

PENGEMBANGAN MEDIA KALENDER DONGENG UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Salsabila Dhafi Anggraeni

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (salsabiladhafi@gmail.com)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan atau menghasilkan produk media Kalender Dongeng. Pengembangan media Kalender Dongeng ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media Kalender Dongeng, untuk mengetahui kevalidan media Kalender Dongeng, dan untuk mengetahui kepraktisan media Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar yang akan menjadi alternatif media pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa dengan kualifikasi valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan lembar angket. Hasil uji validasi media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 91% dan dinyatakan sangat valid. Uji validasi materi memperoleh persentase sebesar 90% juga dinyatakan sangat valid. Sedangkan untuk uji kepraktisan media dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase sebesar 100% dari pengisian angket guru dan mendapatkan persentase 100% dari pengisian angket siswa. Berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak siswa termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan pada saat pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, Kalender Dongeng, dongeng, keterampilan menyimak

Abstract

The purpose of this research is to develop or produce products media Calendar Fairy tale. The development of media Calendar Fairy tale aims to explain the process of the development of media Calendar Fairy tale, to determine the validity of media Calendar Fairy tale, and to know the practicality media Calendar Fairytale for the skills of listening students of class III Elementary School which will be an alternative medium of learning that is fit for use by students with qualifications valid and practical. This study uses the research methods of Research and Development (R&D) with a model of research, ADDIE has five stages (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The instrument of data collection in the form of validation sheet and sheet questionnaire. The results of the validation test media that are developed to obtain the percentage of 91% and stated very valid. Validation test material to obtain a percentage of 90% also expressed very valid. Meanwhile, to test the practicality of the media expressed very practical with the results of percentage equal to 100% of the charging on the teacher questionnaire and get a percentage of 100% of the filling of the questionnaire of students. Based on the results of the validity and practicality, it can be concluded that media Calendar Fairytale for the skills of listening students included in the category of very valid and very practical to use at the time of learning.

Keywords: development, Fairytale Calendar, fairy tales, listening skills

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia menjadi sarana yang penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan. Sedangkan pendidikan termasuk dalam bagian penting untuk kehidupan manusia. Dalam hal pendidikan, di Indonesia selalu mengalami perkembangan kualitas pada seluruh jenjang pendidikan. Hal ini bertujuan untuk menyusul perkembangan teknologi dan era yang semakin maju. Salah satu bukti penerapannya yaitu pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Pemerintah selalu melakukan

pembenahan pada tingkat pendidikan sekolah dasar termasuk kurikulum dan infrastruktur.

Bahasa Indonesia adalah salah satu bidang pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Alat komunikasi yang digunakan sehari-hari secara tulisan maupun lisan menggunakan Bahasa Indonesia. Dalam ruang lingkup Bahasa Indonesia mencakup beberapa keterampilan yang harus dikuasai dan saling berkaitan. Dalam pelaksanaannya, keterampilan tersebut memiliki suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, anatara lain adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara,

keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Jika terdapat salah satu keterampilan yang mengalami keterlambatan, maka akan berpengaruh pada perkembangan keterampilan yang lainnya.

Salah satu keterampilan yang penting dan sering dilakukan yaitu keterampilan menyimak. Banyak kegiatan yang secara tidak sadar dilakukan dengan menyimak. Kegiatan tersebut diantaranya menonton TV, mendengarkan radio, belajar, dan sebagainya. Tarigan (dalam Agustina, 2018:8) menjelaskan bahwa menyimak merupakan sebuah proses aktivitas mendengarkan tanda lisan dengan fokus, kesadaran, analisis, serta memahami maksud yang telah diberikan secara lisan. Keterampilan menyimak sangatlah penting dalam aspek perkembangan bahasa. Jika siswa terbiasa menyimak, maka akan memudahkan siswa untuk mengembangkan aspek bahasa berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak membutuhkan perhatian, konsentrasi, sikap positif, dan kebijaksanaan dari setiap pemikiran. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa kegiatan komunikasi tertinggi yaitu menyimak. Adler (dalam Hermawan 2012:30) menemukan bahwa kegiatan komunikasi dipengaruhi oleh menyimak sebesar 53%, untuk menulis sebesar 14%, lalu 16% untuk berbicara, dan 17% untuk membaca.

Salah satu kegiatan dasar yang dituntut untuk bisa dikuasai oleh siswa yaitu menyimak. Siswa harus menyimak penjelasan yang diberikan oleh pendidik agar dapat menguasai materi pelajaran yang diberikan. Menyimak juga digunakan pada seluruh mata pelajaran, tidak hanya Bahasa Indonesia saja. Saat ini kemampuan menyimak masih sangat minim bagi siswa sekolah dasar karena dianggap kegiatan yang membosankan. Salah satu cara mengoptimalkan proses pembelajaran menyimak sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak yaitu dengan bercerita atau mendongeng diiringi dengan penggunaan media pembelajaran yang inventif dan sesuai.

