

PENGEMBANGAN MEDIA GERAK GAMBAR DAN KATA BERBASIS ANDROID UNTUK KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Ainur Rachmatullah

PGSD FIP UNESA (siti.17010644113@mhs.unesa.ac.id)

Drs. Hendratno, M.Hum

PGSD FIP UNESA (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Bercerita merupakan salah satu bentuk keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh semua orang. Sehingga, hal tersebut harus diajarkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Akan tetapi, terdapat beberapa masalah yang terjadi saat pembelajaran bercerita dilakukan. Salah satunya adalah siswa belum bisa memahami materi dengan baik dikarenakan kurangnya motivasi belajar akibat suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Permasalahan lain yang juga menjadi faktor penyebab pembelajaran bercerita kurang bisa dipahami oleh siswa adalah kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran. Selain itu, kebingungan siswa dalam pemilihan diksi yang tepat dalam bercerita juga menjadi permasalahan saat kegiatan bercerita dilakukan. Permasalahan-permasalahan tersebut harus bisa diatasi. Apalagi sekarang ini semuanya sedang berada dalam kondisi pandemi *covid 19* yang membatasi seluruh aktivitas dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Sehingga, dibutuhkan media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran bisa tetap berjalan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android yang telah diuji kevalidan dan kepraktisannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Jenis data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Instrument yang digunakan menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar angket. sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Untuk hasil penelitian memperoleh skor validasi materi sebesar 95,11% yang tergolong kategori “sangat valid”, hasil validasi media memperoleh skor 90% yang dapat digolongkan dalam kategori “valid”, dan kepraktisan media memperoleh skor sebesar 94% yang dapat digolongkan kedalam kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: pengembangan, media gambar dan kata, berbasis android, keterampilan bercerita

Abstract

Storytelling is a form of speaking skill that must be mastered by everyone. However, there are some problems that occur when learning to tell stories is carried out. One of them is that students have not been able to understand the material well due to lack of motivation to learn due to a less pleasant learning atmosphere. Another problem that is also a factor causing storytelling learning to be less understood by students is the lack of precise selection of learning media. In addition, students' confusion in choosing the right diction in telling stories is also a problem when storytelling activities are carried out. These problems must be overcome. Especially now that everything is in a state of the COVID-19 pandemic which limits all activities in various fields of life, especially in the field of education. So, it takes the right media to be used in learning activities so that the learning process can continue to run well. This research aims to produce a product in the form of android based word and picture motion media that has been tested for validity and practicality. The method used in this research is ADDIE, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The type of data used in the form of qualitative and quantitative data. The instruments used are media validation sheets, material validation sheets, and questionnaire sheets. while the data analysis technique used is descriptive qualitative. The results of the study obtained a material validation score of 95.11% which was classified in the "very valid" category, the results of media validation obtained a score of 90% which could be classified in the "valid" category, and the practicality of the media obtained a score of 94% which could be classified into the "very practice" category.

Keywords: development, picture and word media, android base, storytelling skill.

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu bentuk keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa.

Keterampilan tersebut harus bisa dikuasai dengan baik agar lawan bicara bisa memahami informasi yang diberikan. Terdapat beberapa metode yang dapat

digunakan untuk mengembangkan keterampilan tersebut, seperti bercakap-cakap, tanya jawab, bercerita, dramatisasi, *show and tell*, bermain, karyawisata, latihan, dan *brainstorming* ringan. Dalam hal ini salah satu metode yang paling mudah dilakukan oleh siswa adalah bercerita. Melalui bercerita siswa bisa menjelaskan kepada orang lain tentang pendapat mereka mengenai sesuatu. Saat melakukan hal tersebut siswa bisa melakukannya menggunakan komunikasi satu arah maupun dua arah.

Ketika siswa menggunakan komunikasi dua arah, maka setelah menyampaikan cerita siswa bisa meminta pendapat orang lain untuk menanggapi apa yang telah mereka sampaikan. Sedangkan selama ini kebanyakan siswa bercerita menggunakan komunikasi satu arah mereka hanya sekedar menyampaikan cerita tanpa harus mendapatkan respon dari orang yang mendengarkannya. Hal tersebut menyebabkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dan kepercayaan diri siswa kurang terlatih. Sehingga, komunikasi dua arah penting untuk dilakukan agar siswa bisa belajar berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Akan tetapi, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat kegiatan pembelajaran bercerita dilakukan.

