

## PENGEMBANGAN MEDIA CERITA KARTUN PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Siti Nur Aisah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([aisah.sitinur98@gmail.com](mailto:aisah.sitinur98@gmail.com))

Masengut Sukidi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan dan kepraktisan media cerita kartun putar untuk meningkatkan keterampilan berbicara kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Kevalidan media diperoleh skor 84% dan materi diperoleh 86%. Berdasarkan peroleh hasil tersebut media dan materi dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan. Hasil yang diperoleh dari angket guru, adalah 93,31% dengan kategori sangat baik dan praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media cerita kartun putar sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media cerita kartun, keterampilan berbicara.

### Abstract

*This study aims to describe the process of development, validity and practicality of a rotary cartoon story media to improve speaking skills of 2<sup>th</sup> grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model by Branch (2009). The results showed that the development process included analysis, design, development, application, and evaluation. Validity of media obtained a score of 84% and the material obtained 86%. Based on the mentioned result this media categorized as very valid and can be used. The results obtained from the teacher questionnaire were 93.31% to be categorized in the very good and practical category. The result shows that rotary cartoon story media is very eligible to be use.*

**Keywords:** Development, cartoon story media, speaking skills.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan adalah sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang luas serta keterampilan yang diperlukan untuk bekal hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam meningkatkan mutu pendidikan harus diawali dari perbaikan kualitas pendidikan dasar, terutama perbaikan pada proses pembelajarannya. Pembelajaran tersebut dapat ditunjang dengan memanfaatkan media yang sesuai saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media juga sebagai penyampai atau pengantar pesan dari komunikator ke komunikan (Sadiman, 2009: 6). Hal ini berkaitan dengan yang dikatakan Arsyad (2004: 4), bahwa media adalah alat pengirim pesan antara pengirim (guru) dan penerima (peserta didik). Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu

guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar materi lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, mampu membangkitkan antusiasme peserta didik dalam belajar, menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga suasana kelas menjadi aktif. Dalam menentukan sebuah media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan dan berorientasi pada peserta didik.

Pada pendidikan sekolah dasar memuat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan salah satunya di tingkat sekolah dasar. Ruang lingkup bahasa Indonesia mencakup beberapa komponen kemampuan berbahasa yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, akan tetapi menuntut peserta didik untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam

berkarya baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, memberikan pengalaman langsung dengan menggunakan media mampu memperkuat daya ingat peserta didik dan pembelajaran akan lebih bermakna. Sehingga, dengan menggunakan media saat pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan tindakan mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi bahasa (Laksono, 1996: 24). Hal ini berkaitan dengan yang dikatakan Arsjad dan Mukti (1988: 17) bahwa keterampilan berbicara adalah kecakapan dalam mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan. Hal tersebut membuktikan bahwa pentingnya keterampilan berbicara sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada orang lain. Adapun syarat-syarat berbicara yang efektif dalam berbicara yakni aktivitas berbicara harus bebas, tidak terikat, luwes, tidak baku, dan mata tertuju pada audiens serta bahasa yang digunakan harus sesuai dengan ajaran bahasa yang baik. Selain itu, intonasi yang digunakan menyesuaikan situasi dan tujuan pembicaraan serta bahasa yang digunakan menyesuaikan dengan audiens sehingga dapat dimengerti dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di sekolah dasar Surabaya, diketahui bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dilatar belakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam memadukan media pembelajaran dengan materi dan masalah waktu yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang konkret pada materi keterampilan berbicara. Adapun faktor lain yang menjadi penghambat peserta didik dalam keterampilan berbicara yaitu minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, kesulitan dalam menyusun kalimat dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik serta kebiasaan menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari – hari yang masih terbawa dalam proses pembelajaran.

