

PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS ELEKTRONIK UNTUK PEMBELAJARAN APRESIASI CERITA RAKYAT KELAS V SD

Siti Fatimah¹, Mujiyono Wiryotinoyo², Sudaryono²

¹SD Negeri 91 Kota Jambi, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

Development research aims to produce products such as electronic media learning graphic comic appreciation folklore terms of aspects of the material, multimedia, and instructional design and the validation team repon of students as users. Development method used is a development model popularized by Borg and Gall (1983). The development steps are: (1) phase of the potential and problems, (2) stage of gathering information, (3) the product design stage, (4) design validation phase, (5) improvement phase Desai, (6) the trial products, (7) product revision stage; (8) the trial use; (9) product revision stage, and (10) stages of manufacture bulk products. The results showed that the overall development of the product has been well developed based on the results of the validation. Based on these data, it can be concluded that the media is developed based on the criteria of both validation and student responses as a user.

Keyword: *graphic media electronic, folklore apresiasi learning, development*

PENDAHULUAN

Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan masa perkembangan siswa. Siswa SD pada dasarnya sangat gemar bacaan yang bergambar seperti halnya komik. Komik merupakan salah satu bacaan yang paling diminati bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Bacaan komik memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak, perkembangan sekolah dasar adalah masa konkret.

Sastra anak berupa komik cerita rakyat diyakini memiliki kontribusi yang besar dalam menunjang pembentukan kepribadian anak. Hal itu dapat dilihat dari amanat yang ingin disampaikan melalui cerita rakyat tersebut. Oleh karena itu, komik salah satu dari jenis sastra yang beredar di kalangan siswa SD memerlukan adanya perhatian khusus dari orang tua, guru, dan pemerintah.

Komik cerita rakyat merupakan bagian yang sering hadir dalam kehidupan manusia. Komik cerita rakyat itu sendiri pada dasarnya sudah diperkenalkan dari sejak dini oleh orang tua. Cerita rakyat sering digunakan sebagai pengantar tidur bagi anak-anak. Cerita rakyat juga sering digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak sehingga anak-anak terpana dan tertarik untuk mendengarkan kisah yang disampaikan oleh guru mereka. Cerita rakyat juga sering kita jumpai di majalah-majalah, surat kabar-surat kabar sehingga siapapun bisa menikmatinya.

Manusia hidup bermasyarakat diiringi oleh sastra yang merupakan warisan leluhur untuk menurunkan nilai-nilai kepada anak-anak yang lahir kemudian. Keberhasilan

pembelajaran apresiasi cerita rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia dibentuk oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang tidak bisa diabaikan ialah peranan guru. Peranan guru dalam proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat adalah mengembangkan potensi siswa dengan memberikan stimulus berupa bahan-bahan yang dirancang dan diperoleh dari lingkungan anak melalui proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan kegiatan membimbing kegiatan belajar siswa sehingga mampu belajar. Hal ini senada dengan pernyataan Willian Burton (Usman, 2004:21) "teaching is the guidance of learning activities, teaching is the purpose of aiding the pupil learn." Guru merupakan unsur manusiawi yang sangat dekat hubungannya dengan siswa dalam upaya pendidikan sehari-hari dan merupakan unsur manusiawi yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Menurut Rice (Bafadal, 2008:5) guru profesional adalah guru yang mampu mengelola dirinya dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari.

