

Pengembangan Media Audiovisual Materi Cerita Fiksi Tema Menjelajah Luar Angkasa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Mustika Wulandari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Palopo

mustikawulandari_mhs@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo,(2) Untuk mengetahui rancangan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo,(3) Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo. Hasil penelitian menunjukkan (1) Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. (2) Rancangan Media Audio Visual di SD Negeri 41 Batu putih Kota Palopo terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi,penambahan ikon dari software I Spring Suite, serta penambahan animasi. (3) Validitas pengembangan Media Audio Visual terdiri dari ahli materi dengan skor 95%, ahli media mendapat skor 100 % dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak”. (4) Praktikalitas Media Audio Visual dari guru mendapat skor 100 % masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 91 % serta masuk dalam kriteria “ Sangat praktis.

Kata kunci : *Penelitian Pengembangan, Media Audiovisual, Sawerigading*

Pendahuluan

Karya sastra ialah bentuk seni yang dihasilkan dari ide, perasaan, dan pemikiran kreatif, yang menciptakan hubungan antara unsur budaya yang diekspresikan melalui bahasa(Sukirman, 2021) Oleh karena itu bahasa dan cerita fiksi memiliki hubungan yang sangat erat karena bahasa ialah alat utama untuk menyampaikan cerita fiksi. fiksi ialah cerita khayalan yang dituangkan dalam cerita oleh pengarangnya.Cerita fiksi memiliki dua unsur yaitu dibangun dari unsur instrinsik dan dibentuk oleh unsur ekstrinsik. fiksi atau biasa disebut cerita rekaan ialah salah satu jenis karya sastra yang beragam prosa,adapun jenis-jenis prosa yaitu prosa modern dan prosa lama contoh prosa lama yaitu mite,legenda,hikayat,fable,dongeng.(Hairuddin & Radmila, 2018), Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar,Media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan,perasaan,merangsang pikiran,dan kemauan siswa sehingga

mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Sururuddin et al., 2020), Proses belajar siswa disekolah dasar biasanya menggunakan alat bantu proses pembelajaran berupa media pembelajaran (Anggrayni, 2023), Memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dengan demikian guru diharapkan memanfaatkan secara optimal penggunaan media audiovisual agar menghasilkan pengalaman dan minat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Media Audiovisual berhasil mengefektifkan proses pembelajaran serta komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran tercapai secara maksimal. (Friska et al., 2018). Dalam membentuk karakter peserta didik berkaitan dengan sistem pendidikan bagi setiap bangsa memiliki nilai dan kebudayaan masing-masing nilai tersebut dianggap sebagai falsafah kehidupan yang diwariskan secara turun temurun, dengan adanya perhatian dalam penanaman nilai kearifan budaya lokal pada anak sejak dini menjadi salah satu antisipasi kemerosotan nilai-nilai budaya. (Shaleh & Mirnawati, 2020). Salah satu nilai kearifan lokal masyarakat Tana Luwu yang diintegrasikan dalam dunia pendidikan yaitu dengan menerapkan pemikiran - pemikiran orang terdahulu seperti Maccae ri Luwu. Adapun pemikiran Maccae ri Luwu yang sangat penting dimiliki oleh seorang pemimpin atau raja, yaitu memiliki hati yang bersih (ati macinnong), jujur (lempu), perkataan yang baik dan benar (ada tongeng), teguh pendirian (getteng), dan Adele' (adil). (Tamrin et al., 2017), Hubungan sifat ini menjadi panutan dalam diri sawerigading menggambarkan perwatakan dasar manusia yang berasal dari proses penciptaan (Pongsibanne, n.d.), Lalu dalam keberlangsungan proses pembelajaran oleh guru penggunaan Powerpoint ialah solusi paling mudah dan efisien yang layak dipakai oleh guru ketika mengajar. Untuk mempersentasikan ide, keyakinan, ataupun hal-hal kreatifitas membutuhkan media yang tepat, dan kuat.

