

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS MULTI-TEKS UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK EKSPLORATIF

Desi Astika Setiawati ¹, Ida Putriani ², Desy Anindia Rosyida ³

Universitas Islam Balitar, Indonesia

astikad60@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to (1) determine the feasibility of the model of the human circulatory system (2) determine the readability of teachers and students towards the model of the human circulatory system. The design of this study uses Sugiyono's RnD development research model up to the seventh stage, which is as follows: (1) Potential and problems, (2) gathering information, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, and (7) product revision. The product tryout was conducted at SDN Sutojayan 04 with 3 teachers and 15 fifth grade students as subjects. The instrument used by the researcher consisted of a readability test questionnaire with quantitative descriptive data analysis techniques. The results of this study were in the form of a product model of the human circulatory system which received feasibility from material experts of 90%, media experts 87.5%, and linguists 95%. The value obtained indicates that the model of the human circulatory system is very feasible to use. The results of the limited trial readability by the teacher obtained a value of 95.3% while the results of the students' readability obtained a value of 92.25% with very good criteria. Based on the values obtained from the readability test, the human circulatory system model can be used as a learning medium for fifth grade elementary school.

Article History

Submitted: 5 Juni 2024

Accepted: 10 Juni 2024

Published: 11 Juni 2024

Key Words

Human Circulatory System Media and fifth grade elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kelayakan dari media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif (2) Mengetahui keterbacaan guru dan siswa terhadap pengembangan media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif. Desain penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan RnD model Sugiyono sampai pada tahap ke tujuh yaitu sebagai berikut : (1) Potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Uji coba produk dilakukan di SDN Sidodadi 04 dengan subyek yang berjumlah 6 guru dan 24 siswa dari kelas tinggi dan kelas rendah. Instrumen yang digunakan peneliti terdiri dari angket uji keterbacaan guru dan siswa dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa produk media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif mendapatkan kelayakan dari ahli materi sebesar 91,76% dan ahli media 86,66%. Nilai yang didapatkan tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil uji coba terbatas keterbacaan oleh guru didapatkan nilai sebesar 94,23% sedangkan hasil keterbacaan siswa didapatkan nilai sebesar 96,25% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari uji keterbacaan, maka media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif dapat digunakan untuk pelaksanaan keterampilan menyimak di SD.

Sejarah Artikel

Submitted: 5 Juni 2024

Accepted: 10 Juni 2024

Published: 11 Juni 2024

Kata Kunci

Media Digital, Multi-teks, Keterampilan Menyimak Eksploratif.

Pendahuluan

Keterampilan menyimak memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dalam berkomunikasi maupun pembelajaran. Dalam berkomunikasi diperlukan keterampilan menyimak yang baik agar tidak terjadi gangguan atau kesalahpahaman dalam memperoleh informasi. Sedangkan dalam pembelajaran, keterampilan menyimak menjadi keterampilan dasar yang penting dimiliki siswa karena dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi (Tias, 2015: 13). Selain itu keterampilan menyimak dalam pembelajaran berperan penting karena berkaitan dengan keterampilan berbahasa Indonesia yang lain. Sehingga perlu adanya peningkatan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peningkatan pelaksanaan keterampilan menyimak dapat dilakukan dengan cara memperbaiki pelaksanaan pembelajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran (Muslich, 2011: 14). Media yang digunakan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak dapat berupa media audio maupun media audio visual. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa karena termuat media auditif (mendengar) dan visual (melihat) (Saragih, 2015: 69). Penggunaan media dalam pelaksanaan keterampilan menyimak bertujuan agar dapat membantu menyampaikan bunyi-bunyi bahasa (kata, kalimat, tekanan dan nada) yang didengar yang dapat diidentifikasi, dipahami dan ditafsirkan dengan baik oleh siswa sebagai pendengar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket pada guru di SDN Sidodadi 4, SDN Karangrejo 1 dan SDN Plosokerep 1 menunjukkan 60% (12 dari 15) guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat keterampilan menyimak berlangsung. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 guru yang menggunakan media dalam pelaksanaan keterampilan menyimak. Selain itu, dalam kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan keterampilan menyimak disebabkan karena guru belum menemukan media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak.

Sedangkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui angket pada siswa di SDN Sidodadi 4, SDN Karangrejo 1 dan SDN Plosokerep 1 siswa menunjukkan 70% (21 dari 30) siswa mengalami kesulitan pada saat pelaksanaan keterampilan menyimak berlangsung. Dari kegiatan wawancara, siswa menyatakan kesulitan yang dialami yaitu menyampaikan kembali isi dari bacaan yang disimak karena banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat pelaksanaan menyimak berlangsung. Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi siswa disebabkan karena siswa tidak berminat untuk mengikuti kegiatan menyimak yang monoton sehingga tidak tercipta ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaannya.