Penggunaan media dalam pembelajaran perlu memerhatikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya perantara (Jannah, 2009:1). Raharjo (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:7) mengemukakan jika media diartikan sebagai sarana yang dari penyampainnya ingin diteruskan kepada penerima. Istilah media sangat *popular* di bidang komunikasi. Allen (dalam Rohani, 2019:25) mengklasifikasikan media menjadi sembilan bagian, yaitu gambar hidup, TV, grafis, tiga dimensi, rekaman, pembelajaran terencana, demonstrasi, buku teks, dan verbal. Tujuan pembelajaran dengan jenis media yang digunakan harus saling berkaitan. Wiener (1996) memaparkan bahwa media visual yang didalamnya terdapat foto dan gambar dapat membawa makna pesan. Penggunaan media dalam

pembelajaran kelas awal dibuat sesuai dengan karakteristik konsentrasi siswa yang bertujuan untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan agar lebih mudah diterima oleh siswa (Hermanto dan Anisyah, 2017:862). Dalam pembelajaran menyimak diperlukan media yang tepat. Salah satunya menggunakan media teks yaitu dengan menggunakan Kalender Dongeng.

Media Kalender Dongeng yang dikembangkan terinspirasi dari media *Big Book*. Jika pada umumnya media *Big Book* berbentuk seperti buku besar, maka media Kalender Dongeng berukuran sama seperti *Big Book* namun yang membedakan yaitu Kalender Dongeng berbentuk seperti kalender. Media Kalender Dongeng merupakan gabungan dari beberapa lembar kertas yang berisi dongeng fabel yang tersusun rapi yang dibuat seperti kalender dengan ukuran kertas sebesar A3. Desain media dibuat menggunakan aplikasi *corel draw*. Di dalam Kalender Dongeng berisi dongeng fabel dengan tulisan besar yang diberi gambar berwarna. Menurut Lynch (dalam Anggraeni, 2016:87) media *Big Book* dicetak dengan ukuran besar dan terdapat gambar berwarna yang membolehkan untuk digunakan pada kelompok besar. Siswa dapat membaca sendiri isi dari Kalender Dongeng atau mendengarkan ceritanya dari pendidik. Isi dari media Kalender Dongeng yang dikembangkan yaitu dongeng fabel yang berjudul "Kisah Semut dan Merpati". Media Kalender Dongeng merupakan jenis media visual yang bisa dimanfaatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Diharapkan media ini bisa menjadi salah satu alternatif dan terobosan baru pada penyampaian materi menyimak, sehingga mampu menarik perhatian dan minat siswa.

Materi yang dimuat pada media Kalender Dongeng adalah keterampilan menyimak dongeng untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dengan pokok bahasan menyimak dongeng, menulis amanat yang terkandung pada dongeng, dan menceritakan kembali isi dongeng. Media Kalender Dongeng dapat memudahkan siswa untuk memahami isi dari dongeng. Dengan melihat media Kalender Dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan tulisan dapat menarik siswa lebih mudah untuk menuliskan pesan yang terkandung dan menceritakan kembali isi dongeng.

Berlandaskan dari hasil studi pendahuluan yang telah diperoleh saat melakukan kegiatan PLP pada salah satu sekolah dasar di Surabaya dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam muatan materi menyimak belum efektif dalam menunjang pembelajaran. Media yang digunakan berupa *textbook* tanpa adanya tambahan media lain. Penggunaan media *textbook* kurang cocok digunakan tanpa adanya tambahan media lain karena siswa lebih sulit berkonsentrasi dan

mudah merasa bosan dalam menyimak dongeng. Oleh sebab itu diperlukan adanya inventif baru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran menyimak dongeng sedang berlangsung.

Media Kalender Dongeng diharapkan dapat mendukung berjalannya kegiatan belajar mengajar serta mendukung konsentrasi dan minat siswa pada kegiatan menyimak dongeng. Media Kalender Dongeng diharapkan dapat mendukung pembelajaran menyimak dongeng agar tercapai hasil yang maksimal. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif maka kegiatan belajar mengajar juga akan berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hal yang telah disampaikan, pengembangan media Kalender Dongeng dapat menjadi media pembelajaran untuk keterampilan menyimak siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kalender Dongeng untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD”. Pada penelitian pengembangan media Kalender Dongeng bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media Kalender Dongeng, untuk mengetahui kevalidan media Kalender Dongeng, dan untuk mengetahui kepraktisan media Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar.