Akan tetapi, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat kegiatan pembelajaran bercerita dilakukan. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah siswa kurang bisa memahami materi yang diberikan, karena tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini dikarenakan suasana pembelajaran yang diciptakan kurang menyenangkan dan terkesan monoton. Faktor lain yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan kurang bisa menarik minat belajar siswa. Padahal, penggunaan media yang menarik bisa meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam mempermudah siswa memahami suatu materi. Permasalahan lain yang juga sering terjadi adalah dalam

hal penentuan diksi. Beberapa siswa agak kebingungan dalam memilih kata-kata yang sesuai dengan cerita mereka. Sehingga, mereka membutuhkan stimulus yang dapat mempermudah mereka saat menyusun cerita.

Unsur penting lainnya dalam mendukung pengembangan keterampilan bercerita siswa adalah gerakan tubuh. Hal ini mampu membangun rasa percaya diri dan bisa membuat kegiatan bercerita mereka lebih menarik perhatian. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media yang bisa membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton.

Permasalahan-permasalahan tersebut harus bisa diatasi terlebih lagi sedang dalam situasi pandemi *COVID-19*. *COVID-19* telah menyebar ke berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Hal ini sangat berdampak terhadap berbagai macam bidang kehidupan. Salah satu bidang kehidupan yang terkena dampak dari adanya pandemi *COVID-19* adalah bidang pendidikan. Segala aktivitas yang sifatnya melibatkan orang banyak dibatasi. Sehingga, pembelajaran di sekolah yang semula bisa bertatap muka secara langsung dan bisa diadakan di sekolah sekarang tidak bisa dilakukan.

Pemerintah sudah memberikan larangan untuk menjalankan kegiatan-kegiatan yang sifatnya melibatkan banyak orang, tidak terkecuali kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun, walaupun begitu kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan. Sehingga, Kemdikbud mengeluarkan suatu kebijakan dengan adanya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang melarang adanya kegiatan pembelajaran tatap muka langsung di sekolah. Kebijakan Kemdikbud menyebutkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara *online*. Siswa tetap bisa menerima materi pelajaran meskipun tanpa berada di sekolah. Pembelajaran tersebut dilakukan di rumah masing-masing.

Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan secara *online* tentu saja perananan kemajuan teknologi sangatlah penting. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang telah ada, maka kegiatan pembelajaran diharapkan tetap bisa dilakukan dengan baik. Selain itu, bisa juga diciptakan berbagai macam inovasi

pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu media yang bisa dijadikan inovasi pembelajaran adalah media Gerak Menggunakan Gambar dan Kata. Media ini merupakan aplikasi berbasis *android*. Aplikasi ini memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Dalam aplikasi ini siswa tidak hanya berlatih bagaimana cara berpikir menyusun kalimat berdasarkan gambar dan kata-kata yang telah disediakan, tetapi juga akan diminta melakukan gerak tubuh. Jadi, siswa akan bercerita berdasarkan pilihan kata-kata yang telah disediakan sambil melakukan gerakan. Saat mengoperasikan aplikasi ini siswa akan dipandu oleh karakter bernama Gama. Tugas Gama adalah memandu siswa untuk mengoperasikan aplikasi ini agar mereka mudah dalam menggunakannya.

Penulisan artikel ini memiliki beberapa tujuan antara lain: (1) untuk menjelaskan proses pengembangan media “Gerak Menggunakan Gambar dan Kata” berbasis *android* untuk keterampilan bercerita siswa kelas V, (2) menjelaskan kevalidan media “Gerak Menggunakan Gambar dan Kata” berbasis *android* untuk keterampilan bercerita siswa kelas V, dan (3) untuk menjelaskan kepraktisan media “Gerak Menggunakan Gambar dan Kata” berbasis *android* untuk keterampilan bercerita siswa kelas V.

Bercerita merupakan suatu kegiatan menyampaikan informasi dari suatu kejadian. Bercerita juga bisa dikatakan sebagai salah satu kegiatan dalam pembelajaran bahasa. Nurgiyantoro (2016:162) menyampaikan bahwa bercerita merupakan salah satu kegiatan berbahasa yang produktif. Hal ini dikarenakan saat bercerita akan melibatkan beberapa aspek, yaitu keberanian, kesiapan mental, pikiran, dan perkataan yang diucapkan dengan jelas agar dapat dipahami oleh orang lain. Adapun Warsiman (2016:16) yang juga menjelaskan bahwa cerita merupakan peristiwa yang kemudian diikuti oleh peristiwa lainnya tanpa adanya ikatan hubungan sebab akibat serta terjadi secara sambung-menyambung. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa sebuah cerita

terdapat berbagai macam peristiwa yang terdapat didalamnya, dimana peristiwa tersebut saling berkaitan.

