



Inovasi Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berorientasi pada Literasi Dasar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Umi Khomsiyatun^{1*}; Mukhamad Hamid Samiaji²

¹UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

²UNU Purwokerto, Indonesia

Korespondensi: umikh2017@gmail.com

Abstract

This study aims to develop illustrated story learning media to develop early literacy in the learning of storytelling of second grade students. This research is a type of development research (R & D). In this study, six stages were used: (1) research and data collection, (2) planning, (3) development of product drafts (4) initial field trials, (5) revising the results of trials (6) field trials. The results obtained from this study are the needs of learning media according to students and teachers covering four aspects (a) understanding and need for teaching materials, (b) the need for teaching materials, (c) the need for physical teaching materials, and (d) needs towards the presentation and language of teaching materials. Data and analysis of the results of the expert validation assessment and Indonesian language teachers on the learning of pictorial stories. From expert I on average 84.8, the criteria is very good. From expert II on average 85.1, the criteria is very good. From the average user validator of 87.18, the criteria are very good. In general, the assessment of the feasibility of the learning media is very good. The results of product trials in the field obtained the average results of the experimental group's posttest score increased by 12 (from an average of 63.12 to 75.12).

Keywords development; learning media; picture stories

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar untuk mengembangkan literasi dini pada pembelajaran bercerita siswa kelas II. Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini, digunakan enam tahapan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba (6) uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah kebutuhan media pembelajaran menurut siswa dan guru meliputi empat aspek (a) pemahaman dan kebutuhan terhadap bahan ajar, (b) kebutuhan terhadap materi bahan ajar, (c) kebutuhan

terhadap fisik bahan ajar, dan (d) kebutuhan terhadap penyajian dan kebahasaan bahan ajar. Data dan analisis terhadap hasil penilaian validasi ahli dan guru bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran cerita bergambar. Dari ahli I rata-rata 84,8, kriteria sangat baik. Dari ahli II rata-rata 85,1, kriteria sangat baik. Dari validator pengguna rata-rata 87,18, kriteria sangat baik. Secara umum penilaian tentang kelayakan media pembelajaran tersebut sangat baik. Hasil uji coba produk di lapangan diperoleh hasil rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen meningkat sebesar 12 (dari rata-rata 63,12 menjadi 75,12).

Kata Kunci pengembangan; media pembelajaran; cerita bergambar

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran hakikatnya adalah mengkondisikan siswa untuk belajar. Dalam proses mengkondisikan siswa belajar, dalam proses kegiatan pembelajaran selalu melibatkan komunikasi yang intensif antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi belajar. Proses penyampaian materi belajar ini selalu dibutuhkan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini guru dapat menyampaikan materi belajar dengan efektif. Selanjutnya, media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran.

Dengan peran penting ini, maka media pembelajaran idealnya harus selalu digunakan dan mendampingi guru dalam proses kegiatan belajar siswa, apalagi untuk siswa-siswa SD, karena siswa SD adalah anak-anak yang selalu membutuhkan pengalaman langsung yang konkret dalam belajar. Melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka siswa SD akan mengalami secara langsung kegiatan belajar sehingga siswa dapat dengan cepat memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itulah media pembelajaran penting digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru.

Salah satu pengembangan media pembelajaran adalah cerita bergambar. Sebuah media pembelajaran yang didisain dengan tidak hanya siswa diam dan memperhatikan namun siswa dapat terlibat aktif di dalamnya. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang didesain sesuai dengan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi di lapangan guna mendapatkan informasi terhadap pembelajaran yang dilakukan selama ini oleh guru.

