

Pengembangan Media Paralayang Mentari Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Intan Habibah¹, Ery Rahmawati², Tri Achmad Budi Susilo³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info

Article history:

Accepted : 29 March 2023

Publish : 3 April 2023

Keywords:

Paralayang Mentari Kemampuan Bercerita Pembelajaran Tematik Research and Development (R&D)

Abstract

Pendidikan merupakan alat atau media yang paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan belajar yang berkualitas harus dilakukan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini didasari kenyataan bahwa masih kurangnya ketertarikan dan pemahaman siswa dalam kegiatan bercerita, hal itu disebabkan pembelajaran kegiatan bercerita yang dilakukan belum menggunakan media yang dapat menyajikan cerita secara kongkrit dan alur cerita yang jelas, sehingga siswa kurang mendalami isi cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Paralayang Mentari untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada subtema Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Adapun hasil yang diperoleh dari validasi kelayakan media adalah dengan nilai presentase 96% dengan kategori sangat layak. Hasil dari penilaian aktivitas siswa adalah dengan rata-rata 94,67% dari 24 siswa menunjukkan bahwa kelas III aktif dalam kegiatan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media Paralayang Mentari. Hasil uji validitas dengan SPSS menunjukkan bahwa butir aspek penilaian valid. Hasil uji reliabilitas dengan SPSS memperoleh nilai 0,801 dinyatakan reliabel. Dan hasil tes kemampuan bercerita menggunakan uji N-Gain memperoleh nilai 0,85 bahwa nilai hasil tes siswa kelas III berkategori tinggi, dan dapat dikatakan bahwa media Paralayang Mentari layak dan mampu meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 Candi.

Article Info

Article history:

Diterima : 29 March 2023

Terbit : 3 April 2023

Abstract

Education is the most important tool or media to improve the quality of human resources. To achieve learning objectives, quality learning activities must be carried out in the teaching and learning process. This research is based on the fact that there is still a lack of interest and understanding of students in storytelling activities. This study aims to develop Paralayang Mentari media to improve storytelling skills on the Benefit of Animals for Human Life sub-theme of class III Elementary School. This study used the Research and Development (R&D) research method. The results obtained from validating the eligibility of the media are with a percentage value of 96% in the very feasible category. The results of assessing student activity were an average of 94.67% of the 24 students showing that class III was active in storytelling learning activities using Paralayang Mentari media. The results of the validity test with SPSS show that the item assessment aspects are valid. The results of the reliability test with SPSS obtained a value of 0.801 which was declared reliable. And the results of the storytelling ability test using the N-Gain student test obtained a score of 0.85 that the grade III student test scores were in the high category, and it can be said that the Paralayang Mentari media is feasible and able to improve storytelling abilities in class III students at SDN Kedungpeluk 1 Candi.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-Berbagi Serupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Name of Corresponding Author, Intan Habibah

STKIP PGRI Sidoarjo

Email : ihabibah1997@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat atau media yang paling utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Manusia membutuhkan pendidikan sebagai usaha agar menjadikan dirinya menjadi lebih dewasa serta dapat menggali dan menjadikan potensi yang ada di dalam

dirinya menjadi lebih berkembang. Hal itu sudah diterangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional memiliki fungsi sebagai pengembang kemampuan serta pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, ada banyak sekali hal yang berubah di dalam dunia pendidikan. Terutama pemerintah yang sudah menetapkan perubahan sistem pendidikan yang sudah lama diterapkan, yaitu menggunakan kurikulum 2013. Pembaruan ini dilakukan pemerintah dalam rangka mengikuti kemajuan teknologi serta budaya masyarakat yang semakin berkembang. Adapun kurikulum 2013 ini adalah sebagai penyempurna dan penguatan dari kurikulum-kurikulum terdahulu.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan belajar yang berkualitas harus dilakukan dalam proses belajar mengajar. Hal yang paling penting dan tidak boleh ketinggalan dalam proses belajar mengajar ini adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pemakaian media pembelajaran tentunya bisa membangkitkan semangat para peserta didik, meningkatkan minat dan rasa keingintahuan pada peserta didik, serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa yaitu dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, terutama dalam meningkatkan kemampuan bercerita.

Tarigan (2015:16) menjelaskan bahwa kemampuan bercerita adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Bercerita atau kegiatan bercerita di dalam kehidupan sehari-hari adalah suatu komunikasi yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan komunikasi dengan orang lain sebagai makhluk sosial. Adapun manfaat dari kegiatan bercerita bagi para peserta didik antara lain dapat membuat siswa dapat memperbanyak kosakata, dapat mengubah kalimat agar lebih efektif dan melatih para siswa agar lebih berani untuk berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya. Achmad (2013: 9-10) menjelaskan bahwa bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih kemampuan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran kegiatan bercerita kebanyakan diajarkan kepada siswa sekolah dasar hanya melalui penjelasan dan teori saja, sedangkan prakteknya sendiri masih kurang diajarkan. Pembelajaran bercerita tersebut juga kebanyakan belum menggunakan sarana media maupun metode yang tepat sehingga belum cukup untuk mengembangkan keterampilan bercerita kepada para peserta didik. Akibatnya siswa belum memiliki bekal yang cukup dalam keterampilan bercerita sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak kepada minat siswa yang kurang di dalam pembelajaran bercerita.