Microsoft PowerPoint adalah salah satu media presentasi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif dan menarik (Salamah et al., 2019) Penggunaan PowerPoint memberikan gambaran nyata mengenai konsep yang abstrak dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan inovatif, terdapat software bernama iSpring. (Anggrayni, 2023). iSpring Suite adalah perangkat lunak terkemuka dalam bidang pendidikan. Software ini mengubah file presentasi PowerPoint menjadi format Flash yang interaktif. Dengan iSpring Suite, bahan ajar dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Software ini juga mendukung pembuatan multimedia e-learning yang tidak hanya menyajikan presentasi Flash, tetapi juga mendukung berbagai elemen pembelajaran lainnya. (Sastrakusumah, 2018). iSpring Suite ialah aplikasi berkualitas tinggi untuk media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini bias menyisipkan berbagai jenis media seperti video, gambar, animasi, suara, dan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, iSpring Suite kompatibel dengan Microsoft PowerPoint, membuatnya mudah digunakan bahkan oleh pengguna baru karena menu-menu dan bahasa pemrogramannya sederhana. (Fallo & Mbena, 2023) Dengan fitur inovatif dan kreatif dari iSpring Suite, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan. (Irtawaty et al., 2018) .

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo , terlihat bahwa pada proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik masih terlihat

pasif selama pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum dapat memusatkan perhatian peserta didik dan cenderung bosan ,adapun media yang digunakan sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia,Beliau menyatakan bahwa materi ini sulit dipahami siswa kelas VI jika tidak menggunakan media yang tepat,adapun media yang digunakan beliau yaitu sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia, maka peneliti menerapkan penggunaan media audiovisual. Masalah yang ditemukan pada penelitian diharapkan guru mampu menciptakan Media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat peserta didik khususnya dalam pembelajaran cerita fiksi,dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Media audiovisual,oleh karena itu peneliti menemukan dalam kompetensi dasar Kurikulum 2013, Cerita Fiksi teks Sawerigading memiliki relevansi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI salah satu kompetensi dasar "Menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual"(Siswa et al., 2018),Mengacu pada uraian di atas, sangat tepat untuk menempatkan karya sastra sebagai media dan sumber bahan ajar yang perlu diintensifkan di sekolah.Karya sastra tidak hanya mengandung keindahan artistik, tetapi juga menyimpan pengalaman hidup yang kaya akan pengetahuan, nilai sosial, dan religius yang penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran berbasis karakter.Pembinaan apresiasi sastra berupaya mendekatkan peserta didik agar mereka tumbuh dengan rasa peka dan cinta terhadap karya seni. Selain itu, diharapkan pengajaran sastra dapat membantu menyeimbangkan perkembangan kecerdasan kognitif dan afektif peserta didik, sehingga membentuk karakter yang utuh dan seimbang (Sukirman, 2021), Berdasarkan latar belakang di atas,maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul" Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo".

Metode

Jenis penelitian ini ialah R&D (*Research and Development*) berupa Media Audiovisual, karena Media Audiovisual salah satu media yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Media Audio visual bisa mempengaruhi aspek psikologi siswa,termasuk perasaan sikap,dan karakter mereka(Friska et al., 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo yang terletak di Kelurahan Temmalebba , Kec,Bara , Kota Palopo. Teknik pengumpulan data yaitu observasi,wawancara, dan dokumentasi Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (I Made Tegeh, 2013).

Hasil

Analisis Kebutuhan Produk dalam Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan Pendidik siswa kelas VI menyatakan bahwa peserta didik masih terlihat pasif selama pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum dapat memusatkan perhatian peserta didik dan cenderung bosan ,adapun media yang digunakan sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia,selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan.Analisis kebutuhan terkait produk pengembangan yang ingin dikembangkan.Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama pada siswa kelas VI SDN 41 Batu Putih kota Palopo

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dengan itu, peneliti mengembangkan Media Audiovisual. Media audio visual merupakan media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh siswa dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja. Selain itu, siswa dapat lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran.

