tahap awal dalam penelitian ini. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap tujuan, pengguna, materi dan kebutuhan media didapatkan informasi bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menyimak pengguna yakni siswa kelas II Sekolah Dasar bisa dilakukan dalam pembelajaran langsung menyimak pada materi dongeng fabel (KD 3.8 dan 4.8 B. Indonesia) melalui Media Audio Visual *Rotatoon* yang kelengkapan perangkat lunak dan kerasnya bisa dipenuhi peneliti.

Dari hasil analisis tersebut menjadi dasar melanjutkan pada tahap selanjutnya yakni tahap desain. Dalam desain ini peneliti membuat beberapa rancangan, antara lain sebagai berikut.

1. Menyusun GBPM (Gari-garis besar pembuatan media) yang berisi rincian pola umum program kerja yang bertujuan untuk menjaga proses pembuatan media sesuai dengan yang diharapkan
2. Merancang diaram alur (*Flowchart*) kerja pembuatan media yang dikembangkan berdasarkan prosedur sistem logika.
3. Merancang *storyline* memuat aspek struktur dan ekstrinsik dasar naskah dongeng fabel yang dikembangkan.

4. Membuat *storyboard* sebagai konsep gambaran keseluruhan media yang dikembangkan secara utuh agar mencapai tujuan yang diharapkan, yang memuat gambar visual 3D media yang akan dibuat serta gambar umum ilustrasi cerita dari *storyline*.
5. Mengumpulkan dan membuat keperluan audio sesuai suasana yang diperlukan dalam membangun cerita.
6. Merancang kerangka isi buku petunjuk penggunaan media audio visual *rotatoon*.

Berdasarkan hasil desain yang dilakukan peneliti, telah terbentuklah rancangan-rancangan yang dibutuhkan selama proses pengembangan media mulai dari pola kerja umum sebagai landasan pada GBPM, alur kelayakan media yang tergambar pada *flowchart*, hingga gambaran umum bentuk media beserta draf konten cerita untuk media beserta audio yang diperlukan telah terperinci dan terarah. Keseuaian desain yang dirancang akan mendukung keberhasilan produk media yang akan dibuat.

Storyboard merupakan gambaran suatu konsep alur media pembelajaran secara utuh.



Gambar 1 Media Tampak Depan



Gambar 2 Media Tampak Belakang



Gambar 3 Media Tampak Kiri



Gambar 4 Media Tampak Kanan



Gambar 5
Media Tampak Atas



Gambar 6 Media Tampak Bawah

Sebagaimana Brunch (2009) mengungkapkan pada tahap desain bertujuan memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan medtose tes yang sesuai. Dengan demikian peneliti bisa melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap produksi produk berdasarkan desain yang telah dibuat.

4.2 Pengembangan Media

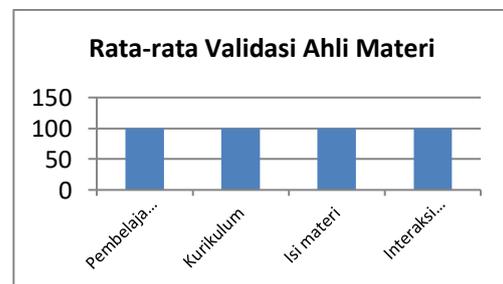
Pada tahap pengembangan bertujuan menghasilkan bentuk akhir produk media audio visual *rotatoon* yang telah dianalisis dan di desain sebelumnya. Hasil pengembangan produk diawali dengan proses pembuatan badan media lalu pembuatan konten media, pembuatan buku petunjuk validasi para ahli, revisi produk dan uraian peran media untuk keterampilan menyimak.

Dalam pembuatan badan media *rotatoon* merupakan media gambar seri yang dibingkai (Eko: 2010) dibuat kedalam bentuk kotak persegi panjang/ balok yang salah satu sisinya terbuka dengan bagian kiri kanan mwmiliki ppa untuk meletakkan gulungan kertas gambar seri. Badan media dibuat dengan bahan utama kayu albaziah dan pipa dengan memiliki kekuatan dan ketahan lebih bagus. Badan media *rotatoon* berukuran 60cm x 40cm x 7cm, yang bisa dilipat yang diwarnai dan ditemplei stiker binatang pada sisi-sisinya.