Gerak tubuh merupakan salah satu unsur pendukung penting dalam kegiatan bercerita. Dengan adanya gerak tubuh kegiatan bercerita akan lebih menarik. gerak tubuh bisa juga disebut dengan *gesture*. Sumarsono (dalam Yusuf 2016:5) berpendapat bahwa *gesture* merupakan gerakan yang dihasilkan oleh tubuh, baik tangan, kepala, atau jari yang menyertati tutur. Selain itu, gerak tubuh juga bisa dikategorikan sebagai komunikasi nonverbal. Mulyana (343:2010) berpendapat bahwa komunikasi nonverbal dalam hal ini adalah komunikasi tanpa menggunakan kata-kata, namun menggunakan bahasa isyarat.

Media gambar merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Para siswa akan lebih tertarik dengan adanya gambar-gambar yang menarik. Salah satu ahli, yaitu Kusnadi (2013:41) berpendapat bahwa media gambar merupakan media yang bertujuan menyampaikan informasi melalui gambar dengan memanfaatkan mata. Selain itu, Ibda, (2017:86) juga menjelaskan bahwa media gambar adalah media visual berbentuk grafis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media berbentuk grafis yang memanfaatkan mata sebagai unsur utama.

Kata merupakan salah satu unsur utama dalam terbentuknya suatu kalimat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata dimaknai sebagai unsur bahasa yang ditulis maupun diucapkan sebagai perwujudan kesatuan pikiran dan perasaan yang digunakan dalam kegiatan berbahasa. Atau secara sederhana kata bisa diartikan juga sebagai salah satu unsur utama dalam kegiatan berbahasa.

Media Gerak Menggunakan Gambar dan Kata merupakan salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi, yaitu *android*. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk menunjang keterampilan bercerita siswa kelas V SD. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan *background* dan berbagai macam animasi yang menarik. Di dalam aplikasi ini siswa akan dipandu oleh

seekor kodok bernama Gama. Gama adalah seekor sarjana kodok berwarna hijau. Dia adalah tokoh yang akan memandu siswa dalam menjalankan aplikasi dari awal sampai akhir.

Pada aplikasi ini Gama juga bertugas untuk menjelaskan gambaran mengenai media yang akan digunakan oleh siswa. Untuk mempermudah siswa dalam memahami cara mengoperasikannya, terdapat juga video tutorial dalam menjalankan aplikasi tersebut. Selain itu, terdapat juga anak panah sebagai penunjuk bagian mana yang harus dipilih oleh siswa untuk langkah selanjutnya. Aplikasi ini berfokus kepada keterampilan siswa dalam menceritakan upaya yang bisa dilakukan dalam rangka pelestarian lingkungan sesuai dengan materi yang ada di buku siswa kelas V tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 3 pembelajaran 1.

Tampilan awal dari aplikasi ini adalah ucapan selamat datang dari Gama. Setelah itu, Gama menjelaskan petunjuk penggunaan, gambaran tentang aplikasi yang akan digunakan, serta tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Dalam aplikasi terdapat peti materi yang di dalamnya berisikan materi tentang teks nonfiksi dan tata cara bercerita. Saat di klik peti tersebut akan mengeluarkan materi-materi yang telah disediakan. Terdapat video pembelajaran juga di dalamnya. Setelah itu, siswa akan diinstruksikan untuk mengisi dan merangkai peta konsep sesuai dengan kegiatan yang terdapat dalam buku siswa kelas V tema 8 subtema 3 pembelajaran 1.

Selain itu, ini siswa juga akan belajar merangkai cerita berdasarkan 15 pilihan kata yang telah tersedia. Terdapat minimal lima kata yang harus dipilih siswa sebagai unsur yang wajib mereka sertakan dalam cerita mereka. Tidak ada batasan maksimal kata yang harus mereka pilih. Semua kata bisa mereka pilih jika diinginkan. Setelah selesai memilih gambar dan kata-kata yang diinginkan mereka akan diberikan tugas untuk menuliskan cerita mereka berdasarkan gambar dan kata-kata yang dipilih tadi kedalam kolom yang telah tersedia. Setelah itu, mereka harus menceritakan kembali cerita yang telah mereka tulis disertai dengan gerak tubuh sesuai dengan yang mereka inginkan. Mereka harus merekam