Dari hasil observasi yang dilakukan di dua sekolah dasar di Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas yaitu di SD Negeri 3 Bangsa dan SD Negeri Karang Sari. Saat observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II dan mengamati proses pembelajaran di kelas II sekolah dasar. Hasil wawancara dengan Ibu Muryati guru kelas II SD Negeri 3 Bangsa dan Ibu Intan Zahrotun Ulfah kelas II SD Negeri Karang Sari saat proses belajar mengajar mengenai motivasi belajar anak dengan

kompetensi bercerita. Hasil wawancara peneliti menghasilkan bukti bahwa anak-anak masih cenderung tidak memperhatikan. Sehingga berdampak membuat anak bosan. Ibu Intan juga lebih dalam menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kompetensi bercerita, anak-anak cenderung sukar untuk maju di depan kelas. Anak tidak mau mengeksplor kemampuan bercerita. Sejalan dengan Ibu Intan, Ibu Muryati guru SD Negeri 3 bangsa juga memperdalam pendapat yang diungkapkan oleh Ibu Intan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam memberikan materi hanya menggunakan buku ajar yang tersedia.

Kedua fenomena yang peneliti temukan di lapangan menarik peneliti untuk berasumsi bahwa kurangnya minat siswa atas materi pembelajaran di sebabkan karena kurangnya inovasi pembelajaran oleh guru. Selain kedua fenomena tersebut, proses pembelajaran yang masih belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung membuat suasana pembelajaran yang terkesan kurang menyenangkan menjadi salah satu penyebab utama bagi anak. Hal ini tentu menandakan adanya inovasi pembelajaran yang kurang dari guru. Kurangnya inovasi pembelajaran di pendidikan konvensional sekarang berdampak pada kurangnya pengetahuan baru yang dapat diterima oleh anak didik. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa untuk dapat mengatasi persoalan tersebut, proses penyampaian materi perlu ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang memadai yang mana dapat menciptakan suasana menyenangkan dan aktif pada anak.

Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan didesain agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkompeten sehingga mampu menghadapi tantangan pada dekade ini. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat mengarahkan dan mengembangkan anak untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan sebagai bentuk penyiapan anak didik dalam menghadapi tantangan di era global.

Salah satu contoh media yang dapat digunakan, yakni dengan mengembangkan media cerita bergambar di kelas II. Media cerita bergambar menjadi media yang menarik untuk anak. Yang mana pada usianya, anak lebih menyukai *visual art*. Sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak dan menyenangkan dengan berbasis pada literasi.

Pengembangan ini disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan zaman. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menyertakan literasi ke dalam proses pembelajaran atau media pembelajaran yang berbasis literasi. Media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi dapat meningkatkan kemampuan bercerita atau bercerita pada anak dan menunjang kontribusi anak dalam mempersiapkan kompetensi yang harus dimiliki oleh para generasi penerus bangsa.

Media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi adalah media pembelajaran cerita bergambar yang mengintegrasikan antara pengetahuan akademik, keterampilan, dan kompetensi yang perlu dimiliki anak dengan berbasis kepada literasi. Pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi substansinya adalah mengarahkan anak didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang anak didik miliki melalui literasi agar dapat mengembangkan tiga kompetensi sebagai tuntutan di zaman sekarang.

Pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi dasar ini peneliti coba lakukan di dua sekolah dasar, yaitu SD Negeri 3 Bangsa dan SD Negeri Karangsari. Kedua SD ini sudah menerapkan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini berupaya untuk membuat deskripsi tentang penerapan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berorientasi pada literasi dasar sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak.

B. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran Cerita Bergambar

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain, (Daryanto, 2013: 51) Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan saluran atau sesuatu alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Cerita merupakan wahana yang ampuh untuk mewujudkan pertemuan (*encounters*) seperti itu. Keasyikan dalam meyelami substansi cerita, apalagi si pencerita dapat demikian dalam menyelami materinya sehingga memasuki dunia minat (*center of interest*) anak tersebut, dan menghasilkan penghayatan pengalaman yang paling mendalam (*peakexperience*). Terjadinya pertemuan tersebut merupakan peluang untuk menginporasikan segi- segi paedagogis dalam ceritera tersebut. Sehingga tanpa disadari cerita tersebut mempengaruhi perkembangan pribadinya, membentuk sikap- sikap moral dan keteladanan.