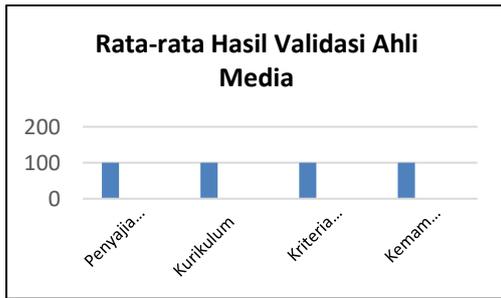
Hasil kedua dari pengembangan produk adalah pembuatan konten media berupa teks lengkap dongeng febel "Pertemanan Burung dan Ayam" dan ilustrasi 13 gambar seri dari setiap kondisi dalam cerita menggunakan perangkat lunak *Paint*

3D serta audio yang telah disunting menggunakan perangkat lunak *Adobe Audition 1.4*. setelah badan media dan konten media selesai dibuat dan digabungkan, langkah selanjutnya adalah pembuatan buku petunjuk penggunaan media audio visual *rotatoon* untuk memudahkan penggunaan media demi tercapainya tujuan pembelajaran menyimak.

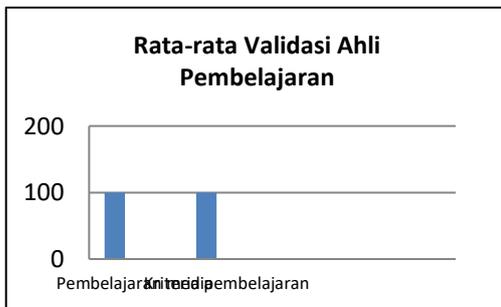
Dalam proses pengembangan produk berupa media audio visual *rotatoon* dilakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang merupakan dosen bahasa Indonesia untuk sekolah dasar, ahli media terdiri dar dosen media pedagogik dan dosen teknologi pendidikan, serta ahli pemebelajaran merupakan seorang praktisi pendidikan sebagai guru kelas II. Adapun diagram perolehan hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Gambar 7, ahli media pada Gambar 8, ahli pembelajaran pada Gambar 9.



Gambar 7 Diagram Batang Rata-rata Validasi Ahli Materi



Gambar 8. Diagram Batang Rata-rata Validasi Ahli Media



Gambar 9. Diagram Batang Rata-rata Validasi Ahli Pembelajaran

hasil validasi dari para ahli ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Rata-rata (%)	Kategori Penilaian
1	Ahli materi	100	Sangat Layak
2	Ahli media	100	Sangat Layak
3	Ahli pembelajaran	100	Sangat Layak
Rata-rata		100	Sangat Layak

Ditinjau dari penilaian para ahli yang mengungkap bahwa media audio visual *rotatoon* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar dengan syarat perbaikan saran perbaikan para ahli agar terjadi penyempurnaan produk media untuk mencapai peran media

bagi keterampilan menyimak yang optimal.

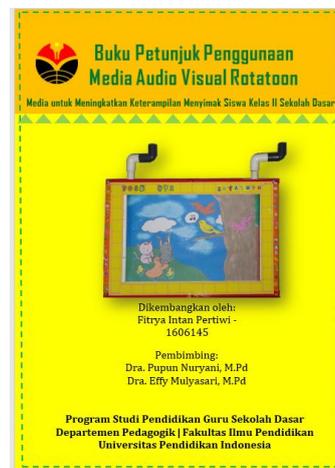
Berdasarkan saran masukan dari para ahli media pembelajaran audio visual *rotatoon* peneliti melakukan revisi yang meliputi.

- 1) Perbaiki Cover Buku Petunjuk Penggunaan

Perbaiki posisi logo dan judul buku, serta menambahkan redaksi kejelasan tujuan dari media pada cover buku petunjuk penggunaan media sesuai saran perbaikan ahli materi, disertai ilustrasi gambar media yang telah diperbaiki sesuai saran ahli media ditunjukkan pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10 Cover Buku sebelum Perbaikan



Gambar 11 Cover Buku setelah Perbaikan

- 2) Perbaikan Kata Pengantar
 Perbaikan margin kanan yang harus rata pada kata pengantar diperbaiki sesuai saran perbaikan dari ahli materi. Perubahan kata pengantar ditunjukkan pada Gambar 12 dan Gambar 13.