Untuk itu, diperlukan media yang tepat dalam pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Media yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar salah satunya yaitu media konkret. Karena usia 7 – 11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Dimana pada usia tersebut peserta didik sudah mampu untuk berfikir secara logis terhadap hal – hal yang bersifat nyata atau konkret. Namun, pada usia tersebut peserta didik belum mampu untuk bisa berfikir abstrak. Hal serupa juga diungkapkan

oleh Piaget bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, dimana pada tahap tersebut peserta didik mulai menunjukkan kemampuan baru dalam sesuatu yang akan dilakukan (Nursalim, dkk. 2007: 29). Kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan kesukaannya yakni bermain. Kegiatan bermain merupakan salah satu kegemaran atau kesukaan peserta didik diusia sekolah dasar hampir tidak pernah lepas. Oleh karena itu, belajar sambil bermain dirasa mampu meningkatkan dan mengembangkan minat belajar peserta didik terutama keterampilan bercerita.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mengembangkan media cerita kartun putar. Media cerita kartun putar cukup efektif dalam pembelajaran karena media cerita kartun putar merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, sehingga dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian. Selain itu, media cerita kartun putar dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara serta dapat membantu pembelajaran dikelas II sekolah dasar. Kelebihan lain dari media cerita kartun putar yaitu mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, mempermudah peserta didik dalam memahami materi, bisa menjadi variasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan, bersifat fleksibel, karena dapat digunakan untuk semua jenjang dengan menyesuaikan materinya, mudah diaplikasikan dan mudah dibuat karena bahan dasar untuk membuat media cerita kartun putar sangat murah serta mudah didapatkan, media cerita kartun putar terpasang jelas dan besar, sehingga dapat menjangkau seluruh peserta didik dikelas.

Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh She Fira Azka Arifin (2019) berjudul “Pengembangan Media Ritatoon Laci Siklus Air Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dan Friendha Yuanta (2011) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Sains di SDN Bareng IV Malang”. Oleh karena itu media cerita kartun perlu dikembangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Kartun Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media cerita kartun putar materi cerita dongeng binatang (fabel) dan untuk mengetahui kelayakan dari media cerita kartun putar yang ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan.

Dengan adanya media cerita putar ini, diharapkan dapat menambah pengalaman belajar, motivasi dan

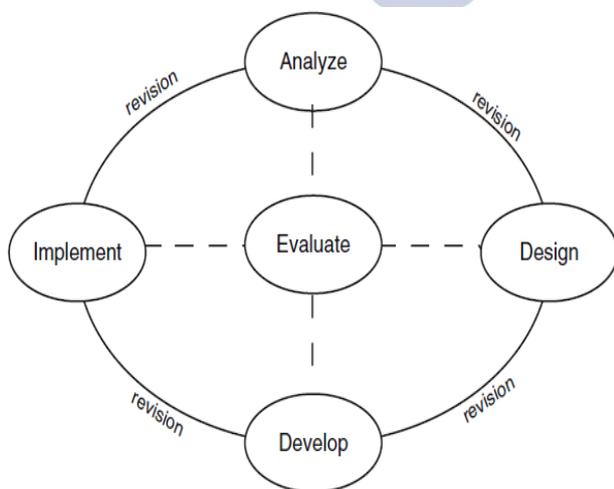
keaktifan peserta didik dalam berbicara sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Manfaat bagi guru yaitu diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi sekolah mampu menjadi kontribusi yang baik untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

Media cerita kartun putar dikembangkan mencakup 3 aspek dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) aspek tampilan, berbentuk kubus yang berisi 4 gambar binatang terdapat pengait diujung atas kanan dan kiri serta mempunyai alas putar berdiameter 35 cm; 2) aspek isi, memuat materi cerita dongeng binatang (fabel); 3) aspek penggunaan, dalam prosesnya digunakan secara berkelompok menceritakan isi gambar dengan cara memutar media sesuai urutan gambar dan bergantian. Peserta didik menangkap informasi berdasarkan pengamatannya terhadap gambar yang telah diamatinya.