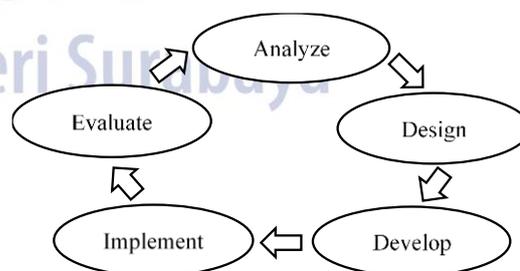
Penelitian pengembangan media Kalender Dongeng ini diharapkan bisa berguna untuk sekolah, pendidik, siswa, dan peneliti. Manfaat untuk sekolah yaitu untuk mengusulkan masukan kepada sekolah untuk mengembangkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menyimak. Manfaat untuk pendidik yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak. Manfaat untuk siswa agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar, Sedangkan bagi peneliti manfaatnya dapat meningkatkan wawasan dan keahlian dalam menulis laporan penelitian dan menambah wawasan sebagai bekal menjadi calon pendidik sekolah dasar.

Agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka batasan pada penelitian ini yaitu: (1) Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018 Tema 2”Menyayangi Hewan dan Tumbuhan”, SubTema 2”Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia”, Pembelajaran 2, (2) Fokus penelitian adalah materi ajar Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. (3)

Berdasarkan kebijakan pemerintah yang mengganti aktivitas pembelajaran secara luring di sekolah dengan pembelajaran daring di rumah, maka penelitian ini hanya terbatas pada uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil tersebut hanya menggunakan lima siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Bubutan IV yang tinggal di sekitar rumah. Adapun asumsi penelitian pengembangan ini yaitu: (1) Belum tersedianya media pembelajaran Kalender Dongeng di sekolah, (2) Pengembangan media Kalender Dongeng diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran menyimak, (3) Media pembelajaran Kalender Dongeng merupakan media yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran kelompok besar.

METODE

Metode penelitian ini mengadopsi penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yang biasa dilakukan dengan memperbarui produk yang telah ada sebelumnya atau dengan membuat produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dan terdiri dari lima tahapan dalam pelaksanaannya dalam satu siklus yaitu *analyze, design, development, implementasion, dan evaluation* (Branch, 2009:2). Model ini sesuai dengan pengembangan media Kalender Dongeng yang terdiri dari lima tahap dalam pelaksanaannya. Sezer dkk (dalam Rayanto dan Sugianti, 2020:29) menyatakan model ADDIE adalah metode yang menekankan pada koordinasi sesuai tahapan yang ada untuk menganalisis bagaimana setiap komponen berinteraksi. Berikut merupakan alur tahapan model pengembangan ADDIE :



Bagan 1. Alur Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Rayanto dan Sugianti, 2020:29)

Karena masa pandemi Covid-19 saat ini, penelitian pengembangan media Kalender Dongeng dibatasi pada uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil yang dilakukan

hanya menggunakan lima siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Bubutan IV yang tinggal di sekitar rumah.

Penelitian ini akan menghasilkan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil validasi dan angket ahli materi, ahli media, pendidik dan siswa. Hasil data berupa persentase yang kemudian diolah sehingga dapat dikatakan layak. Sedangkan data kualitatif dipakai untuk melihat kelayakan media yang didapat dari saran dari ahli materi, ahli media, pendidik dan siswa. Hasil data yang didapat kemudian diolah untuk menentukan validitas dan kepraktisan produk yang akan dikembangkan.

Data yang diambil pada penelitian ini dimanfaatkan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Untuk mengukur kevalidan menggunakan lembar validasi media yang diserahkan kepada dosen ahli media dan lembar validasi materi yang diserahkan kepada dosen ahli materi. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan media yang telah dikembangkan menggunakan lembar angket berisi pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas tiga dan lima orang siswa kelas tiga. Teknik analisis data untuk menentukan validitas media berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi menggunakan Skala Likert. Berikut kategori penilaiannya:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Sugiyono, 2018:135)

Data yang telah diperoleh akan menjadi acuan taraf keberhasilan media yang dikembangkan dengan mengolah data menggunakan rumus:

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

(Riduwan, 2013:16)

Untuk mengetahui kriteria kevalidan media berdasarkan data yang diperoleh merujuk pada tabel di bawah:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria	Keterangan
0% – 20%	Tidak valid	Perlu revisi total
21% – 40%	Kurang valid	Perlu revisi
41% – 60%	Cukup valid	Perlu revisi
61% – 80%	Valid	Perlu sedikit revisi
81% – 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

(Riduwan, 2013:18)

Berlandaskan tabel tersebut media akan dikatakan valid jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$.