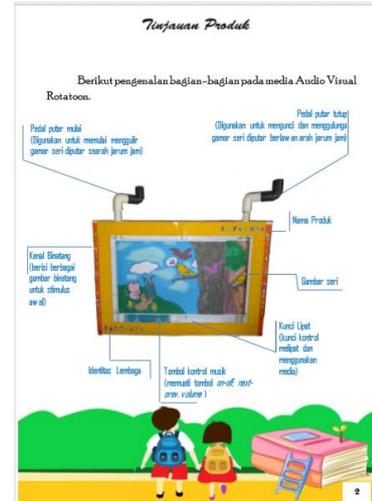


Gambar 12 Kata Pengantar sebelum Perbaikan

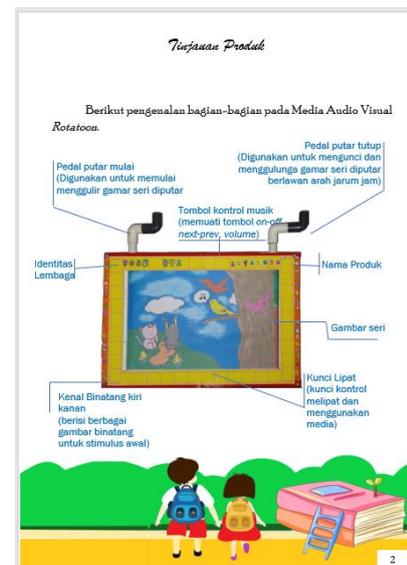


Gambar 13. Kata Pengantar setelah Perbaikan

- 3) Perbaikan Tinjauan Produk
 Perbaikan pada bagian tinjauan produk dilakukan pada bentuk tulisan pada bagian-bagian media sesuai saran perbaikan ahli materi, perubahan perbaikan tinjauan produk dapat dilihat pada Gambar 14 dan Gambar 15.



Gambar 14 Tinjauan Produk sebelum Perbaikan



Gambar 15 Tinjauan Produk sesudah Perbaikan

- 4) Perbaikan Tulisan
 Dalam buku petunjuk penggunaan termasuk redaksi cerita terdapat beberapa yang *typo* dan tidak konsisten dalam penyebutan nama media. Perbaikan dilakukan dengan mengecek dan memperbaiki kata-kata yang *typo* serta melengkapi semua penyebutan nama media dengan "Media Audio Visual Rotatoon".
- 5) Perbaikan Kelengkapan dan Kemudahan Pemeliharaan Media

Berdasarkan saran perbaikan ahli media telah dilakukan pengadaan pelindung berupa kotak penyimpanan media berbahan *polypropylene* (plastik) dengan ukuran sesuai media. Serta bahan media yang memang sudah dibuat menggunakan kayu dan kertas badan media yang terbuat dari kertas *glossy* sudah kuat.



Gambar 16. Tempat penyimpanan media

6) Perbaikan Hiasan Media

Hiasan media berupa tulisan identitas lembaga diperbaiki sesuai saran dari ahli media dengan mengubahnya menggunakan tulisan berwarna kontras dari warna dasar dan hiasan *border* diperbaiki ukurannya agar tidak membuat *space* kosong, dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 17 Tampilan media sebelum diperbaiki



Gambar 18 Tampilan media setelah diperbaiki

7) Perbaikan Kualitas *Background*

Background gambar-gambar seri diperbaiki sesuai saran ahli media dengan mencetak kembali setiap satu gambar seri dicetak pada empat kertas ukuran A4, sehingga saat dilihat dalam satu layer tampilan gambar seri terpusat pada satu gambar dan tidak memperlihatkan sambungan *background* yang mengganggu.

8) Perbaikan Dongeng

Beberapa redaksi dongeng diperbaiki menggunakan gaya bahasa yang lumrah digunakan pendidik agar memudahkan pendidik terlatih isi dongeng yang akan disampaikan, merujuk pada saran dari ahli pembelajaran.

9) Perbaikan kelengkapan petunjuk penegasan pesan cerita

Dilakukan perbaikan pada bagian cara mengoprasikan media dengan menambahkan redaksi petunjuk bagi pendidik untuk menyampaikan penegasan setelah akhir cerita tentang pesan dari dongeng yang didengarkan siswa seperti saran perbaikan dari ahli media. Adapun perbaikan dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 19 Sebelum ada petunjuk penyampaian penegasan pesan



Gambar 20 Petunjuk penyampaian penegasan

Berikut bentuk media pembelajaran audio visual *rotatooon* yang dikembangkan



Gambar 21 Hasil Media

Teks cerita yang termuat dalam media tersebut adalah cerita dengan judul "Pertemuan Burung Kenari dan Ayam".