2. Literasi Dasar

Progress in International Reading Literacy Study atau yang sering disebut PIRLS (2006) mendefinisikan literasi sebagai *the ability to understand and use those written language foems required by society and/or valued by the individual. Young reader cancoustruct meaming from a variety of texts. They read to learn, to participate in communitess of readers in school and everyday life, and for enjoyment.* Literasi dipahami sebagai seperangkat kemampuan mengolah informasi, jauh di atas kemampuan, mengurai dan memahami bahan bacaan sekolah. literasi dasar merupakan salah satu komponen dari literasi. Clay (2001) dan Ferguson (www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf) mendefinisikan bahwa literasi dasar (*basic literacy*) adalah kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi. Literasi dasar mempunyai artian bahwa literasi dasar dipandang sebagai suatu kemampuan kebahasaan dan kenumerikan. Kebahasaan meliputi kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Sedangkan kenumerikan meliputi menghitung.

Dalam pelaksanaannya, literasi dasar dilakukan di pendidikan formal (Dirjenpendasmen, 2016: 10). Lebih dalam Dirjenpendasmen menjelaskan bahwa dalam pendidikan formal, peran aktif para pemangku kepentingan, yaitu kepala sekolah, guru sebagai pendidik, tenaga kependidikan, dan pustakawan sangat berpengaruh untuk memfasilitasi pengembangan komponen literasi peserta didik. Agar lingkungan literasi tercipta, diperlukan perubahan paradigma semua pemangku kepentingan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

literasi dasar di literasi dasar dipandang sebagai suatu kemampuan kebahasaan dan kenumerikan yang dilaksanakan di pendidikan formal. Pendidikan formal yang dimaksud adalah sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa cerita bergambar berbasis literasi dasar pada kelas rendah yaitu kelas II Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian diuji cobakan dalam pembelajaran di sekolah melalui tahapan dalam model pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D. Langkahlangkah model 4D terdapat 4 tahap yaitu, tahap Define (Pendefinisian), tahap Design (Perancangan), tahap Development (Pengembangan), dan tahap Dessiminate (Penyebaran). Uji coba dilakukan setelah buku ajar divalidasi oleh para ahli. Pada dasarnya kegiatan uji coba produk pengembangan dilaksanakan sebagai langkah evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba ahli materi, uji coba ahli bahasa, uji coba ahli desain pembelajaran dan uji coba desain media. Uji coba tersebut dilakukan untuk menguji kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan, sehingga dapat diketahui buku ajar yang dikembangkan oleh peneliti layak diterapkan atau tidak layak untuk diterapkan. Subjek uji coba diperlukan untuk memberikan masukan kepada peneliti melalui penggunaan produk media pembelajaran cerita bergambar oleh siswa. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas II SDN 2 Karangsari dan SD N 3 Bangsa. Pemilihan subjek pada penelitian ini jatuh pada SDN 2 Karangsari dan SD N 3 Bangsa dikarenakan sekolah ini sesuai dengan kebutuhan penelitian serta belum tersedianya media pembelajaran yang menarik untuk siswa belajar membaca dan menulis permulaan. Data yang diperoleh dari uji coba produk terdiri dari 2 jenis, yaitu data: a) Data Kuantitatif : Data kuantitatif yang terdiri dari skor dan angka yang diperoleh dari angket uji validasi produk. b) Data Kualitatif : Data kualitatif berupa kritik, saran dan tanggapan yang diperoleh dari angket oleh para ahli, guru dan siswa.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Studi Pendahuluan

Pembelajaran hakikatnya adalah mengkondisikan siswa untuk belajar. Dalam proses mengkondisikan siswa belajar, dalam proses kegiatan pembelajaran selalu melibatkan komunikasi yang intensif antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi belajar. Proses penyampaian materi belajar ini selalu dibutuhkan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini guru

dapat menyampaikan materi belajar dengan efektif. Di sinilah, media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran.