1. Rancangan Media Audiovisual

Rancangan Media Audio Visual dilakukan untuk merancang atau membuat desain suatu produk yang ingin dikembangkan.Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan Media Audio Visual pada pelajaran Bahasa Indonesia cerita Fiksi Sawerigading pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih kota Palopo. Dalam membuat Media Audio Visual ,desain media dan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pengembangan produk.

a. Desain (*Design*)

Desain produk pengembangan dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi .Produk sengaja didesain dahulu untuk memasuki point-point yang akan digunakan dalam media Adapun desain dari Media Audio Visual pembelajaran bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading adalah sebagai berikut :

1) Peta Materi

Peta materi yaitu bagan atau alur materi yang ada pada media audio visual.Peta materi bertujuan agar materi yang dimasukkan media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun materi yang akan digunakan yaitu Cerita Fiksi Sawerigading pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo.

2) Penyusunan Skenario

Penyusunan skenario adalah tahap awal sebelum memasuki tahap produksi. Naskah dalam pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media

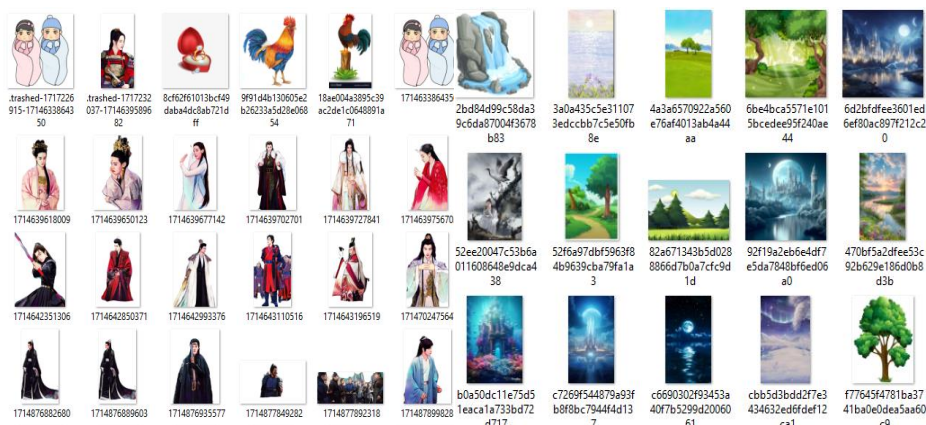
Audio Visual sama dengan naskah media Audio visual pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya. Berikut adalah konsep desain awal dari Media Audiovisual yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut flowchart pada desain dari Media Audiovisual

b. Pengembangan (*Development*)

Setelah membuat konsep desain produk, selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran. Tahapan ini yaitu pembuatan media pengembangan Media Audio Visual Cerita Fiksi Sawerigading. Adapun langkah-langkah pembuatan Media Audio Visual yaitu dimulai dengan produksi yang berpedoman pada skenario Media Audio Visual yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi sesuai dengan karakter tokoh pada cerita. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran dari Novel I La Galigo Napak tilas manusia pertama dibumi. Penambahan ikon dari software I Spring, Serta Gambar animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan diintegrasikan dengan materi dan *background* yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan *editing* dan koreksi terhadap Media Audiovisual agar menjadi Media Audiovisual yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.

1) Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter bertujuan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai pengantar memasuki materi yang akan disampaikan.