Batasan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu hanya fokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng binatang (fabel) yang terdapat pada tema 7 kebersamaan, subtema 1 kebersamaan di rumah, pembelajaran 1.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Prosedur penelitian pada penelitian pengembangan media cerita kartun putar menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yaitu, Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (Branch, 2009: 2). Berikut alur tahapan model ADDIE :



**Bagan 1. Alur Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009: 2)**

Pada tahap pertama, analisis masalah berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi

bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dilatar belakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam memadukan media pembelajaran dengan materi dan masalah waktu yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang konkret pada materi keterampilan berbicara. Adapun faktor lain yang menjadi penghambat peserta didik dalam keterampilan berbicara yaitu minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, kesulitan dalam menyusun kalimat dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik serta kebiasaan menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari – hari yang masih terbawa dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua, desain rancangan konsep media cerita kartun putar. Media dirancang sedemikian rupa sehingga mempunyai tampilan, penggunaan, isi dan karakteristik daya tarik tersendiri dengan media yang sudah ada. Media cerita kartun putar didesain menggunakan aplikasi *Coral Draw X7*. Media akan dikemas dalam bentuk kubus yang terbuat dari bahan triplek.

Tahap ketiga pengembangan, meliputi pembuatan media yang menghasilkan produk berupa media cerita kartun putar yang disesuaikan dengan rancangan telah dibuat sebelumnya serta melakukan validasi media dan materi. Validasi media dan materi adalah aktivitas yang dilakukan oleh validator ahli untuk menilai suatu produk. Validasi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validator merupakan seseorang yang berpengalaman di bidangnya yaitu ahli dibidang media dan materi pembelajaran. Adapun kriteria ahli media dan ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Validator Media dan Materi**

Kriteria Validator Media	Kriteria Validator Materi
1) Minimal menempuh pendidikan S2.	1) Minimal menempuh pendidikan S2.
2) Ahli pada bidang media pembelajaran.	2) Ahli pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia.
3) Paham karakteristik media pembelajaran.	

Tahap keempat penerapan, peneliti memberikan angket kepada guru untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui kelayakan dari media cerita kartun putar.

Tahap kelima evaluasi. Tahap ini menilai kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Setiap tahapan akan dilakukan evaluasi dengan menggunakan evaluasi formatif, karena penelitian hanya fokus pada

pengembangan. Evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media cerita kartun putar yang diperoleh dari hasil validasi. Pada tahap ini, dilakukan perbaikan setelah menerima saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan pengguna media.

Pada penelitian pengembangan ini diperoleh data berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil produk berupa saran dari ahli media dan ahli materi berdasarkan lembar validasi untuk mengetahui media tersebut layak digunakan atau masih memerlukan revisi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta tanggapan guru dalam bentuk angket. Data tersebut dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli media, ahli materi dan angket dengan menggunakan rumus skala *Likert* seperti berikut :

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi Berdasarkan Skala *Likert***

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Kurang valid
2	Tidak valid
1	Sangat tidak valid

(Riduwan, 2012: 39)

Hasil validasi ahli media dan ahli materi berupa skor selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

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

Media dinyatakan valid atau layak apabila hasil komponen validasi menyatakan hasil  $\geq 61$ . Berikut ini adalah tolak ukur penilaian media :

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Media**

Skor	Kriteria
0 - 20	Sangat tidak valid
21 - 40	Tidak valid
41 - 60	Kurang valid
61 - 80	Valid
81 - 100	Sangat valid

(Riduwan, 2010: 39)

Data hasil respon guru sebagai pengguna media cerita kartun putar dianalisis menggunakan rumus skala *likert*, sehingga dihasilkan data kuantitatif berupa persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase jawaban responden

f : Frekuensi jawaban responden

N : Jawaban responden

(Sugiyono, 2015: 137)

Media dinyatakan praktis apabila komponen angket respon guru memperoleh hitungan  $\geq 61\%$ . Dibawah ini adalah tabel persentase penilaian respon guru :

**Tabel 4. Persentase Hasil Respon Guru**

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran cerita kartun putar dengan materi dongeng binatang (fabel). Media ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bercerita kelas II sekolah dasar. Pada bab ini, akan mengulas mengenai hasil produk dari media cerita kartun putar meliputi proses pengembangan media, kevalidan dan kepraktisan dari media cerita kartun putar pada materi dongeng binatang (fabel) kelas II.

Media pembelajaran cerita kartun putar diterapkan pada tema 7 kebersamaan, subtema 1 kebersamaan di rumah, pembelajaran 1 pada kelas II sekolah dasar. Kemudian difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng binatang (fabel).