Untuk mencapai tujuan agar siswa memiliki kemampuan bercerita, dapat dilakukan dengan pembelajaran melalui kegiatan belajar yang menarik dan berkualitas. Adapun faktor yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar tersebut antara lain penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat serta mendorong motivasi dan bahkan memberikan pengaruh psikologis bagi para peserta didik, selain itu pengimplementasian media pembelajaran akan mengubah suasana belajar dari pasif menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Didalam bercerita, ada beberapa indikator yang harus dicapai, antara lain ketepatan dalam intonasi, ketepatan dalam pelafalan, kelancaran dalam bercerita, dan kenyaringan suara. Dan untuk mendukung kegiatan ini, tentu harus ada media pembelajaran yang menunjang kegiatan ini.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan magang 3 di SDN Kedungpeluk 1 pada tanggal 3 Desember 2021, peneliti melihat kenyataan di lapangan bahwa di kelas III SDN

Kedungpeluk 1 sebenarnya sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada, seperti lembar kerja pada peserta didik. Akan tetapi masih belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa panggung dan wayang tokoh cerita. Selain itu, ada beberapa permasalahan lain seperti kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca buku padahal sudah difasilitasi di setiap sudut ruangan kelas dan di luar kelas, keterampilan pada siswa dalam menyampaikan cerita atau bercerita di depan kelas, kurangnya pemahaman dalam mendalami isi cerita, dan juga dalam menyimak cerita tersebut. Keterangan tersebut didapat berdasarkan observasi peneliti dan hasil wawancara dengan guru kelas III di sekolah tersebut. Dalam hal ini, bisa dikatakan bahwa kemampuan bercerita pada siswa perlu ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yang cocok dan guru juga mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran itu haruslah media yang menarik dan perlu mengembangkan media yang baru untuk menimbulkan minat siswa khususnya dalam pembelajaran bercerita, sehingga siswa lebih aktif dan lebih mengetahui pesan-pesan dan amanat yang terdapat dalam cerita tersebut dengan cara meningkatkan kemampuan bercerita.

Media pembelajaran merupakan alat-alat yang dapat membantu proses belajar mengajar oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan/materi/informasi kepada siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar dan materi yang disampaikan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Azhar Arsyad (2014:29) mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut, a. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, b. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, c. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Adapun media pembelajaran yang penulis kembangkan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III sekolah dasar di dalam pembelajaran tematik terutama pada tema menyayangi hewan dan tumbuhan subtema manfaat hewan bagi kehidupan manusia.

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan menggunakan pembelajaran tema peserta didik akan mudah memahami materi dan konsep secara utuh.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Adapun media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran "Paralayang Mentari" atau Panggung Cerita Lakon Wayang Menarik dan Interaktif. Media Paralayang Mentari atau Panggung cerita lakon wayang menarik dan interaktif adalah media yang berupa panggung cerita lakon wayang yang dikemas dengan menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa pada siswa kelas III sekolah dasar. Darmawi (2012:35) mengatakan bahwa wayang kartun banyak digunakan sebagai media pendidikan. Hal ini disebabkan banyak pesan yang dapat dimasukkan dalam kegiatan ini. Salah satu hal penting dalam pementasan wayang adalah cerita. Soebardjo (2008:73) mengatakan bahwa wayang kartun adalah wayang kulit kreasi, maka tidak hanya menggunakan wayang kulit klasik tetapi juga kartun yang digarap dengan pola garap inovatif.

Di dalam penelitian ini, peneliti membuat media berupa panggung yang terbuat dari bahan kayu dan triplek yang dilapisi dengan kain flannel dan dihias dengan menarik. Serta dilengkapi wayang berbentuk hewan yang tidak menggunakan kayu atau kulit seperti wayang pada umumnya melainkan dari kain flanel untuk menampilkan dan memerankan cerita yang akan

disampaikan. Media ini oleh peneliti diberi nama Media Paralayang Mentari. Media Paralayang Mentari atau Panggung cerita lakon wayang menarik dan interaktif adalah media yang berupa panggung cerita lakon wayang yang dikemas dengan menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa pada siswa kelas III sekolah dasar berupa panggung yang terbuat dari bahan kayu dan triplek yang diaplikasikan menggunakan wayang dari kain flanel untuk menampilkan dan memerankan cerita yang akan disampaikan. Adapun langkah-langkah pembelajaran bercerita menggunakan panggung dalam menyampaikan cerita adalah sebagai berikut, antara lain, mengenalkan wayang-wayang dan bagian-bagiannya sesuai peran atau cerita, mengenalkan cara-cara memegang atau memainkan wayang-wayang dimainkan dengan menggerakkan tongkat yang menempel pada wayangnya, wayang dimainkan dengan dialog dari guru atau pencerita, dan dibantu dengan panggung wayang sehingga yang memainkan tidak kelihatan, kemudian selanjutnya peserta didik diharapkan mampu memainkannya sendiri sesuai dengan karakter atau tokoh yang akan diperankan.