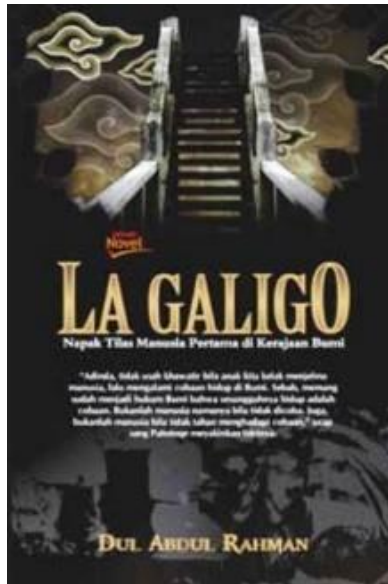


Gambar 2 Pemilihan Karakter Media Audiovisual

2) Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Materi pada Media Audio Visual yang dibuat yaitu Novel La Galigo (Dul Abdul Rahman, 2012) sebagai Materi

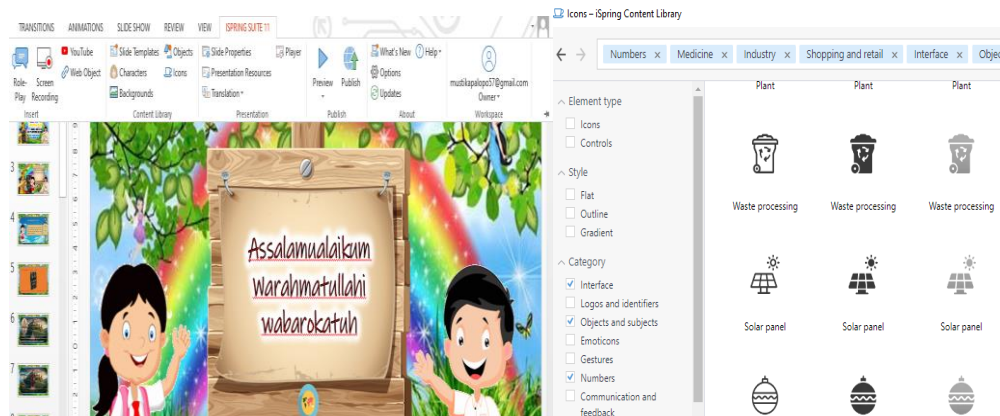
Bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading. Berikut adalah penambahan materi pada Media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 3 Penambahan Novel La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi

3) Penambahan Ikon dari Software I Spring

Penambahan ikon dari software I Spring untuk menampilkan garis luar, datar, atau gradient.



Gambar 4 Penambahan Icon dari Software I Spring

4) Penambahan Animasi

Penambahan animasi disesuaikan dengan isi materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak Media Audiovisual yang disampaikan.



Gambar 5 Penambahan Animasi pada Video

3) Validitas pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo

Setelah mengembangkan produk video produk Media Audio Visual, selanjutnya peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual. Hasil pengembangan bahan ajar cerita fiksi yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *Likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Media Audio Visual yang di serahkan kepada validator adalah produk pengembangan Media Audiovisual yang dibuat oleh peneliti sendiri.

a. Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada subtema 1 keteraturan yang menakjubkan. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator kesesuaian, penjelasan dan kejelasan pada materi. Penilaian validasi materi pada produk Media cerita Fiksi Sawerigading ini dilakukan oleh dosen Bapak Dr Muhammad Guntur, M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	19
2	Penjelasan	12
3	Kejelasan	7
Total Skor		38
Persentase		95%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 38$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{38}{48} \times 100 \%$$

$$P = 95 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual adalah 95%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi serta tidak ada komentar pada angket penilaian.

b. Validasi Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan vidioanimasi pembelajaranyang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator tampilan awal, tampilan desain isi,teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Penilaian validasi media dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator. Berdasarkan hasil validasi pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan awal	20
2	Tampilan desian isi	20
3	Teknik penyajian	24
4	Penyajian pembelajaran	16
Total Skor		80
Persentase		100%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigaing berbasis media audiovisual, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 80$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 80$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{80}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{80}{80} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual adalah 100%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media serta tidak ada komentar pada angket penilaian.

c. Validator Bahasa

Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk menilai hasil materi dalam produk pengembangan. Penilaian tersebut dilihat dari segi Bahasa yang digunakan dalam Media Audiovisual yang meliputi penggunaan Bahasa, penggunaan kalimat kata/kalimat, dan teknik penulisan. Penilaian validasi dilakukan oleh validator ahli Bahasa dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd Hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada subtema 1 keteraturan yang menakjubkan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Tabel Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	14
2	Kejelasan	11
3	Kemudahan	11
Total Skor		36
Persentase		90%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading , maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *audiovisual* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 36$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dari validasi Bahasa yaitu 90%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi dan tidak ada komentar pada angket penilaian.