"Pertemuan Burung Kenari dan Ayam"

Minggu adalah hari yang sangat disenangi para hewan di hutan. Kawanan burung dan ayam yang berteman selalu meramaikan hutan dengan pertunjukan nyanyian dan tarian yang bagus. Mereka adalah kawanan burung kenari dan seekor ayam.

Hari itu seekor burung kenari yang memiliki bulu berwarna kuning indah nan cerah terbang mengelilingi pohon besar, ia hinggap dari satu dahan ke dahan lain sambil bernyanyi dengan suara merdu dihadapan para hewan yang menonton.

"Aku burung tercantik, lalalalala", suara burung kenari Dari bawah seekor ayam berteriak "tepek tangan untuk kenari".

Suara gemuruh tepuk tangan terdengar dari tempat itu

Suatu hari mereka bermain di pinggir ladang petani, burung kenari kuning bernyanyi sambil terbang kesana kemari. Burung kenari yang lain terbang diatas ladang. Namun sang ayam mematumatukan paruhnya pada tanah gambus disana. Burung kenaripun memperhatikan ayam itu.

Burung kenari mendekati ayam dan berkata, "Ayam apa yang kamu lakukan?"

Ayam menjawab, "Seperti yang kau lihat aku sedang mencari cacing untuk makan

bersama adik-adiku saat aku pulang bermain.” jawabnya sambil tersenyum.

Kawanan burung itu saling melihat ayam.

Ayampun berkata, “Hei kenari kenapa kau bilang seperti itu bukankah kita teman?”.

“Dulu kita memang teman tapi aku tak mau berteman dengan yang berbeda dari kami, coba kalian pikirkan ayam itu punya sayap seperti kita tapi dia tidak bisa terbang bukankah itu aneh. Setelah ku pikir-pikir kita berbeda, ah aku tidak mau berteman dengan ayam. Ayo teman-teman kita pergi”, sahut kenari kuning.

“Jangan seperti itu”, teriak ayam.

Burung kenari dan kawanan burung lainnya itupun pergi menjauhi ayam.

Sejak kejadian itu kawanan burung kenari tidak berteman lagi bersama ayam. Sepanjang hari ayam bersedih

Hari minggu yang biasanya ramai berubah menjadi sepi. Mereka bermain masing-masing.

Hingga suatu pagi, burung kenari kuning yang ingin menyombongkan suara indahnyanya terbang kesana kemari. Hinggap dari ranting pohon ke ranting pohon yang lain.

Namun tiba-tiba ranting yang ia pijak patah.

Brak... Ranting itu menimpa kakinya.

Burung kenari kuning menangis kesakitan. Ia berteriak meminta tolong namun suara indahnyanya berubah rintih kecil.

“To..tolongg”, teriak kenari.

Tiba-tiba datanglah ayam yang hendak berangkat ke ladang. Dilihatnya burung kenari yang kesakitan.

“Kamu kenapa kenari?”, tanya ayam kaget.

“Aku jatuh dari pohon itu”, jawab burung kenari.

Ayam menawarkan bantuan, utuk mencari binatang lain agar bisa mengangkat dahan yang berat itu. Namun kenari kuning berkata dengan ketus.

“Aku kesakitan, mana mungkin kau yang tak bisa terbang bisa cepat mencari pertolongan”.

Mendengar perkataan burung kenari yang sombong ayampun menjawab,

“Aku memang tidak bisa terbang, tapi sayap yang tuhan berikan ini membantuku lari dengan cepat dan suaraku yang tidak merdu ini bersuara keras, lihatlah aku akan segera kembali membawa bala bantuan”, jawab ayam.

Ayam berlari sambil berkokok meminta bantuan.

Benar saja tak lama setelah ayam pergi, datanglah keluarga ayam. Mereka membantu mengangkat dahan yang menimpa kaki burung kenari. Burung kenari berterimakasih pada ayam-ayam yang membantunya, terutama ayam temannya.