Pembelajaran apresiasi cerita rakyat yang diberikan kepada siswa cenderung mengarah pada pembelajaran tentang ilmu sastra dan sejarah sastra saja, yang ditemukan kemudian adalah apresiasi cerita rakyat menjadi pembelajaran yang sukar dan tidak diminati oleh siswa. Jadi, perlu adanya pembelajaran apresiasi cerita rakyat yang sesuai dengan hakikatnya. Hakikat pembelajaran apresiasi cerita rakyat, siswa berhak mendapat kepuasan dan kekaguman yang selama ini tidak didapat siswa sehingga belajar apresiasi rakyat yang rendah bukan suatu hal yang baru.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang harus dijadikan prioritas untuk dapat segera diatasi. Hal ini dianggap paling mendesak karena pada dasarnya media dianggap sebagai ujung tombak yang dapat menumbuhkembangkan apresiasi cerita rakyat di sekolah. Dalam hal ini guru tentu saja harus terampil menguasai berbagai media pembelajaran apresiasi cerita rakyat di samping komponen-komponen lain dalam pembelajaran, seperti model-model mengajar, dan pendekatannya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan keaktifan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011:15-16). Selanjutnya Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, serta penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran apresiasi cerita rakyat di sekolah dasar, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Artinya media yang digunakan sebatas media yang ada pada buku teks saja atau surat kabar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media grafis elektronik untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat kelas V SD.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media grafis elektronik yang menarik dan efektif untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat kelas V SD.

METODE

Metode penelitian pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu: 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, dan 3) uji coba produk.

Model desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall (1983, dalam Sugiyono, 2009:298). Model ini terdiri atas sepuluh langkah pengembangan, yakni: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal.

Berdasarkan model pengembangan Borg and Gall tersebut, maka prosedur penelitian yang digunakan dibagi dalam sepuluh tahap, yaitu menganalisis potensi dan masalah, melaksanakan pengumpulan data, mendesain produk yang akan dibuat, melakukan validasi produk kepada para ahli, melaksanakan revisi terhadap desain yang telah divalidasi, melakukan uji coba pada kelompok terbatas, melakukan revisi terhadap produk yang telah diujicobakan, melakukan uji coba pemakaian atau uji coba lapangan, merevisi kembali produk yang digunakan untuk penyempurnaan produk, dan melaksanakan produksi massal.

Tahap uji coba produk bertujuan untuk memvalidasi keefektifan dan keefisienan produk hasil pengembangan berupa media grafis elektronik untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat kelas V SD. Langkah uji coba produk pengembangan mencakup: 1) desain uji coba produk, 2) subjek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil validasi produk dilaksanakan oleh tiga orang validasi ahli, yaitu validasi bidang studi yang dilakukan oleh Dr. Herman Budiyo, M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan tujuan untuk menguji kesesuaian produk yang dihasilkan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bidang studi diperoleh skor 40. Jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 10 item, sedangkan bobot tertinggi dari angket validasi ahli bidang studi adalah 5, maka skor tertinggi adalah $5 \times 10 = 50$. Untuk

memperoleh gambaran berada dalam kriteria mana hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bidang studi, maka data angka berupa skor yang diberikan ahli selanjutnya dipresentasikan dengan skor tertinggi, yakni dengan cara; kriteria kelayakan = skor ahli : skor tertinggi $\times 100$. Dengan demikian diperoleh angka persentase pada validasi pertama sebesar; $40 : 50 \times 100 = 80\%$. Angka ini jika dikonfirmasi dengan tabel kriteria kelayakan pada rentang 61% - 80%. Kualitas produk yang berada pada rentang ini dikategorikan baik/menarik/sesuai/efektif. Dengan demikian diperoleh angka persentase pada validasi pertama sebesar; $40 : 50 \times 100 = 80\%$. Angka ini jika dikonfirmasi dengan tabel kriteria kelayakan pada rentang 61% - 80%. Kualitas produk yang berada pada rentang ini dikategorikan baik/menarik/sesuai/efektif. Dengan demikian, hasil validasi materi yang dilakukan ahli telah memberikan rekomendasi, bahwa materi pembelajaran dalam media grafis elektronik yang dikembangkan sudah layak untuk dipergunakan.

Validasi ahli berikutnya yaitu validasi ahli multimedia yang dilakukan oleh Dr. Rer. Nat. Rayandra Ashyar, M.Pd. Beliau adalah dosen MIFA-FKIP Universitas Jambi pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Setelah melakukan revisi dan perbaikan terhadap produk maka diharapkan skor maksimal yang diperoleh adalah 75, jumlah skor perolehan adalah 60, maka persentasenya adalah $60:75 \times 100 = 80\%$. Jika dilihat dari skala penilaian kualifikasi maka produk tersebut dapat dikategorikan Baik/Menarik/Sesuai/Efektif. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa produk sudah dapat digunakan dan untuk keperluan penelitian produk sudah dapat diujicobakan.