Proses pengembangan media cerita kartun putar ini berdasarkan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009). Model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Tahap pertama yaitu analisis bertujuan untuk memilih materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran cerita kartun putar, supaya sesuai dengan kompetensi dan materi. Permasalahan yang diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan di sekolah dasar Surabaya, diperoleh informasi bahwa minimnya penggunaan media saat proses pembelajaran. Hal tersebut dilatar belakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam memadukan media pembelajaran dengan materi dan masalah waktu yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan sebuah pesan atau

informasi, hal tersebut dilatar belakangi oleh minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, kesulitan dalam menyusun kalimat kemudian kurangnya rasa percaya diri serta penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari – hari masih terbawa dalam proses pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan di sekolah dasar Surabaya adalah kurikulum 2013. Berdasarkan informasi yang diterima, ditetapkan kompetensi dasar dan fokus dari penelitian meningkatkan media cerita kartun putar sebagai berikut :

**Tabel 5. Analisis Kurikulum 2013**

Tema	7. Kebersamaan
Subtema	1. Kebersamaan di rumah
Pembelajaran	1 (satu)
Kompetensi Dasar	3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai ungkapan diri
Indikator	3.8.1 Menyebutkan isi dongeng binatang (fabel). 3.8.2 Menyebutkan pesan moral dalam dongeng binatang (fabel). 4.8.1 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) secara runtut.

Kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar Surabaya adalah kurikulum 2013. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik yang mengaitkan antara beberapa mata pelajaran yang berkesinambungan. Namun penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng binatang (fabel).

Analisis materi bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 berkaitan dengan analisis masalah dan kurikulum, hal tersebut lebih memudahkan guru dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran. Selain itu, memudahkan peserta didik dalam menerima informasi dan mampu meningkatkan rasa percaya diri mereka saat menyampaikan informasi. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi dan indikator yang ingin dicapai oleh guru. Berdasarkan spesifikasi

materi diatas, pengkajian ini mengembangkan sebuah media cerita kartun putar.

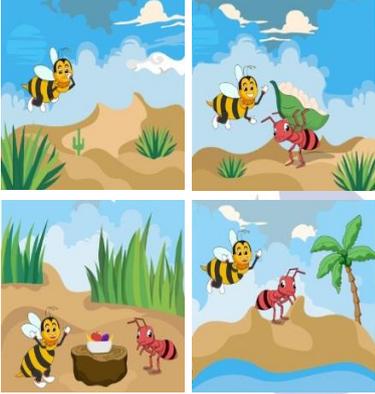
Tahap desain, media dirancang sedemikian rupa sehingga mempunyai tampilan, penggunaan, isi dan karakteristik daya tarik tersendiri dari rancangan media yang sudah ada. Hasil dari tahapan ini berupa konsep awal dan menjadi dasar untuk tahap selanjutnya. Adapun 3 aspek yang dirancang yaitu aspek tampilan, aspek isi dan aspek penggunaan. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dari aspek tampilan media cerita kartun putar yakni: (1) media cerita kartun putar dirancang berbentuk kubus dengan ukuran 40cm x 40cm; (2) bahan yang digunakan untuk membuat media dari bahan triplek; (3) bahan yang digunakan untuk bingkai gambar terbuat dari bahan triplek dengan ukuran 40cm x 40cm; (4) gambar animasi menggunakan kertas art paper dengan ukuran 35cm x 35cm; (5) terdapat pengait diujung atas kanan dan kiri disetiap tepi; (6) terdapat alas putar yang terbuat dari bahan triplek dengan ukuran 35cm x 35cm; (7) terdapat penutup media yang berfungsi sebagai tempat menyimpan bingkai gambar yang terbuat dari bahan triplek dengan ukuran 40cm x 40cm.

Rancangan dari aspek isi media cerita kartun putar yakni: (1) menentukan gambar yang sesuai dengan cerita binatang (fabel); (2) merancang gambar yang sesuai dengan cerita binatang (fabel); (3) mendesain gambar animasi kartun binatang sesuai dengan cerita binatang (fabel).