Dengan peran penting ini, maka media pembelajaran idealnya harus selalu digunakan dan mendampingi guru dalam proses kegiatan belajar siswa, apalagi untuk siswa-siswa SD, karena siswa SD adalah anak-anak yang selalu membutuhkan pengalaman langsung yang konkret dalam belajar. Melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka siswa SD akan mengalami secara langsung kegiatan belajar sehingga siswa dapat dengan cepat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Namun, fenomena yang terjadi di lapangan penyusunan media pembelajaran menjadi permasalahan tersendiri bagi guru. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan guru IZU, M, S, LE, IH, dan SK saat melakukan studi pendahuluan di lapangan. Dari beberapa pernyataan yang disampaikan dalam catatan hasil lapangan mengenai media pembelajaran, ada beberapa informan menyampaikan tidak dapat menyusun atau membuat media pembelajaran dengan alasan kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran. Menurut informan IZU, pernyataan ini didukung dengan alasan bahwa kurikulum yang digunakan sekarang menuntut guru untuk lebih ekstra menata administrasi. Sehingga tidak ada waktu untuk membuat perangkat pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku teks sebagai satu-satunya alat untuk menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran pun berjalan dengan cara konvensional. Guru hanya menyampaikan materi buku teks yang kemudian dijelaskan kepada siswa. Tanpa bantuan dari media pembelajaran lainnya.

Kebiasaan pembelajaran seperti itu sudah dilakukan bertahun-tahun. Pembelajaran yang demikian tentu ini tentu akan berdampak pada siswa. Siswa menjadi kurang semangat dan termotivasi untuk belajar. Kurangnya semangat dan motivasi siswa membuat siswa menjadi cepat merasa bosan dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga, materi pembelajaran pun tidak dapat diterima siswa dengan baik.

Selain itu, penggunaan buku teks yang dijadikan hanya satu-satunya acuan dalam proses pembelajaran berdampak kepada keberterimaan siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil studi lapangan yang dilakukan menemukan bahwa ketika guru mengajarkan materi pembelajaran dengan hanya berpanduan terhadap buku teks proses pembelajaran terlihat monoton. Kemonotonan dalam proses belajar mengajar inilah yang sangat berdampak kepada siswa sebagai penerima materi dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa akan melakukan aktivitas lain, yang lebih menyenangkan dari pada mendengarkan penjelasan dari guru.

Hasil studi lapangan menunjukkan aktivitas yang sering dilakukan siswa ketika siswa tidak mendengarkan guru adalah siswa akan berlari-larian di kelas, bercanda, bercerita sendiri saat jam pelajaran, mengganggu temannya, membunyikan meja, makan, tiduran di atas meja, sampai berteriak-teriak di dalam kelas. Kondisi belajar seperti ini tentu bukanlah sebuah kondisi pembelajaran yang baik untuk belajar. Padahal, substansi pembelajaran adalah mengkondisikan siswa untuk belajar. Inilah yang harus guru miliki. Oleh karena itulah, daya kreativitas dan inovatif guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan sebuah kondisi belajar pada siswa.

Di sinilah posisi guru dituntut untuk dapat menemukan hal baru yang menunjang dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat selaras dengan tuntutan guru di kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Di mana pada kurikulum ini, guru dituntut untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif adalah dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan sebuah kondisi siswa untuk belajar. Sebab, dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi siswa dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan hal tersebut, studi lapangan yang dilakukan menemukan beberapa temuan terhadap proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan di kedua sekolah dasar (SD) ditemukan bahwa guru dalam proses belajar mengajar guru sering tidak menggunakan media pembelajaran. Padahal, menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Hal inilah yang membuat sebuah media pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar. Selain dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, media pembelajaran membuat siswa lebih aktif aktif untuk berpikir dan lebih banyak melakukan aktivitas kegiatan belajar yang dapat membantu perkembangan kecerdasan yang siswa miliki.

Sesepakat dengan Sudjana dan Rivai, Sumarni (2014: 11) dalam penelitian disertasinya mengenai pengembangan media pembelajaran juga mengungkapkan bahwa adanya media pembelajaran membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami situasi dan kondisi pembelajaran. Sumarni juga menjelaskan lebih dalam bahwa siswa akan semakin mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Adanya media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membua siswa termotivasi dan berpikir kritis.