Selanjutnya validasi ahli desain pembelajaran. Uji coba terhadap desain pembelajaran divalidasi oleh Dr. rer. nat. Rayandra Ashyar, M.Pd. Jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 14 item. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Skor maksimal hasil validasi adalah 70, jumlah skor perolehan adalah 56, maka persentasenya adalah $56:70 \times 100 = 80\%$. Jika dibandingkan dengan skala penilaian kualifikasi maka produk tersebut dapat dikategorikan Baik/Menarik/Sesuai/Efektif. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa produk sudah dapat digunakan dan untuk keperluan penelitian produk sudah dapat diujicobakan.

Setelah produk divalidasi oleh tim ahli, berikut dilakukan uji coba terhadap guru kelas. Uji coba guru kelas dilakukan untuk mengetahui keterpakaian terhadap media grafis elektronik yang dikembangkan. Hasil perolehan nilai dari 15 pertanyaan pada angket yang diberikan yaitu diperoleh nilai rata-rata 85,33. Skor perolehan adalah 64, sedangkan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya adalah $64 : 75 \times 100 = 85,33\%$. Jika dibandingkan dengan skala penilaian kualifikasi maka produk termasuk kategori Sangat baik/Sangat menarik/Sangat sesuai/Sangat efektif.

Setelah guru kelas menyatakan bahwa produk dapat dipergunakan maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap terhadap siswa kelas V SDN 91/IV Kota Jambi sebanyak 5 orang. Siswa yang dipilih merupakan siswa yang dianggap memiliki kemampuan rata-rata. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang dapat diketahui bahwa 80% siswa menyatakan sangat senang menggunakan media grafis elektronik dalam pembelajaran, dan 20% menyatakan senang. Sedangkan kesulitan-kesulitan yang ditemukan dalam penggunaan media grafis elektronik ini adalah kesulitan dalam penggunaan media karena penggunaan media dengan menggunakan laptop, in focus, dan speaker CST 6300 N ini dalam pembelajaran baru pertama kali dilakukan oleh mereka dan proses pemasangannya pun cukup rumit bagi mereka. Namun 80% dari mereka menyatakan tidak ada kesulitan dalam penggunaan media ini dalam pembelajaran dikarenakan pada dasarnya pengoperasiannya sama dengan mengoperasikan kaset CD pada VCD/DVD yang ada di rumah mereka dan mereka pun sudah sering mengoperasikannya di rumah melalui VCD atau DVD. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media grafis elektronik dapat dilakukan dalam pembelajaran apresiasi cerita rakyat.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 17 orang siswa. Secara keseluruhan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan adalah baik. Produk yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses KBM yang telah dirancang sudah dapat diikuti siswa dengan baik, tetapi dalam pelaksanaannya masih perlu perhatian terhadap metode yang digunakan. Selain menyaksikan penayangan produk dan melakukan kegiatan diskusi pada saat KBM, siswa ingin bahwa dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan dengan hal-hal yang lebih menyenangkan lagi sehingga perlu adanya metode yang dapat membuat siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti KBM. Metode yang dilakukan adalah dengan 'metode adu cepat' di mana siswa secara berkelompok berlomba untuk mencari pasangan jawaban dari tokoh dengan sifatnya yang telah disiapkan oleh guru dengan variasi kertas yang berlainan warna setiap kelompok.