Sedangkan untuk lembar angket guru dan lembar angket siswa menggunakan skala Guttman. Berikut kategori penilaian pada skala guttman:

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Kriteria		Skor
Pertanyaan/Pernyataan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan/Pernyataan Negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Riduwan, 2018:43)

Adapun kepraktisan media dapat dihitung menggunakan rumus:

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

(Riduwan, 2013:17)

Untuk mengetahui kriteria kepraktisan media berdasarkan data yang diperoleh merujuk pada tabel di bawah:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria	Keterangan
0% – 20%	Tidak praktis	Perlu revisi total
21% – 40%	Kurang praktis	Perlu revisi
41% – 60%	Cukup praktis	Perlu revisi
61% – 80%	Praktis	Perlu sedikit revisi
81% – 100%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

(Riduwan, 2013:18)

Berdasarkan tabel tersebut media akan dikatakan praktis jika persentase yang didapat $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*research and development*) dan prosedur penelitian yang diadopsi yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjabarannya.

Analisis

Terdapat tiga tahap pada tahap analisis, yaitu: (1) analisis kurikulum, tujuan analisis ini adalah untuk menganalisis kurikulum yang digunakan oleh siswa kelas III SDN Bubutan IV. Dari hasil analisis kurikulum yang dilakukan, maka mendapat hasil siswa kelas III SDN Bubutan IV menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018. Kemudian terdapat materi pembelajaran pada Tema dua (Menyayangi Hewan dan Tumbuhan), Sub Tema dua (Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia), dan Pembelajaran dua dengan Kompetensi Dasar dan Indikator sebagai berikut.

Kompetensi Dasar :

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Indikator :

3.8.1 Menjelaskan pesan yang terkandung dalam dongeng dengan bahasa sendiri.

3.8.2 Menyebutkan tokoh yang meneladankan kebaikan dan alasannya.

3.8.3 Menyebutkan tokoh yang tidak boleh ditiru perilakunya dan alasannya.

4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.

(2) analisis karakteristik siswa, dilakukan dengan dibagi menjadi tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dari segi sikap, siswa kelas III bersemangat dalam mempelajari kegiatan menyimak yang menggunakan media pembelajaran. Dari segi pengetahuan, siswa kelas III dirasa cukup baik dalam kegiatan menyimak. Dari segi keterampilan, siswa kelas III tidak cukup mampu dalam mengatasi permasalahan terutama pada pembelajaran menyimak. (3) analisis materi yang dianalisa yaitu materi pembelajaran dalam penelitian yang terdapat pada Tema 2 Menyayangi Hewan dan Tumbuhan, Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia, Pembelajaran 2 pada kurikulum 2013 edisi revisi 2018. Hasil yang ditunjukkan pada analisis materi yaitu materi tentang keterampilan menyimak dongeng. Pada pebelajaran menyimak dongeng siswa bisa menuliskan amanat yang ada pada dongeng, menganalisis tokoh yang ada pada dongeng, dan menceritakan kembali isi dongeng.

Perancangan

Kalender Dongeng yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran A3 atau 29,7 x 42 cm. Pada Kalender Dongeng yang dikembangkan terdapat dua bagian yaitu bagian cover dan inti. Pada bagian cover terdapat judul dongeng dengan gambar yang menarik. Pada bagian inti terdapat pengenalan tokoh dan isi dongeng yang juga disertai gambar yang menarik. Desain Kalender dongeng dibuat menggunakan aplikasi *corel draw*. Kalender Dongeng dibuat dengan menyesuaikan KD dan Indikator yang ada. Pemilihan ukuran, warna, gambar, dan kalimat yang digunakan pada dongeng telah dicocokkan dengan karakteristik dan kebiasaan siswa kelas III. Hal itu bermaksud agar siswa dapat mudah memahami isi Kalender Dongeng dan dapat tertarik dalam menyimak Kalender Dongeng yang telah dikembangkan. Berikut rancangan Kalender Dongeng.

Tabel 5. Rancangan Media Kalender Dongeng

No	Desain Media	Keterangan
1		Cover depan terdapat judul dongeng yang ada pada Kalender Dongeng.
2		Halaman 1 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.
3		Halaman 2 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.
4		Halaman 3 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.
5		Halaman 4 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.

No	Desain Media	Keterangan
6		Halaman 5 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.
7		Halaman 6 pada Kalender Dongeng berisi teks dongeng fabel.

Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan (1) menghasilkan konten pembelajaran, konten pembelajaran yang dimaksud yaitu silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat untuk menyampaikan materi keterampilan menyimak. (2) pengembangan media Kalender Dongeng didasari pada tujuan pembelajaran yang terdapat di rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun proses pengembangan Kalender Dongeng yaitu penyesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator. Proses pengembangan Kalender Dongeng diawali dengan membuat desain dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Tahap selanjutnya yaitu percetakan, Kalender Dongeng dicetak menggunakan kertas *art paper* yang dilapisi laminasi berukuran A3 yang kemudian dijilid spiral. (3) uji validasi dilakukan sebanyak dua kali yang terdiri dari uji validasi media kepada dosen ahli media dan uji validasi materi kepada dosen ahli materi. Uji validasi kepada dosen ahli media yaitu dengan melampirkan lembar validasi media yang sudah dibuat dan uji validasi materi juga dengan melampirkan lembar validasi materi yang sudah dibuat. Tahap validasi media ini memiliki tujuan untuk menilai kevalidan produk media yang dikembangkan. Selain itu untuk mendapat masukan serta saran dari para dosen ahli juga dilakukan pada tahap validasi ini.

Implementasi

Uji coba produk yang dikembangkan dilaksanakan pada tahap implementasi. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2021. Uji coba produk terbatas pada uji coba skala kecil dengan menggunakan lima orang

siswa. Uji coba pada tahap implementasi ini pada awalnya akan dilaksanakan di SDN Bubutan IV. Berdasarkan kebijakan pemerintah yang mengganti kegiatan pembelajaran secara luring dengan pembelajaran daring karena adanya pandemi COVID-19 sehingga pada tahap ini dilaksanakan di rumah dengan partisipasi dari lima siswa kelas III yang tinggal di sekitar rumah. Uji coba produk untuk guru dilakukan pada tanggal 21 Juni 2021 di SDN Bubutan IV Surabaya. Sesudah uji coba produk, lembar angket diberikan kepada guru dan siswa dengan tujuan agar diberikan evaluasi dan ulasan selama penggunaan Kalender Dongeng.

Tabel 6. Uji Coba Skala Kecil

No	Gambar	Keterangan
1		Petunjuk Media Kalender Dongeng.
2		Membacakan dongeng "Kisah Semut dan Merpati".
3		Siswa mengisi lembar angket.

Evaluasi

Tahap akhir pada pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi. Masukan dan saran yang didapat dari uji validasi media oleh dosen ahli media dan validasi materi oleh dosen ahli materi serta uji coba oleh siswa dan guru dijadikan sebagai bahan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Hasil dari tahap evaluasi juga menjadi tumpuan dalam membuktikan kevalidan dan kepraktisan produk.

Validasi Media Kalender Dongeng dilaksanakan oleh Bapak Suprayitno, M.Si selaku dosen jurusan PGSD dan dosen ahli media. Dosen ahli media melakukan validasi pada tanggal 30 April 2021. Terdapat 14 butir penilaian pada lembar validasi media yaitu:

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No	Variabel	Indikator	Skor
1	Tampilan	Bentuk gambar dalam dongeng sudah sesuai	4
2		Tulisan jelas dan mudah dibaca	5
3		Menggunakan kalimat cerita yang sederhana	4
4		Ukuran huruf sudah sesuai	5
5		Karakter gambar dongeng sudah konsisten	5
6		Proporsi warna sudah sesuai	4
7		Penggunaan warna pada huruf sesuai	4
8		Penggunaan ukuran spasi sesuai	5
9	Komposisi	Pemilihan jenis kertas sudah tepat	5
10		Penjilidan rapi dan kuat	4
11		Bahan media aman untuk digunakan	5
12		Bentuk dan ukuran media sesuai	4
13	Pengaplikasian	Kemudahan dalam penggunaan	5
14		Media dapat memotivasi siswa untuk belajar	5
P = $\frac{64}{70} \times 100\%$			91%

Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan mendapatkan hasil perhitungan yaitu sebesar 91%. Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan mendapat hasil validasi dengan persentase 81%-100% maka dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil hasil akhir bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk digunakan tanpa adanya revisi.

Validasi materi pada Media Kalender Dongeng dilakukan oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd.,

M.Pd selaku dosen jurusan PGSD dan dosen validasi. Validasi materi kepada dosen ahli materi dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2021. Terdapat 12 butir penilaian pada lembar validasi materi yaitu sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kesesuaian materi media Kalender Dongeng dengan tingkat kognitif siswa	5
5	Kesesuaian materi dengan topik	4
	Isi	
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	5
7	Kesesuaian materi dengan media	5
8	Kemudahan memahami materi	4
	Penggunaan Bahasa	
9	Kemudahan memahami bahasa	4
10	Kosa kata yang digunakan sudah tepat	4
11	Ketepatan struktur kalimat	4
12	Ketepatan penggunaan kalimat	4
P = $\frac{54}{60} \times 100\%$		90%

Jumlah perolehan pada hasil validasi materi yaitu 90%. Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan mendapat hasil validasi dengan persentase 81%-100% maka dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi membuktikan bahwa materi yang dikembangkan sangat valid. Masukan validator materi yaitu agar mempersiapkan seluruh instrumen dengan baik sebelum melaksanakan tahap pengumpulan data.