Namun, fenomena yang terjadi guru masih belum menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hikmah (2015: 4) dalam penelitian skripsinya menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dan memberikan contoh. Sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Jika dilihat dari konteksnya siswa kelas II sekolah dasar (SD) masih sangat perlu menggunakan benda yang bersifat konkret. Pada fase ini, siswa belum dapat membayangkan materi yang masih bersifat abstrak. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kepada siswa khususnya siswa kelas II sekolah dasar (SD), media bagi siswa menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk menarik siswa belajar. Dengan ketertarikan siswa untuk belajar dapat membangkitkan keaktifan siswa di kelas. Saat siswa aktif maka materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan dengan baik. Terlepas dari hal tersebut, observasi di lapangan pada awal penelitian di kelas II baik di SD Negeri Karangsari maupun di SD Negeri 3 Bangsa dengan kaitannya dengan materi mengenai kompetensi bercerita pada siswa, ditemukan bahwa kemampuan bercerita pada siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara para guru kelas mengenai hasil belajar siswa dengan pokok materi bercerita. Hampir semua guru kelas yang diwawancarai menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan materi bercerita tergolong rendah. Jika dibandingkan dengan kompetensi bahasa lainnya.

Hal ini dilihat dari hasil nilai bercerita siswa yang dimiliki oleh guru kelas di masing-masing sekolah. Nilai siswa dengan kompetensi bercerita siswa sebagian besar masih berada dalam taraf rata-rata KKM yaitu di nilai 75. Hal ini tentu menjadi permasalahan tersendiri bagi guru. Jika melihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Hikmah (2015: 5) mengungkapkan bahwa rendahnya nilai yang diperoleh siswa dapat disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar kurang inovasi. Guru hanya terpacu kepada buku teks saja. Sehingga pembelajaran terkesan monoton. Karena monoton inilah siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar.

Terlepas dari hal tersebut, berdasarkan wawancara dengan guru kelas yang diobservasi guru kelas juga mengakui bahwa selama mengajar kepada siswa kelas II sekolah dasar (SD) tidak menggunakan alat lain untuk menyampaikan pembelajaran di kelas yang mendukung materi yang akan disampaikan. Buku teks menjadi satu-satunya alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru tidak mau repot untuk menyiapkan media. Selain itu banyak kompetensi yang tidak dimiliki oleh

guru kelas dalam mengadakan sebuah media pembelajaran. Salah satu kompetensi yang tidak dimiliki oleh guru adalah membuat media pembelajaran dalam bentuk konkret sesuai dengan tumbuh kembang siswa kelas II sekolah dasar (SD). Meskipun disadari bahwa hal tersebut mengakibatkan pembelajaran tidak diminati siswa.

Temuan lain yang ditemukan dalam studi pendahuluan yaitu mengenai kondisi siswa saat di kelas. Saat observasi di kelas ketika pembelajaran, ditemukan kondisi belajar yang tidak kondusif. Banyak siswa saling berbicara sendiri. Bermain-main bahkan berjalan-jalan di kelas saat guru menerangkan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena salah satu faktor yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran.

Mencermati kondisi kegiatan pembelajaran di kelas II sekolah dasar (SD) yang berlangsung sebagaimana digambarkan di atas, perlu diadakan pembelajaran yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu. Yang direncanakan. Hariyani (2014: 507) dalam jurnalnya yang berjudul *“Penggunaan Media Gambar dalam Pengenalan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Di TK Islam Terpadu Harapan Insan Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014”* menyatakan bahwa untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pembelajaran melalui media gambar. Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar yang berisi unsur kehidupan unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda, tempat, binatang, peristiwa dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat menambahkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan dengan isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Salbiah, 2016:9). Hal ini sependapat dengan Aini (2010:12) yang menyatakan bahwa alam pikir anak adalah gambar. Dengan perkataan lain, bahasa alam pikir anak adalah gambar. Semua informasi yang diterima akan anak pikirkan di alam pikirannya dalam bentuk konkret, bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri.