Kelemahan dari produk media yang dikembangkan adalah 1) Materi yang dikembangkan hanya satu Standar Kompetensi karena keterbatasan waktu dan kemampuan menyelesaikan penelitian, 2) Produk diuji sampai batas uji coba kelompok besar tetapi karena jumlah siswa kelas V hanya 1 kelas dengan jumlah 24 orang maka siswa yang dijadikan sampel menjadi agak terbatas sehingga tidak dapat diketahui dampak lebih luas terhadap penggunaan produk, 3) Penggunaan media juga tergantung dengan ketersediaan (komputer, in focus, dan speaker) atau (televisi dan VCD/DVD), serta jaringan listrik. Bagi siswa atau sekolah yang tidak memiliki peralatan komputer dan VCD/DVD, media ini tidak dapat digunakan, 4) Dibutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam pembuatannya. Selain itu juga dibutuhkan ketekunan dan pengorbanan waktu, tenaga, dan biaya yang banyak untuk dapat menghasilkan produk yang diinginkan, 5) Media ini lebih cocok digunakan untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan rancangan sampai kepada penggunaan media grafis elektronik yang dikembangkan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media grafis elektronik yang baik, maka langkah yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terhadap beberapa aspek, yaitu analisis masalah pembelajaran, analisis situasi ideal yang ingin dicapai, analisis tujuan pengembangan media, dan analisis potensi. Hasil analisis selanjutnya dituangkan dalam tahap perencanaan yang mengacu pada sebuah model pengembangan. Model pengembangan yang menjadi acuan adalah model Borg and Gall (1983). Model ini mengandung sepuluh langkah yang rinci tentang setiap tahap-tahap pengembangan yaitu, (1) tahap potensi dan masalah; (2) tahap mengumpulkan informasi; (3) tahap desain produk; (4) tahap validasi desain; (5) tahap perbaikan desain, (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi produk; (8) tahap uji coba pemakaian; (9) tahap revisi produk; dan (10) tahap pembuatan produk massal.

2. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan terhadap media grafis elektronik yang dikembangkan menghendaki beberapa kondisi agar mencapai hasil belajar yang baik dengan pembelajaran menggunakan media grafis elektronik, yakni:
 - a. Harus memiliki sarana dan fasilitas yang mendukung pengoperasian media, seperti: listrik, komputer, perangkat sound sistem, proyektor, atau VCD dan televisi.
 - b. Guru harus memiliki kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam media grafis elektronik ke dalam materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami isi cerita, sehingga media yang ditayangkan memiliki makna bagi siswa.
 - c. Guru mengefektifkan pembelajaran sehingga siswa terlibat secara harmonis dalam proses komunikasi pembelajaran. Karakteristik siswa yang dikehendaki adalah mampu menangkap amanat dan pesan yang ada dalam cerita.
 - d. Audio visualisasi yang terkandung dalam media grafis elektronik pembelajaran ini, mencerminkan pengalaman kontekstual siswa. Pesan yang disajikan akrab dengan lingkungan siswa, berorientasi pada pengalaman sehari-hari.
 - e. Media grafis elektronik ini terbatas pada materi pembelajaran apresiasi cerita rakyat yaitu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik.
 - f. Hasil validasi oleh ahli bidang studi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dalam kategori baik yang berarti media grafis elektronik ini layak digunakan untuk pembelajaran apresiasi cerita rakyat.

Berdasarkan pengalaman selama proses pengembangan, dapat diberikan beberapa saran untuk penggunaan media grafis elektronik ini.

1. Media grafis elektronik ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasikal. Media ini diproduksi sebagai alat bantu. Artinya, ketika siswa belajar di dalam kelas, media ini dapat membantu guru sebagai sumber belajar yang menarik dan mudah digunakan.
2. Pengoperasionalan perangkat elektronik sangat dibutuhkan dalam penggunaan media grafis elektronik ini. Jadi guru harus bisa menguasai teknik operasional media melalui komputer/laptop, proyektor, sound sistem, dan LCD proyektor atau menggunakan DVD dan televisi. Tentunya pihak sekolah harus menyediakan alat yang dibutuhkan untuk pengoperasionalannya.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.

Heinich & Russel, J.D. (1996). (3rdEd). *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers and Using Media*. Upper Saddle River, N.J.: Merrill Prentice Hall.

Nurgiyantoro. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Saryono. 2009. *Dasar Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Elmaterra Publishing.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta: Bandung.