Dari hasil analisis kebutuhan di atas, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media audio visual yang dapat digunakan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak disesuaikan dengan kebutuhan keterampilan menyimak yang diharapkan dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahami dan menafsirkan makna yang disampaikan (Mulyati, 2014). Selain itu penggunaan media audio visual yang mengandung unsur suara dan unsur gambar dalam keterampilan menyimak dapat membantu guru meningkatkan minat belajar siswa (Saragih, 2015). Selain itu, jenis teks bacaan yang digunakan adalah multi-teks yang berisi kumpulan dari berbagai macam jenis teks bacaan. Penggunaan bacaan multi-teks agar siswa dapat menangkap, memahami dan menghayati pesan, ide dan gagasan dari berbagai jenis teks bacaan. Teks yang termuat dalam media yaitu teks deskripsi dan teks berita karena kedua teks tersebut diajarkan pada setiap jenjang kelas di Sekolah Dasar. Pelaksanaan keterampilan menyimak difokuskan pada keterampilan menyimak eksploratif agar siswa dapat mengetahui gagasan baru, informasi baru dan informasi tambahan, topik baru yang dapat dikembangkan dan unsur bahasa yang bersifat baru (Hijriyah, 2016). Sedangkan tema yang digunakan dalam media ini adalah kearifan local Blitar agar siswa dapat

mengenal dan melestarikan budaya yang ada untuk dapat menciptakan rasa cinta tanah di tengah kemajuan globalisasi (Asmani, 2012: 14). Kearifan local yang termuat dalam media yaitu Grebeg Pancasila dan Siraman Gong Kyai Pradah yang merupakan tradisi di daerah sekitar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran keterampilan menyimak dengan judul “Pengembangan Media Digital Berbasis Multi-Teks untuk Keterampilan Menyimak Eksploratif”.

Rumusan Masalah

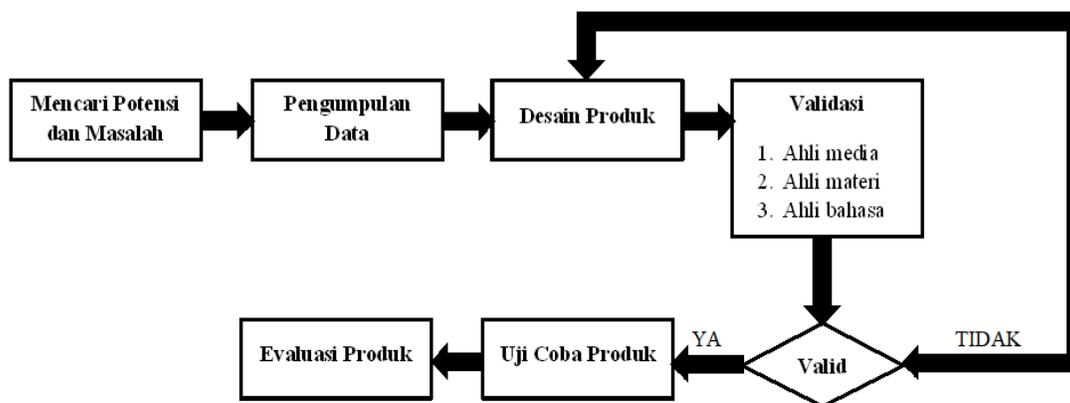
Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kelayakan dan keterbacaan dari pengembangan media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini untuk memaparkan kelayakan dan keterbacaan dari pengembangan media digital berbasis multi-teks untuk keterampilan menyimak eksploratif.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan dari desain penelitian tersebut untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk (Sugiyono, 2019: 14). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif melalui deskripsi atau penjelasan dari produk yang dikembangkan dan data yang dihasilkan melalui data angka (Sugiyono, 2019: 9). Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model Borg and Gall dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan penelitian RnD

Jenis Data

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dipaparkan melalui angka atau bilangan untuk mengetahui jumlah atau skor yang diperoleh. Sedangkan data kualitatif dipaparkan melalui masukan, tanggapan dan saran perbaikan yang diberikan.

Sumber Data

Peneliti menggunakan sumber data yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan pengisian angket. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mencari potensi masalah pada guru dan siswa. Sedangkan pengisian angket dilakukan untuk mengetahui potensi masalah, kelayakan media dan uji keterbacaan dari media yang dikembangkan.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mencari potensi dan masalah yang dilakukan di tiga SD yaitu SDN Sidodadi 4, SDN Karangrejo 1 dan SDN Plosokerep 1. Pelaksanaan dilakukan pada tanggal 26 November 2021, 29 November 2021 dan 30 November 2021. Sedangkan uji keterbacaan dilakukan di SDN Sidodadi 4 yang dilakukan pada 17-18 Oktober 2021.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui kegiatan observasi, wawancara dan pengisian angket. Sehingga penelitian ini menggunakan instrumen observasi, instrumen wawancara dan instrumen angket kepada guru dan siswa. Instrumen angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan uji keterbacaan yang dilakukan.