kegiatan tersebut kemudian mengunggahnya ke dalam link *google drive*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Adapun produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media Gerak Menggunakan Gambar dan Kata berbasis Android. Media ini berupa aplikasi yang digunakan untuk menunjang kemampuan bercerita siswa kelas V SD yang juga diintegrasikan dengan buku siswa kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation)*.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis terhadap guru, peserta didik, dan analisis media. Adapun cara yang dilakukan untuk analisis terhadap guru adalah wawancara mengenai proses pembelajaran yang dilakukan, seperti bagaimana cara penyampaian materi. Selain itu, kegiatan analisis yang dilakukan terhadap siswa yaitu dengan melakukan wawancara kepada siswa mengenai materi beserta cara penyampaian materi saat proses pembelajaran. Setelah melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, maka hasil tersebut dijadikan bahan pemilihan media yang tepat. Media pembelajaran akan disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang telah ada.

Selain itu, dilakukan juga observasi tentang pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Setelah melakukan observasi dari beberapa aspek tersebut, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dari aspek-aspek yang telah diobservasi tadi.

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan maka diperlukan teknik pengumpulan data. Adapun Teknik yang digunakan yaitu berupa wawancara terstruktur kepada siswa kelas V SD. Selain itu, dilakukan juga pengamatan terhadap buku materi yang digunakan oleh siswa agar menemukan inti permasalahan yang dihadapi. Buku yang diobservasi yaitu buku guru dan buku siswa kelas V tema 8 subtema 3 pembelajaran 1.

Saat melakukan wawancara dengan siswa beberapa dari mereka mengaku bahwa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan merasa sedikit kesulitan saat diinstruksikan untuk melakukan kegiatan bercerita. Hal tersebut dikarenakan metode yang dilakukan oleh guru dirasa kurang menarik dan siswa juga merasa kurang

percaya diri saat diintruksikan melakukan kegiatan bercerita. Saat siswa bercerita siswa mengalami kesulitan dalam merangkai cerita mereka dan menyampaikannya secara lisan. Hal ini juga berdampak kepada motivasi belajar siswa. Karena semakin menari metode yang digunakan oleh guru, maka siswa akan merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, pemahaman siswa terhadap suatu materi akan mudah untuk dilakukan.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*). Pada tahap ini dilakukan perencanaan rancangan tentang materi dan produk media yang akan digunakan. Pada saat melakukan perencanaan rancangan tentang materi, peneliti melakukan perancangan sesuai dengan spesifikasi materi yang ada di dalam buku guru maupun buku siswa kelas V SD tema 8 subtema 3 pembelajaran 1. Setelah selesai melakukan tahap tersebut, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan perencanaan tentang produk media pembelajaran yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan merupakan tahap perealisasi dari produk media yang akan digunakan. Tahap ini merupakan tahap lanjutan atau tahap perealisasi setelah tahap analisis dan tahap pengembangan. Setelah itu dilakukan validasi materi dan validasi media oleh ahli pada bidangnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kevalidan media Gerak Menggunakan Gambar dan Kata sebelum diuji coba. Sedangkan untuk mengetahui data kemenarikan dan kevalidannya diperoleh dari hasil lembar angket yang diberikan kepada siswa.

Adapun tahap selanjutnya yaitu tahap penerapan (*implementation*). Tahap penerapan merupakan implementasi dari produk media yang telah dievaluasi oleh ahli. Pada tahap ini media Gerak Menggunakan Gambar dan Kata sudah divalidasi dan direvisi sesuai dengan arahan para ahli. Pada tahap implemmentasi juga dilakukan uji coba produk media kepada siswa kelas V. Peneliti melakukan observasi saat uji coba produk kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba skala

kecil, yaitu menggunakan 10 siswa kelas V SDN Sepanyul sebagai subjek penelitian. Penelitian diawali dengan menyebarkan *link* aplikasi melalui *whatsapp* kepada 10 siswa SDN Sepanyul. Peneliti kemudian mengintruksikan siswa untuk mendownload aplikasi tersebut dan menjalankannya sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah tersedia di dalamnya. Apabila terdapat kendala saat mengoperasikannya, maka siswa bisa bertanya melalui *whatsapp*. Namun, apabila penjelasan secara *online* masih kurang bisa dipahami, maka akan diadakan pembelajaran secara *luring*. Dalam pembelajaran *luring* semua permasalahan akan dibahas bersama.