Burung kenari sadar mengejek teman karena berbeda itu merupakan perbuatan buruk dan membuat hidup tidak rukun. Sekarang burung kenari tau ternyata setiap perbedaan itu ada

mempunyai manfaatnya tersendiri. Akhirnya mereka ayam dan burung kenari kuning kembali berteman dan hidup rukun.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media Audio Visual Rotatoon yang terdiri dari visual gambar seri berwarna yang menceritakan dongeng "Persahabatan Burung Kenari dan Ayam" dan dilengkapi audio berupa musik latar suasana cerita serta audio pendidik saat menyampaikan cerita. Sebagaimana dipaparkan pada bagian analisis desain media ini pengguna dari media audio visual *rotatoon* adalah siswa kelas II Sekolah Dasar dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Peningkatan daya simak dalam pembelajaran dilakukan melalui bercerita sebagaimana diungkap oleh Tarigan (2015) bercerita akan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar menyimak secara responsif. Sejalan dengan hal itu keterampilan menyimak akan terlatih melalui pengamatan gambar, bunyi-bunyian serta mendengar cerita itu sendiri. Dalam meningkatkan keterampilan menyimak diperlukan bahan simakan yang tepat Tarigan (2015) juga mengungkap bahan-bahan simakan yang menarik perhatian.

Sifat media Audio Visual *Rotatoon* yang audio visual memfasilitasi semua gaya belajar siswa dalam menyimak dan memiliki daya tarik baik dari visual maupun audionya. Karena perilaku menyimak dapat dianalisis dan dibangun, dalam proses menyimak tentu penyimak akan menaruh perhatian. Alur dari perhatian adalah menerima stimulus lalu menyeleksi dan memproses informasi yang akan diterima oleh daya ingat siswa. Dimana kemenarikan stimulus merupakan

dasar dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu. Maka dari itu dapat ditarik benang merah dari media audio visual *rotatoon* dengan peningkatan keterampilan menyimak, yang peneliti ungkapkan pada peran media Audio Visual *Rotatoon* dalam meningkatkan keterampilan menyimak sebagai berikut.

1. Media audio visual *rotatoon* dapat menarik perhatian siswa saat awal dan proses pembelajaran.
2. Sifat auditif pada media audio visual *rotatoon* akan menambah pengalaman audio yang dimiliki siswa, baik musik maupun kosa kata yang diampaikan dalam dongeng, hal tersebut akan mempertinggi keterampilan menyimak.
3. Sifat visual pada media audio visual *rotatoon* akan melatih pemusatan kontak mata siswa dalam menyimak pada pembicara maupun visual pembicaraan.
4. Dengan media audio visual *rotatoon* akan melatih siswa terbiasa memberikan perhatian yang besar dan wajar pada pembicara.
5. Melatih respon proses panca indra pendengaran dan otak dalam memahami bahan simakan. Melalui tanya jawab spontan maupun soal evaluasi yang disediakan pada buku petunjuk penggunaan.

Berdasarkan desain dan pengembangan yang dilakukan melalui penelitian ADDIE ini media yang dikembangkan tervalidasi peran Media Audio Visual *Rotatoon* yang layak untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar sebagai suatu pembiasaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa desain pengembangan media dilandasi oleh analisis tujuan, analisis pengguna, analisis materi dan analisis kebutuhan media yang menghasilkan rancangan pengembangan Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan secara keseluruhan meliputi: (1) GBPM (Garis-garis Besar Pengembangan Media); (2) *Flowchart*; (3) *Stotyline*; (4) *Storyboard* (5) Mengumpulkan keperluan audio; (6) Rancangan buku petunjuk.

Pengembangan media menghasilkan produk media pebelajaran yaitu Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan media. Media yang dikembangkan ini mendapat validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang masing-masing memberikan penilaian sebesar 100% maka Media Audio Visual *Rotatoon* beserta buku petunjuk penggunaan dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan untuk membangun pembiasaan dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Volume 1, Nomor 1, April 2016, 1, 9-20.*
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach.* New York: Springer.
- Hajidi, M. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar (Skripsi).* Bandung: UPI.
- Herawati, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru.* Malang: Bayumedia Publishing.
- Neina, Q. A. (2018, November). Dongeng Abad 21: Modernisasi Sastra Anak Berbasis Psikologi Perkembangan. *Jurnal Sastra Indonesia, 202-2010.*
- Prihatin. (2008). *Guru sebagai Fasilitator.* Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Resmini, N. (2018). *Sastra anak dan Pengajarannya di Sekolah Dasar .* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sulaiman, A. H. (2005). *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan.* Jakarta: PT Gramedia.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.