Hasil pengisian angket oleh siswa yang diberikan saat uji coba skala kecil dijadikan sebagai data hasil respon siswa. Pengisian lembar angket siswa dilakukan oleh Talita, Indri, Riky, Aji, dan Fadil. Pengambilan data ini bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Terdapat 10 butir penilaian pada lembar angket siswa yaitu:

Tabel 9. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Skor				
		TL	IN	RY	AJ	FD
1	Apakah kamu senang belajar menggunakan media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
2	Apakah kamu suka dengan gambar sampul media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
3	Apakah kamu suka dengan gambar isi cerita pada media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
4	Apakah kamu kesulitan dalam memahami cerita pada media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
5	Apakah kamu kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan pada media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
6	Apakah kamu dapat menceritakan kembali cerita yang terdapat pada media kalender dongeng?	1	1	1	1	1
7	Apakah kamu dapat menemukan pesan yang terkandung dalam cerita	1	1	1	1	1

No	Aspek	Skor				
		TL	IN	RY	AJ	FD
	pada media kalender dongeng?					
8	Apakah menurutmu media kalender dongeng ini bermanfaat?	1	1	1	1	1
9	Apakah menurutmu media kalender dongeng ini menarik?	1	1	1	1	1
10	Apakah menurutmu media kalender dongeng ini dapat membantu mengembangkan kemampuan menyimak?	1	1	1	1	1
JUMLAH		10	10	10	10	10
		$P = \frac{10}{10} \times 100 = 100\%$				

Diperoleh hasil perhitungan sebesar 100% dari hasil pengisian lembar angket oleh siswa. Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa kriteria kepraktisan media dengan persentase 81%-100% maka dinyatakan sangat praktis. Berlandaskan hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dapat dinyatakan produk sangat praktis. Pada uji coba skala kecil juga diperoleh data hasil respon guru dari pengisian lembar angket yang diberikan kepada guru saat uji coba. Pengisian lembar angket guru dilakukan oleh Ibu Tiara Kusuma Wardhani, S.Pd selaku guru kelas III. Pengambilan data hasil respon guru bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Terdapat 10 butir penilaian pada lembar angket guru yaitu:

Tabel 10. Hasil Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor
1	Apakah media kalender dongeng disusun cukup menarik dan dapat mendorong semangat dalam belajar?	1
2	Apakah media kalender dongeng disusun dapat menarik perhatian siswa?	1
3	Apakah gambar pada media kalender dongeng sesuai dengan materi?	1
4	Apakah isi cerita pada media kalender dongeng sulit dipahami?	1
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam media kalender dongeng sulit dipahami?	1
6	Apakah alur cerita pada media kalender dongeng sulit dipahami?	1
7	Apakah media kalender dongeng bermanfaat bagi guru?	1
8	Apakah desain sampul kalender dongeng menarik?	1
9	Apakah ukuran kalender dongeng sudah sesuai?	1
10	Apakah kombinasi dan pemilihan warna menarik?	1
JUMLAH		10
$P = \frac{10}{10} \times 100 = 100\%$		

Diperoleh hasil perhitungan sebesar 100% dari hasil pengisian lembar angket guru. Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa kriteria kepraktisan media dengan persentase 81%-100% maka dinyatakan sangat praktis. Kesimpulannya, hasil respon guru terhadap pengembangan produk dinyatakan sangat praktis.

Pembahasan

Pada penelitian yang dikembangkan digunakan model penelitian ADDIE. Pada model penelitian ADDIE terdapat lima tahapan yang terdiri dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Produk yang dikembangkan yaitu Pengembangan Media Kalender Dongeng untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan disesuaikan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Menyayangi Hewan dan Tumbuhan, Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia, Pembelajaran 2.

Media Kalender Dongeng yang dikembangkan termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik maupun siswa selama pembelajaran. Raharjo (dalam Kustandi dan Sutjipto,

2013:7) mengemukakan jika media diartikan sebagai sarana yang dari penyampainnya ingin diteruskan kepada penerima. Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan sebagai pembawa pesan yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud yaitu materi pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sedangkan media Kalender Dongeng terinspirasi dari media *Big Book*. Media Kalender Dongeng merupakan gabungan dari beberapa lembar kertas yang berisi dongeng fabel yang tersusun rapi yang dibuat seperti kalender dengan ukuran kertas sebesar A3. Media Kalender Dongeng masuk dalam salah satu jenis media visual yang bisa dimanfaatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia baik di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.