4) Praktikalitas pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo

Setelah penilaian produk oleh beberapa validator yaitu praktikalitas penggunaan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual . Praktikalitas memiliki beberapa tahap yakni:

a. Tahap Implemtasi (*Implementation*)

Hasil Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi agar suatu produk dapat dimanfaatkan. Adapun uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo

1) Analisis Praktikalitas Guru

Berikut hasil aktual dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru atas nama ibu Ulindra Ranwo, S.Pd.,SD. dengan subtema 1 keteraturan yang menakjubkan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	24
2	Kejelasan	8
3	Penjelasan	8
4	Kemudahan	8
Total Skor		48
Persentase		100 %
Kategori		Sangat Praktis

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan video animasi pembelajaran dapat dihitung persentase praktikalitas sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 48$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{48} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari semua indicator yang dicantumkan dalam angket praktikalitasiguru memperoleh jumlah skor presentase mencapai 100 % dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hasil penilaian guru yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media Audiovisual.

2) Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Hasil uji coba produk terhadap siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo menggunakan media audiovisual pada subtema 1 keteraturan yang menakjubkan mengenai pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media audiovisual. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap Media Audiovisual yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Skor
1	Saya mudah memahami Media Audiovisual yang disediakan karena kualitas gambar yang baik, audio yang jelas, dan materi yang menarik.	116
2	Saya menerima informasi yang cukup tentang karakter dan alur cerita Sawerigading dalam media audiovisual.	119
3	Saya memahami bahwa media audiovisual mudah Diakses dan tidak mengalami gangguan teknis.	110
4	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan Media audiovisual.	116
5	Saya merasa bahwa materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa kelas VI.	116
6	Saya terbantu dan memahami lebih baik cerita fiksi Sawerigading dalam pembelajaran dengan penggunaan Media audiovisual .	113
7	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan Media audiovisual.	113
8	Saya senang dan tertarik Penggunaan media pembelajaran audiovisual.	116
9	Saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media audiovisual.	121
10	Saya terbantu dengan Media pembelajaran ini untuk memahami nilai-nilai budaya yang ada dalam cerita fiksi Sawerigading.	117
Total Skor		1157
Skor Rata-rata		91
Kategori		Sangat Praktis

Hasil penilaian dari uji coba produk terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigaing berbasis media audiovisual dapat dihitung persentase praktikalitas sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor rata-rata} = 115$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 128$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor rata-rata}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{116}{32 \times 4} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{116}{128} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = 91 \%$$

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigaing berbasis media audiovisual pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo memperoleh persentase yaitu 91% yang diuji cobakan kepada siswa kelas VI berjumlah 32 orang serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria "Sangat praktis" untuk uji coba produk.

b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dua jenis evaluasi ada pada tahap pengembangan paradigma ADDIE yaitu formatif dan sumatif. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap uji praktis dan uji validitas selesai, evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap langkah pertumbuhan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audio Visual yang dianggap sah oleh tim validator dan sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audio dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian..

Diskusi

Pengembangan yang telah dilakukan peneliti ini menghasilkan produk berupa Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media Audiovisual. Peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis mencakup analisis masalah dan analisis kebutuhan peta materi dan pembuatan storyboard termasuk dalam tahap desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan media audiovisual yang telah dirancang kemudian masuk ke tahap pengeditan seperti pemilihan karakter, penambahan materi, Penambahan Ikon dari Software I Spring, serta penambahan animasi disatukan dan dikembangkan. Setelah itu, tahap selanjutnya lembar validasi di berikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk dinilai dengan memberikan pernyataan pragmatis kepada guru dan siswa pada cerita Fiksi Sawerigading. Tahap evaluasi, di mana Media Audio Visual dapat digunakan setelah melewati uji validasi. Setelah proses tersebut selesai, peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam mengajar serta membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran cerita Fiksi Sawerigading.