Rancangan dari aspek penggunaan media cerita kartun putar yakni: (1) media cerita kartun putar bisa digunakan secara berkelompok yaitu 2-4 orang; (2) memperhatikan bingkai gambar binatang yang telah disediakan dengan seksama; (3) mengurutkan bingkai gambar binatang tersebut sesuai dengan urutan cerita, lalu memberikan nomor urut pada setiap gambar; (4) memasang gambar sesuai urutan nomor dengan cara mengaitkan gambar ke pengait yang telah disediakan; (5) menceritakan gambar binatang tersebut dengan cara memutar media sesuai urutan gambar.

Pada tahap pengembangan, akan menghasilkan produk berupa media cerita kartun putar yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. (1) Pembuatan media cerita kartun putar, terdapat dua tahap yang dilakukan dalam pembuatan media cerita kartun putar. Tahap pertama, pembuatan media diawali dengan membuat desain gambar dan menentukan isi yang tepat dengan cerita dongeng binatang (fabel) dengan menggunakan aplikasi *Coral Draw X7*. Tahap kedua, pembuatan media cerita kartun putar, yaitu membuat kotak media serta bingkai sebagai tempat menempelkan gambar yang akan digunakan dengan bahan dasar triplek. Rancangan media cerita kartun putar yang telah dikerjakan pada gambar berikut ini :

**Tabel 6. Desain Media Cerita Kartun Putar**

Gambar	Keterangan
	<p>Tampilan media cerita kartun putar</p>
	<p>Tampilan isi media cerita kartun putar</p>
	<p>Tampilan bingkai gambar cerita kartun putar</p>
	<p>Tampilan media cerita kartun putar saat digunakan untuk kegiatan pembelajaran</p>



Tampilan media cerita kartun putar yang digunakan untuk menyimpan bingkai gambar

Tabel diatas merupakan tampilan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan; (2) Penyusunan petunjuk penggunaan media, bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami penggunaan media cerita kartun putar; (3) Validasi materi dan media, validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media cerita kartun putar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media cerita kartun putar yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media dan materi menggunakan instrumen validasi yang selanjutnya dilakukan revisi. Validasi dilakukan untuk memperoleh kevalidan media sebelum media diterapkan. Sedangkan, validasi materi disusun berdasarkan aspek kelayakan materi yang termuat dalam media cerita kartun putar yang sudah mencakup kompetensi dasar, indikator, dan tujuan materi akan dicapai.

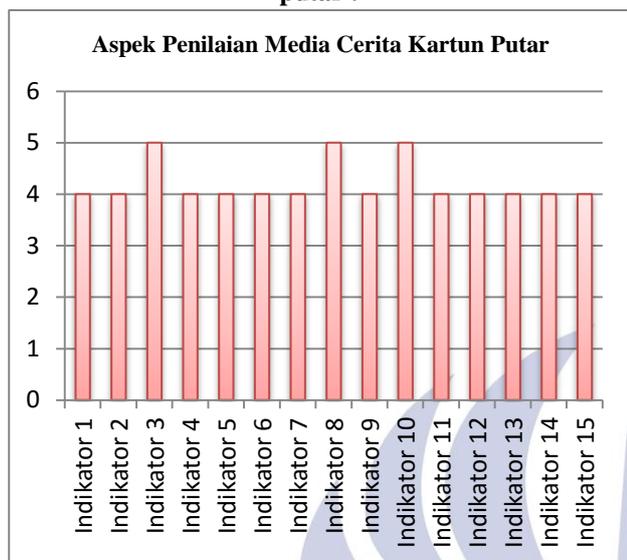
Tahap penerapan, dalam penelitian ini dilakukan dengan menyampaikan angket kepada guru dan validasi kepada ahli, baik mengenai produk maupun perangkat pembelajarannya. Guru yang menerima angket adalah Nur Wijayanti, S.Pd., SD., Syamsul Muarif, S.Pd., SD. dan Agnes Tri Wulandari, S.Pd. Validasi produk dilakukan oleh Drs. Suprayitno, M.Si. Sedangkan validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh Drs. Masengut Sukidi, M.Pd., karena terkendala PSBB akibat pandemi covid-19. Oleh karena itu, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data sekunder.