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menghitung persentase data dari hasil penelitian dari media yang dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan penghitungan skala likert pada hasil keterbacaan oleh guru dan siswa.

1. Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan dan saran yang diberikan untuk merevisi produk pengembangan media yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau bilangan yang berfungsi untuk mengetahui jumlah atau skor yang akan dihitung dengan teknik perhitungan nilai persentase agar data mudah dipahami dan bersifat informatif.

Dalam analisis data pada penelitian ini menggunakan kriteria untuk mengukur angket keterbacaan guru dan siswa yang dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Angket Keterbacaan Guru

No	Kriteria	Skor
1.	SS (sangat setuju)	5
2.	S (setuju)	4
3.	C (Cukup)	3
4.	K (kurang)	2
5.	SK (sangat kurang)	1

Tabel 2. Kriteria Angket Keterbacaan Siswa

No.	Kriteria	Positif	Negatif
1.	Ya	1	0
2.	Tidak	0	1

Dari kriteria tersebut, maka rumus yang digunakan untuk menghitung data yang diperoleh adalah :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Total skor yang dipilih

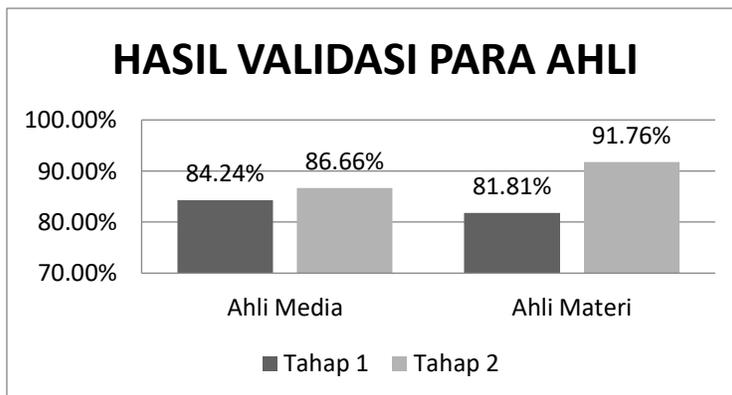
$\sum xt$ = Total seluruh skor

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahap awal yaitu mencari potensi dan masalah melalui analisis kebutuhan awal pada siswa dan guru. Analisis kebutuhan awal dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dan pengisian angket. Analisis kebutuhan awal dilakukan di tiga sekolah yaitu SDN Sidodadi 4, SDN Karangrejo 1 dan SDN Plosokerep 1. Dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil simakan. Selain itu, pelaksanaan keterampilan menyimak yang dilakukan guru juga mempengaruhi kesulitan yang dialami siswa. Hal tersebut karena banyak guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran pada saat pelaksanaan keterampilan menyimak berlangsung. Padahal penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Dari hasil analisis kebutuhan awal tersebut, peneliti melakukan pengembangan media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan keterampilan menyimak. Langkah yang kemudian dilakukan peneliti dalam mengembangkan media yaitu pengumpulan teori-teori yang berkaitan dengan pelaksanaan keterampilan menyimak yang baik dan benar. Kemudian, peneliti menyusun konsep pengembangan media yang dapat digunakan dengan efektif dan bermakna. Pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi *Unity* dengan *Corel Draw X7* sebagai desain grafisnya.

Hasil dari pengembangan media dilanjutkan dengan proses validasi kelayakan media kepada validator. Validasi yang dilakukan peneliti melalui 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media dan dilakukan sampai tahap kedua hingga media dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada guru dan siswa. Hasil validasi ahli media pada tahap 1 memperoleh nilai total 139 dari kriteria ideal 165, sehingga persentase yang didapatkan adalah 82,24% dari 100% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media pada tahap 2 memperoleh nilai total 143 dari kriteria ideal 165, sehingga persentase yang didapatkan adalah 86,66% dari 100% dengan kategori sangat layak. Perolehan nilai dengan poin tertinggi yaitu kriteria pemilihan gambar karakter. Sedangkan hasil validasi ahli materi pada tahap 1 memperoleh nilai total 135 dari kriteria ideal 165, sehingga persentase yang didapatkan adalah 81,81% dari 100% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi tahap 2 memperoleh nilai total 234 dari kriteria ideal 255, sehingga persentase yang didapatkan adalah 91,76% dari 100% dengan kategori sangat layak. Perolehan nilai dengan poin tertinggi yaitu kriteria 1) sistematika penyajian materi, 2) tingkat kesulitan materi, 3) penggunaan bahasa. Berikut adalah grafik akumulasi hasil validasi yang telah dilakukan:



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Produk Para Ahli

Setelah tahap validasi dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji coba secara terbatas untuk mengukur keterbacaan pada media yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan pada 17 sampai 18 Oktober 2022 di SDN Sidodadi 4. Subjek penelitian yang digunakan terdiri dari 6 guru dan 24 siswa dari kelas 1-6 yang dipilih secara acak. Hasil yang diperoleh dari uji coba keterbacaan guru yaitu:

Tabel 4. Hasil Penilaian Keterbacaan Guru

Nomor Soal	Guru						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1	5	5	5	5	5	5	30
2	4	5	5	5	5	5	29
3	5	5	5	4	4	5	28
4	5	4	4	4	5	4	26
5	5	5	4	4	5	5	28
6	5	5	4	5	5	5	29
7	4	5	5	5	5	5	29
8	4	5	4	5	4	5	27
9	4	5	5	5	5	4	28
10	5	5	5	5	4	5	29
11	5	5	5	5	5	4	29
12	5	5	4	5	5	4	28
13	4	5	5	4	4	5	27
14	5	4	5	4	5	5	28
15	5	5	5	5	5	5	30
Total perolehan nilai							426
Kriteria nilai ideal							450
Persentase							94,66%

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari keterbacaan guru memperoleh nilai total 426 dari kriteria ideal 450, sehingga persentase yang didapatkan adalah 94,66% dengan kriteria sangat layak digunakan. Perolehan nilai dengan poin tertinggi yaitu kesesuaian dengan tujuan dan kemudahan penggunaan media. Sedangkan hasil yang diperoleh dari uji coba keterbacaan siswa yaitu:

Tabel 5. Hasil Penilaian Keterbacaan Siswa

No	Siswa																		Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
4	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	16
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Total perolehan nilai																		232	
Kriteria nilai ideal																		240	
Persentase																		96,66%	

Berdasarkan dari tabel diatas, didapati hasil dari keterbacaan siswa yang memperoleh nilai total 232 dari kriteria ideal 240, sehingga persentase yang didapatkan adalah 96,66% dengan kriteria sangat layak digunakan. Perolehan nilai dengan poin tertinggi yaitu 1) tampilan media menarik, 2) petunjuk media, 3) pemahaman soal tantangan, 4) soal tantangan, 5) ukuran dan jenis huruf, 6) kejelasan video, 7) kejelasan audio, 8) kemudahan memahami materi dan 9) kemudahan pemahaman Bahasa.

Tahapan terakhir yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu evaluasi produk yang diperoleh dari hasil masukan, tanggapan dan saran yang diberikan pada saat uji coba keterbacaan. Sehingga dari evaluasi tersebut didapati kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Kelebihan dari pengembangan media yang telah dilakukan yaitu:

- 1) Penyajian soal tantangan yang bervariasi dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk menyimak video yang ditampilkan. Selain itu, variasi jenis soal dapat membuat kemampuan siswa terasah dan meningkatkan pemahamannya.
- 2) Penyajian materi yang dapat tersampaikan dengan baik melalui isi materi yang diberikan secara lengkap dan jelas.
- 3) Petunjuk penggunaan yang disampaikan secara jelas dan sistematis dapat memudahkan untuk mengoperasikan media.

Sedangkan kekurangan dari pengembangan media yang telah dilakukan yaitu:

- 1) Penggunaan media perlu menggunakan LCD proyektor agar semua siswa dapat melihat media dengan jelas.
- 2) Penggunaan media perlu menggunakan speaker agar semua siswa dapat mendengar suara dari media dengan jelas.
- 3) Media tidak dapat diinstal dan dioperasikan pada sistem Windows 11.
- 4) Media memerlukan ruang penyimpanan yang besar, berkisar 1,10 GB.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran bernama media multi-teks keterampilan menyimak eksploratif bertema kearifan lokal melalui tahap validasi memperoleh kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase 91,76%. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai persentase 86,66%. Dari nilai tersebut, dapat dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba keterbacaan yang telah dilakukan di SDN Sidodadi 4 dengan subjek penelitian guru dan siswa memperoleh kriteria sangat baik. Hasil keterbacaan guru memperoleh nilai persentase 94,23%. Sedangkan hasil keterbacaan siswa memperoleh nilai persentase 96,25%. Dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan untuk membantu pelaksanaan keterampilan menyimak.

Referensi

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hijriyah, Umi. 2016. *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.
- Mulyati, Yeti. 2014. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Saragih, Maria Sepriyenni. 2015. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal PGSD FKIP Untan Pontianak*.
- Tias, Sinta Wahyuning. 2015. *Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II MI Sirojul Huda Rejosa Pasuruan Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jember: Universitas Jember.