Berdasarkan hasil kelayakan Media Audio Visual dari ahli materi mendapatkan skor 95% dari 12 pernyataan masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan Media Audiovisual dari ahli media mendapat skor 100% dari 20 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan Media Audio Visual pembelajaran oleh ahli bahasa mendapat skor 90% dari 10 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil praktikalitas guru mendapat skor 100% dari 12 pernyataan yang diberikan masuk dalam kriteria “sangat praktis” dan praktikalitas siswa mendapatkan skor 91 % dari 10 pernyataan serta masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak serta dapat diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$. (Wicaksana et al., 2020) Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media Audio Visual ini sangat layak dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam media audiovisual pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo yakni analisis masalah dan

analisis kebutuhan. Kemudian rancangan media audiovisual di SD Negeri 41 Batu Putih terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi, penambahan ikon dari software I Spring, serta penambahan animasi.

Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 95 %, ahli media mendapat skor 100 % dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan Praktikabilitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 100 % masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 91 % serta masuk dalam kriteria “sangat praktis”.

Saran-saran yang diajukan mencakup saran yang diperlukan dalam rangka perbaikan produk media audiovisual, serta keperluan pengembangan produk media lebih lanjut. Saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut. Kemudian video animasi dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran online maupun offline. Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual diperuntukan bagi siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo. Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media Audiovisual tersebut dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, lalu mengenai Pertanyaan bagian awal Sebaiknya fokus pada penerapan Media Audiovisual seperti Apakah guru sudah pernah gunakan, untuk tidak merubah draft kompetensi Dasar, Analisis Kebutuhan dilakukan sebelum desain Produk.

Referensi

- Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di SDN 03 Tiumbang Kabupaten Dharmasraya. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 4(3), 456–467.
- Dul Abdul Rahman. (2012). *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi*. DIVA Press.
- Fallo, D. Y., & Mbena, R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dengan Media Ispring 9 Pada Mapel Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 46–54. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3120>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- Hairuddin, D., & Radmila, K. D. (2018). Hakikat Prosa dan Unsur-unsur Cerita Fiksi. *Jurnal Bahasa*, 1(1), 1–6.
- I Made Tegeh, n I. M. K. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*.
- Irtawaty, A. S., Ulfah, M., Hadiyanto, H., & Suhaedi, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method bagi Guru SMK di Balikpapan. *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 66. <https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>

- Pongsibanne, L. (n.d.). *Autensititas Budaya Bugis:Jejak Sawerigading sebagai Perekat bangsa dalam Epik I La Galigo*. cv.Arta Bumi Antaran.
- Salamah, I., Lindawati, L., Asriyadi, A., & Kusumanto, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>
- Sastrakusumah, E. N. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan*. 3.
- Shaleh, M., & Mirnawati. (2020). Reinforcement Pendidikan Karakter Pada Modul Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Tana Luwu. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 139–150. <https://doi.org/10.12928/jp.v4i2.1697>
- Siswa, B., Mi, S. /, & Vi, K. (2018). *B u k u T e m a t i k T e r p a d u K u r i k u l u m 20 13 M e n j e l a j a h A n g k a s a L u a r*. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Sukirman. (2021). Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik. *Konsepsi*, 10(1), 17–27. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>
- Sururuddin, M., Burhanuddin, B., Zohrani, Z., & Dwi Safitri, A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2337>
- Tamrin, R. U., Bulutoding, L., Juardi, M. S. S., & Jannah, R. (2017). Makna Budata To Ciung Maccae Ri Luwu Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, VII(1), 1–24. <https://doi.org/10.24252/jiap.v7i2.26849>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.