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap hasil data yang diperoleh berdasarkan instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media. Kemudian diukur keberhasilan dari tujuan yang telah dirumuskan dalam mengembangkan produk media cerita kartun putar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar.

Data hasil kevalidan media cerita kartun putar: (1) validasi media, media cerita kartun putar dinyatakan valid melalui uji validasi produk yang telah dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya, yaitu ahli media dan materi. Kedua ahli telah memberikan penilaian pada

media cerita kartun putar sehingga diperoleh hasil berikut ini :

**Rincian penilaian validasi media cerita kartun putar :**



**Diagram 1. Validasi Media**

$$= \frac{\text{jumlah skor hail pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{4 + 4 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 4 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4}{75} \times 100$$

$$= \frac{63}{75} \times 100$$

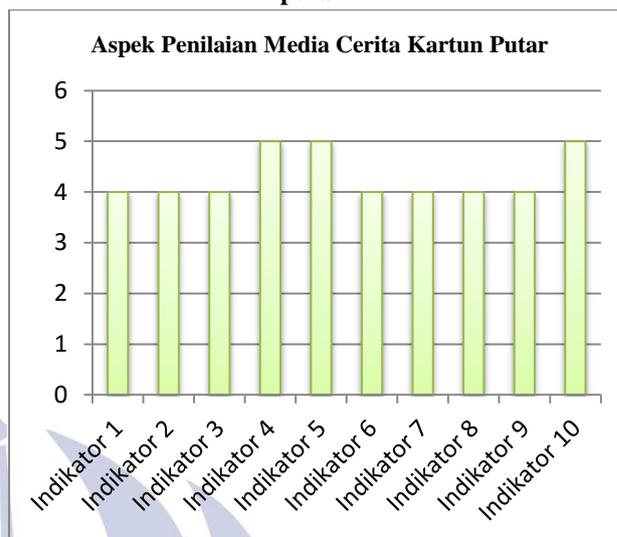
$$= 0,84 \times 100 = 84$$

**Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media pada Media Cerita Kartun Putar**

No.	Keterangan	Skor	Kategori
1.	Validasi	84	Sangat valid/layak

Dari penilaian yang telah diberikan oleh ahli media, dapat diketahui bahwa media cerita kartun putar memiliki persentase skor 84 dengan kategori sangat valid, sehingga layak untuk diterapkan. Selain itu, validator memberikan beberapa masukan untuk dilakukan perbaikan dan memberikan saran untuk memperbaiki warna pada daun pohon dan rumput yang terlihat pucat ke warna yang lebih cerah, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik; (2) Validasi Materi, dilakukan oleh ahli materi yang meliputi materi cerita dongeng binatang (fable) yang dimuat dalam media cerita kartun putar. Berikut adalah hasil dari penilaian yang diperoleh dari ahli materi:

**Rincian penilaian validasi materi cerita kartun putar :**



**Diagram 2. Validasi Materi**

$$= \frac{\text{jumlah skor hail pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5}{50} \times 100$$

$$= \frac{43}{50} \times 100 = 0,86 \times 100$$

$$= 86$$

**Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi pada Media Cerita Kartun Putar**

No.	Keterangan	Skor	Kategori
1.	Validasi	86	Sangat valid/layak

Dari hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil kevalidan dari materi media sebesar 86 dengan kategori sangat valid, maka media cerita kartun putar dapat digunakan. Sehingga, media cerita karun putar dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Selain itu, validator memberikan beberapa masukan untuk dilakukan perbaikan dan memberikan saran untuk memperbaiki penggunaan ejaan sesuai PUEBI serta menggabungkan gambar dengan deskripsi dalam satu dokumen.