Oleh karena itulah gambar menjadi salah satu media pembelajaran yang penting bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bown dalam Gene L Wilkinson (1984:23-24); Salbiah, (2016:10) yang menyatakan mengenai pentingnya sebuah media gambar bagi siswa. Hasil penelitiannya antar lain sebagai berikut: Pertama, penggunaan gambar dapat merangsang

minat dan perhatian siswa. Kedua gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya, dan. Ketiga, gambar-gambar dengan garis sederhana sering kali dapat lebih efektif sebagai penyampaian informasi ketimbang gambar dengan bayangan atau gambar fotografi sebenarnya.

Berdasarkan beberapa temuan dari studi pendahuluan dan hasil riset mengenai proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dapat disimpulkan bahwa perlu ada inovasi dalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dengan melihat dunia anak (siswa). Sehingga, siswa dapat menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan melihat sudut pandang siswa. Sehingga, dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif dan kondusif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran bergambar

2. Inovasi Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berorientasi pada Literasi Dasar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Studi pendahuluan dan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran bagi siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil bahwa siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dan guru menginginkan media pembelajaran cerita bergambar yang didesain dengan kemasan yang menarik, dan sesuai dengan pemahaman siswa. Berdasarkan beberapa temuan dari studi pendahuluan dan hasil riset mengenai proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dapat disimpulkan bahwa perlu ada inovasi dalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dengan melihat dunia anak (siswa). Sehingga, siswa dapat menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan melihat sudut pandang siswa. Sehingga, dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif dan kondusif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran bergambar.

Pengembangan desain prototype terhadap pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berorientasi pada literasi dasar didesain berdasarkan empat aspek yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Keempat aspek tersebut meliputi aspek isi, aspek materi, aspek grafika dan penyajian, dan aspek kebahasaan. Hasil analisis kebutuhan ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun prototipe media pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas 2. Analisis kebutuhan terhadap pengembangan media

pembelajaran cerita bergambar dalam pembelajaran keterampilan bercerita anak kelas II SD ini ditemukan melalui studi lapangan dengan metode observasi dan kuesioner.

Berdasarkan catatan hasil observasi di beberapa peristiwa pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa peristiwa pembelajaran di kelas tersebut menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru jarang sekali menggunakan media sebagai salah satu media pembelajaran bercerita pada siswa. Guru hanya memerintahkan anak untuk maju ke depan sesuai dengan apa yang diperintahkan di buku teks tanpa ada inovasi dari guru untuk menciptakan media pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa guru kekurangan media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada anak.

Selain hal tersebut, hasil observasi dan kuisisioner menemukan ada empat temuan pokok mengenai kebutuhan media pembelajaran. Adapun keempat macam pokok kebutuhan terhadap media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut meliputi; *Pertama*, kebutuhan terhadap media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi. *Kedua*, kebutuhan terhadap isi dan materi media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi, *Ketiga*, kebutuhan terhadap fisik dan grafika media cerita bergambar, dan *keempat* kebutuhan terhadap alur penyajian media pembelajaran cerita bergambar.

Berdasarkan keempat temuan mengenai kebutuhan media pembelajaran tersebut maka dikembangkan dua model media pembelajaran cerita bergambar seperti berikut:

a. Model Deskripsi



Model deskripsi media pembelajaran cerita bergambar menyajikan satu cerita utuh dengan satu ilustrasi. Ilustrasi yang dikembangkan menggambarkan isi cerita yang disajikan.

b. Model Seri



Pada model seri media pembelajaran cerita bergambar disajikan satu cerita dengan empat ilustrasi/gambar yang berbeda. Keempat gambar yang disajikan menggambarkan masing-masing potongan dalam cerita.