Berlandaskan observasi yang telah dilakukan, diketahui salah satu masalah yang terjadi yaitu pendidik hanya menggunakan buku siswa dalam menjelaskan materi kepada siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan Kalender Dongeng sebagai penunjang pembelajaran bagi pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun media Kalender Dongeng yang dikembangkan terdiri dari tujuh halaman meliputi halaman depan atau *cover* depan dan pada halaman berikutnya meliputi isi dongeng. Desain media Kalender Dongeng dibuat dengan aplikasi *corel draw* yang kemudian disimpan kedalam format pdf. Setelah desain dibuat, dilanjutkan dengan mencetak Kalender Dongeng dengan ukuran A3 menggunakan kertas *art paper* yang diberi laminasi dan dijilid secara spiral.

Tahap berikutnya dilakukan uji validasi Kalender Dongeng kepada dosen ahli. Tahap uji validasi yang dilakukan yaitu uji validasi media kepada dosen ahli media dan uji validasi materi kepada dosen ahli materi. Uji validasi media dan uji validasi materi dilakukan dengan melampirkan lembar validasi media dan lembar validasi materi yang telah dibuat. Uji validasi dilakukan untuk mengecek kevalidan produk yang dikembangkan. Selain itu, agar mendapat masukan dari dosen ahli untuk mengembangkan produk yang lebih baik juga perlu dilakukan uji validasi. Hasil uji validasi media memperoleh hasil perhitungan sebesar 91% dan hasil uji validasi materi memperoleh hasil perhitungan sebesar 90%. Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan mendapat hasil validasi dengan persentase 81%-100% maka dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di Indonesia, dengan adanya pandemi COVID-19 maka uji coba yang dilakukan terbatas pada uji coba skala kecil sehingga tidak dapat dilakukan uji coba skala besar di sekolah. Telah dilaksanakan uji coba skala kecil pada tanggal 21 Juni

2021 yang hanya dilakukan oleh lima siswa kelas III Sekolah Dasar yang tinggal di dekat rumah.

Selama kegiatan uji coba Kalender Dongeng bisa dilihat bahwa siswa merasa tertarik dan bersemangat menggunakan Kalender Dongeng dalam kegiatan menyimak. Siswa terlihat fokus dalam mendengarkan dan menyimak dongeng “Kisah Semut dan Merpati” yang dibacakan serta bisa menceritakan kembali isi dongeng “Kisah Semut dan Merpati” yang telah dibacakan. Selain itu siswa juga dapat menemukan pesan yang terkandung dalam dongeng. Melalui penggunaan media Kalender Dongeng dalam kegiatan menyimak, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat.

Setelah dilakukan uji coba Kalender Dongeng, siswa diberi lembar angket yang telah disediakan untuk dinilai dan diberi tanggapan mengenai media Kalender Dongeng yang dikembangkan. Selain itu lembar angket guru juga diberikan kepada guru kelas III dari SDN Bubutan IV Surabaya pada tanggal 21 Juni 2021. Diperoleh hasil perhitungan sebanyak 100% dari hasil respon siswa dan hasil perhitungan sebanyak 100% dari hasil respon guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh, Riduwan (2013:18) menyatakan bahwa kriteria kepraktisan media dengan persentase 81%-100% dapat dinyatakan sangat praktis.

Usulan dan perbaikan dari para dosen ahli yang didapat dari uji validasi dijadikan sebagai acuan untuk mengoptimalkan media Kalender Dongeng. Pengoptimalan media Kalender Dongeng merupakan kegiatan terakhir yang dilakukan pada penelitian ini. Pengoptimalan media Kalender Dongeng dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan guru maupun siswa pada lembar angket yang telah diisi pada saat uji kepraktisan media. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media Kalender Dongeng dinilai sangat layak dalam kegiatan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar. Media Kalender Dongeng yang dikembangkan untuk keterampilan menyimak dapat memunculkan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran serta dapat memudahkan siswa dalam memahami isi dongeng. Hal itu dapat terlihat dari siswa yang sangat antusias dan senang selama proses pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih mudah dalam memahami isi dongeng dengan bantuan Kalender Dongeng. Menurut USAID (2014:44), salah satu kelebihan penggunaan media *Big Book* yaitu memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Melalui penggunaan Kalender Dongeng juga dapat menjadi bahan untuk memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai secara optimal.