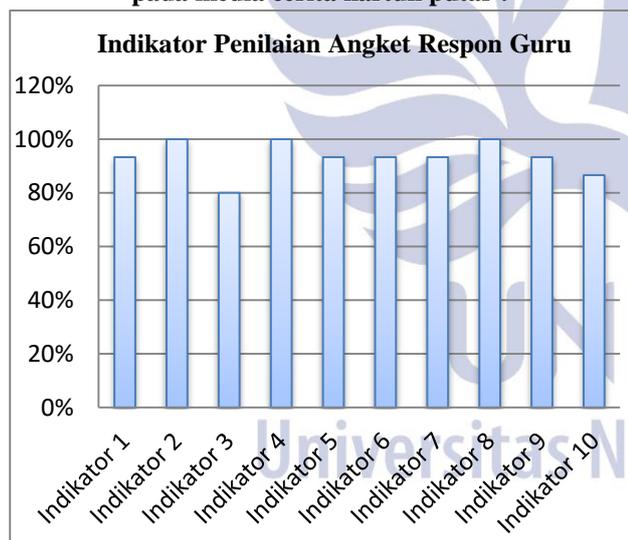
Kepraktisan media cerita kartun putar dapat dilihat berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti kepada guru setelah menggunakan media cerita kartun putar pada pembelajaran cerita dongeng binatang (fabel) dikelas II. Angket diberikan kepada beberapa guru wali kelas II sekolah dasar di Surabaya. Adapun hasil angket guru pada media cerita kartun putar sebagai berikut :

**Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Angket Guru pada Media Cerita Kartun Putar**

No. Item Angket	Skor Penelitian					Persentase
	1	2	3	4	5	
1				1	2	93,3%
2					3	100%
3				3		80%
4					3	100%
5				1	2	93,3%
6				1	2	93,3%
7				1	2	93,3%
8					3	100%
9				1	2	93,3%
10				2	1	86,6%
Total						933,1%
Persentase rata-rata						93,31%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru diperoleh skor 93,31% dengan kategori sangat baik dan praktis, sehingga media cerita kartun putar dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Berikut adalah rincian dari angket respon guru pada media cerita kartun putar :**

**Diagram 3. Angket Respon Guru**

### Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan diatas, maka media cerita kartun putar merupakan media pembelajaran yang layak dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Pengembangan media cerita kartun putar menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE ini terdapat 5 tahapan

yaitu, Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (Branch, 2009: 2).

Tahap pertama yang dilakukan sebelum proses pengembangan media cerita kartun putar ialah tahap analisis. Tahap analisis bertujuan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran cerita kartun putar, supaya sesuai dengan kompetensi dan materi. (1) Permasalahan yang diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan di sekolah dasar Surabaya, diperoleh informasi bahwa bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dilatar belakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam memadukan media pembelajaran dengan materi dan masalah waktu yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang konkret pada materi keterampilan berbicara. Adapun faktor lain yang menjadi penghambat peserta didik dalam keterampilan berbicara yaitu minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, kesulitan dalam menyusun kalimat dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik serta kebiasaan menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari – hari yang masih terbawa dalam proses pembelajaran; (2) analisis kurikulum, media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar di Surabaya. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran dan menganalisis materi yang selaras; (3) analisis materi bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 berkaitan dengan analisis masalah dan kurikulum, hal tersebut lebih memudahkan guru dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran. Selain itu, memudahkan peserta didik dalam menerima informasi dan mampu meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan informasi yang diperolehnya. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi dan indikator yang ingin dicapai oleh guru. Berdasarkan karakteristik materi diatas, penelitian ini mengembangkan sebuah media cerita kartun putar.

Pada tahap desain, media dirancang sedemikian rupa sehingga mempunyai tampilan, penggunaan, isi dan daya tarik tersendiri dengan media yang sudah ada. Hasil dari tahapan ini masih berupa konsep awal dan menjadi dasar untuk tahap selanjutnya. Media cerita kartun putar dibuat untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan cara bercerita dongeng binatang (fabel). Pada tahap pertama, merancang isi/desain gambar dengan topik binatang. Kemudian merancang media cerita kartun putar dengan bentuk kubus. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media cerita kartun putar menggunakan bahan triplek dengan