Setelah itu terdapat tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap akhir yang dimanfaatkan untuk mengetahui dan dijadikan tolok ukur bagaimana respon dalam penggunaan media pembelajaran yang dibuat. Pada tahap evaluasi juga peneliti menerima berbagai macam saran mengenai penggunaan media oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, tahap evaluasi juga dilaksanakan pada keempat tahap sebelumnya, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan penerapan (*implementation*). Hal ini bertujuan untuk membuat hasil dari tiap tahapan tersebut menjadi lebih maksimal.

Subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba terbatas ini adalah 10 siswa kelas V SDN Sepanyul. Mereka dijelaskan gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan dan media yang akan mereka gunakan. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika terdapat intruksi dari peneliti yang kurang jelas dan belum mereka pahami.

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran perbaikan dari para ahli media dan ahli materi pada kolom saran yang telah disediakan dalam lembar validasi. Selain itu, data kualitatif juga didapatkan dari kolom pesan dan saran di dalam lembar angket yang telah diisi oleh responden. Adapun data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi media dan materi, serta skoring pada lembar angket.

Agar tercapainya tujuan penelitian ini maka dibutuhkan data yang akan dijadikan tolok ukur keberhasilan. Terdapat beberapa jenis teknik atau instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen-instrumen tersebut meliputi lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar angket.

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut untuk mengetahui hasil dari penelitian. Untuk menghitung data hasil respon pengguna yang berupa angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung hasil lembar validasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai semua aspek}}{\text{jumlah } x \text{ n}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah tabel presentase kriteria media:

Tabel 1 Presentase Kriteria Media

Penilaian	Kriteria
75% ≤ PSP ≤ 100%	Valid tanpa adanya revisi
50% ≤ PSP ≤ 75%	Valid dengan adanya revisi
25% ≤ PSP ≤ 50%	Belum valid dan perlu revisi berat
PSP ≤ 25%	Tidak valid

Tabel 2 Kriteria Validasi Materi

Presentase kevalidan	Kategori
25 – 39	Tidak valid
40 – 54	Kurang valid
55 – 69	Cukup valid
70 – 84	Valid
85 – 100	Sangat Valid

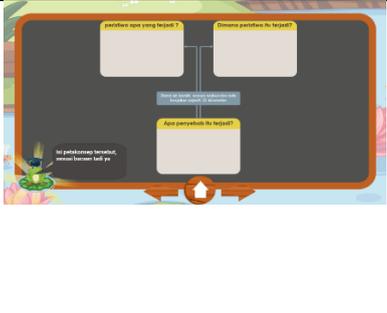
HASIL DAN PEMBAHASAN

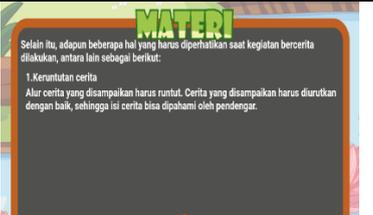
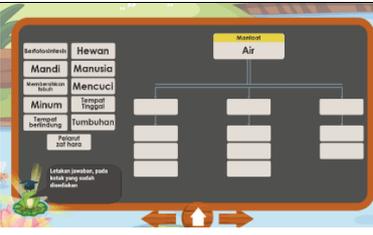
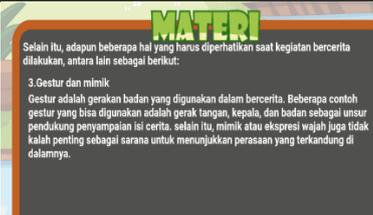
Hasil Proses Pengembangan Media Gerak Gambar dan Kata

Berikut ini adalah tabel hasil pengembangan media dalam penelitian ini:

Tabel 2 Pengembangan Media

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan awal aplikasi
2.		Sambutan Si Gama
3.		Petunjuk penggunaan
4.		Petunjuk penggunaan
5.		Gambaran media
6.		Penjelasan tugas siswa

7.	 <p>Petri materi</p>	
8.	 <p>Materi teks nonfiksi</p>	
9.	 <p>Materi teks nonfiksi</p>	
10.	 <p>Materi teks nonfiksi</p>	
11.	 <p>Materi teks nonfiksi</p>	
12.	 <p>Materi teks nonfiksi</p>	
13.	 <p>Gambar pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 3 pembelajaraan 1</p>	
14.	 <p>Teks nonfiksi pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaraan 1</p>	
15.	 <p>Teks nonfiksi pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaraan 1</p>	
16.	 <p>Peta konsep pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 3 pembelajaraan 1</p>	
17.	 <p>Contoh teks nonfiksi tentang pentingnya air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan.</p>	