Keterbatasan yang ada selama melakukan uji coba yaitu dikarenakan adanya pandemi COVID-19 mengakibatkan uji coba yang hanya dapat dilaksanakan dengan uji coba skala kecil dengan menyertakan lima

orang siswa kelas III SDN Bubutan IV yang tinggal di sekitar rumah. Selain uji coba yang hanya dapat dilaksanakan dengan uji coba skala kecil, ketersediaan ruang dan alat juga menjadi hambatan selama pelaksanaan penelitian.

Ada beberapa hal yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Marzoan pada tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Media *Big Book* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar” dikatakan bahwa, penggunaan media *Big Book* mampu membuat siswa lebih aktif berbicara, mengekspresikan diri, dan mengungkapkan apa yang ada dipikirkan. Siswa juga lebih memahami cerita karena dapat melihat gambarnya secara langsung. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Johan dan Ghasya pada tahun 2018 dengan judul “pengembangan media literasi *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar” juga menunjukkan imbas yang baik. Media *Big Book* dinyatakan valid berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan. Hasil nilai siswa pada keterampilan membaca pemahaman setelah menggunakan media *Big Book* mengalami peningkatan. Sedangkan ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Hermanto dan Anisyah pada tahun 2017 dengan judul “Media Literasi Kalender Cerita Bermuatan Nilai Karakter Sebagai Strategi Penguatan Revolusi Mental Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah” juga membuktikan hasil yang baik, media kalender cerita bermuatan nilai karakter dapat digunakan sebagai strategi penguatan revolusi mental.

PENUTUP

Simpulan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan atau menghasilkan produk media Kalender Dongeng. Pengembangan media Kalender Dongeng ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media Kalender Dongeng, untuk mengetahui kevalidan media Kalender Dongeng, dan untuk mengetahui kepraktisan media Kalender Dongeng. Desain media Kalender Dongeng dibuat menggunakan aplikasi *corel draw* yang berisi dongeng fabel dengan tulisan besar dan gambar berwarna. Media Kalender Dongeng dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran A3 yang kemudian dijilid spiral. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui pengembangan media Kalender Dongeng menggunakan metode pengembangan R&D (*research and development*) dengan ADDIE sebagai model penelitian. Terdapat lima tahapan yang harus dilaksanakan yaitu tahap analisis,

perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan pada penelitian ini harus dilaksanakan secara runtut untuk mendapat hasil yang optimal. Berlandaskan uji validasi dan kepraktisan media Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak dapat ditunjukkan hasil yang didapat dari uji validasi media oleh dosen ahli media memperoleh total perhitungan sebesar 91%. Sedangkan untuk uji validasi materi dari dosen ahli materi memperoleh total perhitungan sebesar 90%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Kalender Dongeng yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Berdasarkan pengisian lembar angket siswa, diperoleh total perhitungan sebesar 100%, sedangkan hasil yang diperoleh melalui angket guru sebesar 100%. Hal itu juga menunjukkan bahwa Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak sangat praktis untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Kalender Dongeng dapat dimanfaatkan sebagai media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menerima pokok bahasan terutama pada keterampilan menyimak. (2) perlu dilaksanakan penelitian lanjutan mengenai keefektifan penggunaan Kalender Dongeng untuk keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar. (3) diperlukan keterampilan yang lebih baik dalam pembuatan media Kalender Dongeng agar media Kalender Dongeng menjadi media pembelajaran yang disukai, bermanfaat, dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Juita Sri. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Isi Cerita Melalui Media Pembelajaran Big Book di RA. Al-Hikmah Marindal. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
<https://repositori.umsu.ac.id/bitstream/123456789/1526/1/JUITA%20SRI%20AGUSTINA.pdf> . diakses pada 29 Januari 2021 pukul 20.00.
- Anggraeni, K. (2016). Efektivitas metode steinberg dengan media big book terhadap keterampilan membaca nyaring. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/266432-efektivitas-metode-steinberg-dengan-medi-b5d4beb6.pdf> . diakses pada 29 Juni 2021 pukul 23.45.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science.
- Hermanto, R., & Anisyah, A. (2017). Media Literasi Kalender Cerita Bermuatan Nilai Karakter sebagai Strategi Penguatan Revolusi Mental Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. <http://hdl.handle.net/11617/8940> . diakses pada 21 April 2020 pukul 22.20.
- Hermawan, Herry. 2012. *Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lynch, P. (1996). *Using Big Books and predictable books*. Canada: Scholastic Canada Ltd.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2018. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. 2019. *diktat Media Pembelajaran*. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- USAID. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal SD/MI di LPTK*. Jakarta: USAID Prioritas.
- Wiener, H. S. (1996). *Any child can read better: Developing your child's reading skills outside the classroom rev. ed.* New York: Oxford University Press