ukuran 40cm x 40cm sedangkan alas putarnya memiliki ukuran 35cm. Setelah media dirancang, dilanjutkan dengan menentukan konsep pengujian produk melalui pemberian angket kepada guru sebagai respon pengguna. Pemberian angket kepada guru bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media cerita kartun putar dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media cerita kartun putar yang disesuaikan dengan rancangan telah dibuat sebelumnya. Kemudian media dilakukan validasi para ahli materi dan media yang mempunyai rentang nilai 1-5. Setelah media divalidasi, diperoleh hasil kelayakan media 84 dengan kategori sangat layak/valid, sehingga media cerita kartun putar dapat dilakukan uji coba pada tahap berikutnya. Selain itu, validator memberikan beberapa masukan untuk dilakukan perbaikan dan memberikan saran untuk memperbaiki warna pada daun pohon dan rumput yang terlihat pucat ke warna yang lebih cerah, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Untuk materi diperoleh hasil validasi sebesar 86 dengan kategori sangat valid, sehingga media cerita kartun putar dapat digunakan.

Pada tahap implementasi, penelitian pengembangan media cerita kartun putar hanya sampai pada tahap respon pengguna yaitu guru. Kepraktisan media cerita kartun putar diperoleh berdasarkan angket yang diberikan kepada guru. Media dapat dikatakan praktis jika guru dapat menguasai penggunaan media pembelajaran tersebut (Sudjana dan Rivai, 2010:4). Pembelajaran dikatakan berkualitas jika guru dapat menggunakan dan memahami media pembelajaran yang digunakan.

Tahap evaluasi adalah tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media cerita kartun putar. Pada tahap ini, menetapkan media cerita kartun putar layak untuk diaplikasikan atau tidak, atau layak dengan beberapa revisi yang dilakukan. Berdasarkan perolehan data dari lembar validasi dan angket dalam penelitian pengembangan media kemudian diukur ketercapaian dari tujuan yang sebelumnya telah dirumuskan dalam mengembangkan produk media cerita kartun putar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Hasil dari angket guru sebagai respon pengguna diperoleh skor 93,31% dapat dikatakan bahwa media cerita kartun putar sangat baik dan praktis, sehingga media cerita kartun putar mampu untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada materi dongeng binatang (fabel) dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Adapun manfaat dari media cerita kartun putar yang diketahui berdasarkan hasil respon pengguna yaitu 1) Menambah pengalaman belajar peserta didik 2) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik dengan tampilan media yang unik dan menarik 3) Membantu

peserta didik untuk lebih percaya diri dalam berbicara 4) Menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar 5) Meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan mengenai media cerita kartun putar yang telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut :

Proses pengembangan media cerita kartun putar mencakup 3 aspek yang dikembangkan diantaranya, yaitu 1) aspek tampilan, media berbentuk kubus, memiliki pengait ditepi atas kanan-kiri, memiliki alas putar juga penutup, dan terbuat dari triplek; 2) aspek isi, mencakup gambar animasi binatang yang menggambarkan suatu peristiwa; 3) aspek penggunaan, menentukan urutan gambar kemudian menceritakan gambar/peristiwa yang telah disusun dengan cara diputar sesuai arah putar.

Berdasarkan pemaparan validasi dapat disimpulkan bahwa media cerita kartun putar dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar.

Data kepraktisan media cerita kartun yang diperoleh dari hasil angket guru sebagai respon pengguna. Adapun hasil diperoleh 93,31% dengan kategori sangat baik dan praktis.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media cerita kartun putar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang diberikan peneliti: 1) Media cerita kartun putar dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi cerita dongeng binatang (fabel) dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II; 2) Media cerita kartun putar perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait dengan materi cerita dongeng binatang (fabel) dan melengkapi kekurangan supaya media ini menjadi lebih inovatif; (3) Guru sebagai fasilitator berperan dalam menyediakan sumber belajar seperti media cerita kartun putar supaya suasana pembelajaran lebih aktif, menyenangkan dan mampu memberikan informasi yang disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science.
- Faizah, Umi. 2016. *Pengantar Keterampilan Berbicara*. Yogyakarta: Media Perkasa
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Gunung Samudra.
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 201. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanti. 2011. *Pengantar Dasar Keterampilan Berbicara*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