<p>18</p>	 <p>MATERI</p> <p>Tidak hanya manusia, air juga berperan penting bagi kelangsungan hidup hewan. Air berperan sebagai salah satu unsur penting dalam menunjang proses metabolisme tubuh. Selain itu, air juga dibutuhkan dalam berbagai kegiatan yang dilakukan sehari-hari, seperti minum, pengaturan suhu tubuh, membantu proses pencernaan, tempat berlindung, tempat tinggal, membersihkan tubuh, dan masih banyak lagi.</p>	<p>Contoh teks nonfiksi tentang pentingnya air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan.</p>	<p>23</p>	 <p>MATERI</p> <p>Selain itu, adapun beberapa hal yang harus diperhatikan saat kegiatan bercerita dilakukan, antara lain sebagai berikut:</p> <p>1. Keruntutan cerita</p> <p>Alur cerita yang disampaikan harus runtut. Cerita yang disampaikan harus diurutkan dengan baik, sehingga isi cerita bisa dipahami oleh pendengar.</p>	<p>Materi bercerita</p>
<p>19</p>	 <p>MATERI</p> <p>Selain hewan dan manusia, air juga berperan penting dalam kelangsungan hidup tanaman. Jika tanaman kekurangan air, maka tanaman tersebut dapat menjadi kecil dan perkembangannya menjadi tidak normal. Bahkan, tanaman tersebut bisa mati jika terus-menerus kekurangan air, seperti manusia dan hewan. Selain itu, beberapa manfaat lain air bagi tumbuhan yaitu sebagai tempat hidup, pelarut zat hara yang diperlukan tumbuhan, alat transportasi penindahan zat hara, serta sebagai bahan dasar proses terjadinya fotosintesis.</p>	<p>Contoh teks nonfiksi tentang pentingnya air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan.</p>	<p>24</p>	 <p>MATERI</p> <p>Selain itu, adapun beberapa hal yang harus diperhatikan saat kegiatan bercerita dilakukan, antara lain sebagai berikut:</p> <p>2. Suara, lafal, dan intonasi</p> <p>Saat bercerita harus menggunakan suara, lafal, dan intonasi yang tepat agar pendengar tertarik pada cerita yang disampaikan. Suara yang digunakan saat bercerita harus bisa terdengar jelas oleh pendengar. Selain itu, lafal atau pengucapan bunyi Bahasa, serta intonasi atau tinggi rendah/keras lembutnya suara juga harus diperhatikan dengan baik agar isi cerita bisa tersampaikan dengan baik.</p>	<p>Materi bercerita</p>
<p>20</p>	 <p>MATERI</p> <p>Letakkan gambar pada kotak yang sudah disediakan.</p>	<p>Peta konsep tentang pentingnya air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan.</p>	<p>25</p>	 <p>MATERI</p> <p>Selain itu, adapun beberapa hal yang harus diperhatikan saat kegiatan bercerita dilakukan, antara lain sebagai berikut:</p> <p>3. Gestur dan mimik</p> <p>Gestur adalah gerakan badan yang digunakan dalam bercerita. Beberapa contoh gestur yang bisa digunakan adalah gerak tangan, kepala, dan badan sebagai unsur pendukung penyampaian isi cerita, selain itu, mimik atau ekspresi wajah juga tidak kalah penting sebagai sarana untuk menunjukkan perasaan yang terkandung di dalamnya.</p>	<p>Materi bercerita</p>
<p>21</p>	 <p>MATERI</p> <p>Berikut adalah video pembelajaran tentang materi pentingnya air.</p>	<p>Video pembelajaran tentang pentingnya air bagi hewan, tumbuhan, dan manusia</p>	<p>26</p>	 <p>Selanjutnya silakan buat sebuah cerita berdasarkan gambar orang mengisi air tadi dan peragaan cerita kalian dengan disertai gerak tubuh. Tapi sebelum itu, pilihlah minimal 5 kata yang harus kalian cantumkan dalam cerita kalian nanti. Kalian bisa memilih semua kata yang tersedia jika kalian mau hehehe</p> <p>Kembali Lanjut</p>	<p>Perintah menuliskan cerita berdasarkan gambar.</p>
<p>22</p>	 <p>MATERI</p> <p>C. BERCEKITA</p> <p>Bercerita merupakan salah satu aktivitas dalam menyampaikan suatu cerita atau kisah kepada orang lain. Terdapat dua jenis cerita, yaitu cerita nyata (nonfiksi) dan cerita tidak nyata (fiksi). Cerita fiksi yaitu cerita yang dibuat berdasarkan kejadian nyata atau menceritakan suatu kejadian yang sebenarnya terjadi. Terdapat beberapa cara yang bisa digunakan saat kegiatan bercerita dilakukan, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik cerita 2. Menyusun kerangka cerita 3. Mengembangkan kerangka cerita 4. Menyusun teks cerita 	<p>Materi bercerita</p>	<p>27</p>	 <p>Pilihlah minimal 5 kata</p> <p>Kembali Lanjut</p>	<p>Pilihan kata</p>
<p>28</p>	 <p>Lanjut</p>	<p>Tempat menuliskan cerita beserta pilihan beberapa</p>			