Berdasarkan kedua model media pembelajaran cerita bergambar tersebut diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media cerita bergambar baik digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas II. Selain itu, penilaian berdasarkan kategorisasi pengembangan media pembelajaran cerita bergambar menunjukkan skor nilai dengan kategori sangat baik. Hasil prestasi siswa terhadap uji produk yang dilakukan di dua sekolah dengan dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran cerita bergambar berorientasi pada literasi dasar dapat meningkatkan rata-rata prestasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan terhadap media pembelajaran cerita bergambar dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran bercerita. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, diketahui bahwa hasil belajar tersebut mampu menaikkan rata-rata nilai presentase terhadap rata-rata nilai pretes sebesar 19 yaitu dari rata-rata nilai 63.12 menjadi 75.12. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi kenaikan rata-rata nilai pretes terhadap postes sebesar 13.53 yaitu rata-rata 57.2 menjadi 70.73. Berdasarkan data kedua mengenai prestasi belajar siswa dapat diketahui bahwa presentase kenaikan nilai di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis literasi pada pembelajaran bercerita siswa kelas II Sekolah Dasar. Berikut simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar. Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran cerita bergambar, siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dan guru menginginkan media pembelajaran cerita bergambar yang didesain dengan kemasan yang menarik, dan sesuai dengan pemahaman siswa. Hasil validasi terhadap pengembangan terhadap media pembelajaran cerita bergambar yang berorientasi pada literasi dasar yang dilakukan oleh validator ahli dan validator pengguna diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media cerita bergambar baik digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas II. Selain itu, penilaian berdasarkan kategorisasi pengembangan media pembelajaran cerita bergambar menunjukkan skor nilai dengan kategori sangat baik. Hasil prestasi siswa terhadap uji produk yang dilakukan di dua sekolah dengan dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran cerita bergambar berorientasi pada literasi dasar dapat meningkatkan rata-rata prestasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan terhadap media pembelajaran cerita bergambar dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dirjenpendasmen. 2016. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Endraswara, Suwardi, 2003. *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi Model Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- G, Klara Delimasa, Ngadino Y, Samidi. 2012. Media Boneka Tangan dapat Meningkatkan Keterampilan Bercerita. Surakarta: PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. <https://eprints.uns.ac.id/11293/1/112-478-1-PB.pdf>
- Gall, M D & Joyce, P. G. 2003. *Educational Research. An Introduction* (Seventh Edition) Boston: Pearson Education Inc.
- Haryadi dan Zamzani. 2000. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-4. 2008. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kemdikbud. 2017. *Panduan Gerakan Literasi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kern, Richard. 2000. *Literacy and Language Teaching*. Inggris: Oxford University Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Rahimah Rabita Nor Prihatina . 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Imiah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/social-studies/article/download/4244/3904 (diunduh 12 Januari 2018 pukul 08.49 WIB)
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, JW. 2002. *Life Span Development* (Perkembangan Masa Hidup). Jilid I. Jakarta: Erlangga Saputra, Yudha dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Saryono, Djoko. 2016. *Kemajuan Peradaban, Budaya Literasi, dan Perkembangan Susastra. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Literasi, Karakter, Dan Kearifan Lokal*. Ponorogo: STIKIP PGRI Ponorogo.
- Subyantoro. 2006. Profil Cerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional; Aplikasi Ancangan Psikolinguistik. *Kajian Linguistik dan Sastra*. Jurnal Humaniora No. 3 Oktober 2007 Vol. 19. ISSN 0852-9604. http://eprints.Ums.Ac.Id/364/01/19._subyantoro.pdf (diunduh 6 Mei 2018).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarni. 2014. *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Menyimak Apresiasi Drama Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Sekolah Menengah Kejuruan Di Jawa Tengah (Studi Research And Development)*. Disertasi. Surakarta: UNS.

- Suwandi, Sarwiji. 2011. *Model-model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Zulhiyah. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran *Creativity Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Komunikasi dalam Pembelajaran IPS. Diakses tanggal 6 Mei 2018 pukul 08.34 WIB dari http://repository.upi.edu/2149/4/T_PD_1103300_Cpter1.pdf.