		kata yang telah dipilih.
29		Tampilan cerita yang dibuat.
30		Perintah bercerita disertai gerak tubuh, kemudian diunggah pada link <i>google drive</i> .

Hasil Uji Kevalidan Media Gerak Gambar dan Kata
 Materi beserta media gerak gambar dan kata berbasis android telah divalidasi oleh ahli media sekaligus ahli materi yaitu Dr. Hendratno, M.Hum selaku dosen rumpun Bahasa di jurusan PGSD UNESA pada 5 Juni 2021. Berikut ini adalah tabel hasil penilaian validasi materi dan media:

Tabel 3 Skor Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kebahasaan	100%	Sangat valid
2.	Materi	91,6%	Sangat valid
3.	Pembelajaran	93,75%	Sangat valid
Rata-rata		95,11%	Sangat valid

Tabel 4 Skor Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Tampilan	95%	Valid tanpa ada revisi

2.	Komposisi dan isi	87,5%	Valid tanpa ada revisi
3.	Pengoperasian	87,5%	Valid tanpa ada revisi
Rata-rata		90%	Valid tanpa ada revisi

Hasil Uji Kepraktisan Media Gerak Gambar dan Kata

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan	100%
2.	Pemilihan tokoh/karakter dalam media	100%
3.	Kemudahan pengoperasian	90%
4.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami	100%
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	100%
6.	Kejelasan tulisan yang digunakan	80%
7.	Kemenarikan gambar	90%
8.	Kemenarikan musik	90%
9.	Kemenarikan warna	90%
10.	Kesenangan siswa saat menggunakan media	100%
Presentase rata-rata		$\frac{940}{10} \times 100\%$ = 94%

Pembahasan

Pengembangan Media Gerak Gambar dan Kata

Media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android digunakan untuk menunjang keterampilan bercerita siswa kelas V. Namun, selain itu media ini juga telah diintegrasikan untuk pembelajaran tematik agar dapat digunakan saat proses pembelajaran kelas 5 tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 berlangsung.

Media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android menggunakan berbagai macam gambar yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini

didukung oleh pendapat Husna dan Reliani (2016:9) yang menjelaskan bahwa gambar dapat dijadikan media penyampaian pesan terbaik bagi siswa SD. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami informasi yang diberikan.

Selain itu, warna-warna yang menarik juga digunakan dalam aplikasi ini untuk menarik perhatian siswa. Hal ini bertujuan agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, alasan tersebut juga diperkuat oleh Huda (2019:8) yang berpendapat bahwa warna menjadi adalah bagian paling penting dalam proses penguatan kepekaan indera penglihatan yang memberikan dampak psikologis berupa kesan-kesan dan emosi tertentu. Sehingga, pemilihan warna sangat diperhatikan dalam penggunaan media ini.

Tampilan media Gerak Gambar dan Kata terbagi menjadi 3 bagian, yaitu awal, inti, dan penutup. Bagian awal terdiri atas sambutan Gama, petunjuk pengoperasian, dan gambaran mengenai media. Bagian inti terdiri atas materi pembelajaran dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.

Adapun materi yang disajikan, yaitu teks nonfiksi dan keterampilan bercerita. Materi teks nonfiksi menjelaskan tentang pengertian beserta contoh dari teks nonfiksi. Contoh teks nonfiksi yang digunakan yaitu teks bacaan mengenai pentingnya air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. Selain itu, materi lain yang juga dijelaskan dalam media ini adalah mengenai bercerita. Penjelasan mengenai materi bercerita meliputi pengertian bercerita, cara menulis cerita, dan cara bercerita yang baik.

Tugas yang dimaksud dalam media ini adalah mengisi dan membuat peta konsep sesuai dengan intruksi yang ada pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Setelah itu, siswa diinstruksikan lagi untuk membuat cerita berdasarkan gambar yang ada pada buku siswa kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.

Adapun bagian penutup yang menggambarkan apresiasi kepada siswa atas apa yang telah dikerjakan tadi beserta ucapan terima kasih Gama karena telah menggunakan media Gerak Gambar dan Kata.

Kevalidan Media Gerak Gambar dan Kata

Kevalidan media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi materi memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 95,11% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi media memperoleh presentase nilai rata-rata 90% dengan kategori valid tanpa ada revisi.

Terdapat tiga aspek yang dinilai saat validasi materi dilakukan. Aspek-aspek tersebut meliputi kebahasaan, materi, dan pembelajaran. Adapun aspek kebahasaan

memperoleh presentase penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Selain itu, aspek materi juga memperoleh presentase penilaian 91,6% dengan kategori sangat valid, dan aspek pembelajaran yang memperoleh presentase penilaian sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid.

Selain itu, terdapat juga tiga aspek yang dinilai saat validasi media. Aspek-aspek tersebut meliputi tampilan, komposisi dan isi, serta pengoperasian. Aspek tampilan memperoleh presentase penilaian sebesar 95% dengan kategori valid tanpa ada revisi, aspek komposisi dan isi memperoleh presentase penilaian sebesar 87,5% dengan kategori valid tanpa ada revisi, dan aspek pengoperasian yang memperoleh presentase penilaian sebesar 87,5% dengan kategori valid tanpa ada revisi.

Kepraktisan Media Gerak Gambar dan Kata

Kepraktisan media Gerak Gambar dan Kata diukur melalui lembar angket dalam uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa kelas V SDN Sepanyul sebagai subjek penelitian. Lembar angket tersebut diberikan kepada responden setelah menggunakan media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android. Lembar angket diberikan secara *online* melalui aplikasi *whatsapp*.

Lembar angket terdiri atas 10 butir pertanyaan. Lembar angket menggunakan skala Guttman yang memiliki skor 1 untuk jawaban setuju dan skor 0 untuk jawaban tidak setuju. Jadi persentase maksimal yang didapatkan dari keseluruhan hasil angket adalah 100%. Saat lembar angket dibagikan ternyata mendapatkan hasil presentase sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa responden tertarik menggunakan media tersebut. Selain itu, terdapat juga komentar responden yang menyatakan bahwa tokoh kodok yang menjadi pembimbing dalam saat menjalankan aplikasi sangat lucu dan menggemaskan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut mendapat respon baik dari para responden.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima langkah penelitian, yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media gerak gambar dan kata berbasis android dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran berlatih bercerita untuk siswa kelas V SD. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi materi yang memperoleh skor 95,11% yang tergolong kategori “sangat valid” dan hasil validasi media memperoleh skor 90% yang dapat digolongkan dalam kategori “valid”.

Saran

Karena masih banyak kekurangan dalam Media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android maka masih dibutuhkan pengembangan lanjutan yang lebih luas lagi. Terutama dalam segi materi dan aspek yang menjadi tujuan dari media ini. Karena media tersebut masih hanya digunakan untuk keterampilan bercerita. Selain itu, media tersebut juga terbatas digunakan dalam proses pengajaran kelas 5 saat pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dilakukan. Sehingga, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas lagi, seperti dalam segi keterampilan berbahasa yang lain dan dapat diterapkan kepada subjek penelitian dengan skala yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Asrul. 2019. *Cara Mudah Belajar Desain Grafis*. Padang: UNP Press.
- Husna, A.R., dan Reliani. 2016. "Street-food Card sebagai Media Merubah Pegetahuan, Sikap, dan Berperilaku Anak Usia Sekolah dalam Mengonsumsi Jajanan di SDN 1 wonorej rungkut Surabaya. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. Vol. 1 (1): 7-14
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Kusnadi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Staisyika*. Bandung: ALFABETA
- Warsiman. 2016. *Membumikan Pembelajaran Sastra yang Humanis*. Malang: Universitas Brawijaya Press
- Yusuf, Yulia Pratitis. 2016. *Signifikasi Gesture Dalam Komunikasi dan Interaksi dengan Orang Jepang*. Jurnal Unipdu: Vol. 8. No. 1. Hal. 1-12