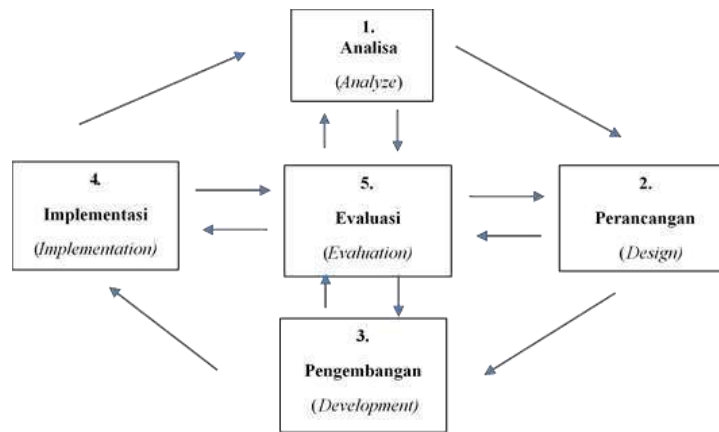
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan, aktivitas siswa dan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 setelah menggunakan media Paralayang Mentari. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Paralayang Mentari pada pembelajaran kelas III sekolah dasar, (2) untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap media pembelajaran Paralayang Mentari pada pembelajaran kelas III sekolah dasar, dan (3) Untuk mengetahui kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan media pembelajaran Paralayang Mentari pada pembelajaran kelas III sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata 2016:164). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Paralayang Mentari yaitu media yang berupa panggung cerita lakon wayang menarik dan interaktif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bercerita sesuai dengan cerita yang ada tersebut.

Adapun model penelitian ini yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, menurut Tegeh, dkk (2014: 42), ada lima tahapan dari model pengembangan tersebut, antara lain, a. Tahap analisis (*analyze*), b. Tahap perancangan (*design*), c. Tahap Pengembangan (*development*), d. Tahap Implementasi (*Implementation*), dan e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Alasan peneliti memilih menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE adalah karena sistematisnya desain pembelajaran yang digunakan ini dan model ini sangat sesuai dengan pengembangan media yang dilakukan peneliti. Selain itu, model pengembangan ADDIE ini adalah model pengembangan yang efektif, dinamis, dan juga efisien. Adapun kelima tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE merupakan tahapan yang sederhana dan terstruktur sehingga sangat mudah diaplikasikan dan dipahami.



Gambar 1. Model Pengembangan Addie (Tegeh, dkk, 2014 : 42)

Penelitian pengembangan media Paralayang Mentari ini dilakukan di SDN Kedungpeluk 1. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 berjumlah 24 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media Paralayang Mentari ini menggunakan tiga teknik, yaitu a. angket validasi, b. pengamatan dan c. tes. Angket validasi ini berupa pernyataan para ahli media dan materi mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam media pembelajaran dan materi, pengamatan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran paralayang mentari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III saat penelitian, sedangkan tes dilakukan yaitu sebelum dan setelah menggunakan media Paralayang Mentari. Tes yang berupa tes kemampuan bercerita ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil tes guna mengetahui kemampuan bercerita pada siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media Paralayang Mentari yang dikembangkan oleh peneliti. .

Adapun instrumen penelitian data yang digunakan dalam pengembangan media Paralayang mentari adalah lembar validasi, lembar pengamatan dan lembar tes. Adapun lembar validasi ini diisi oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi dan memperoleh data penilaian dari validator terhadap kualitas media Paralayang Mentari sehingga dapat disimpulkan media layak dipergunakan dalam pembelajaran tematik kelas III. Lembar pengamatan atau aktivitas siswa, instrumen ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan media Paralayang Mentari berlangsung. Lembar tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita siswa, baik sebelum dan sesudah menggunakan media Paralayang Mentari. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut, untuk analisis kelayakan media dan analisis aktivitas siswa menggunakan skala likert sedangkan analisis kemampuan bercerita menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji N-Gain. Media Paralayang Mentari dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Validitas Analisis Rata-Rata Skor

No.	Rata-Rata	Kriteria Validitas
1.	0%-20%	Tidak Valid/Layak
2.	21%-40%	Kurang Valid/Layak
3.	41%-60%	Cukup Valid/Layak
4.	61%-80%	Valid/Layak

5.	81%-100%	Sangat Valid/Layak
----	----------	--------------------

Penilaian aktivitas siswa dengan mengisi lembar pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran. Adapun aktivitas siswa dapat dinilai menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

No.	Persentase	Kualifikasi
1.	80 – 100 %	Sangat Aktif
2.	60 – 79 %	Aktif
3.	40 – 59 %	Cukup Aktif
4.	20 – 39 %	Kurang Aktif
5.	0 – 19 %	Tidak Aktif

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum n)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum^2 - (\sum n^2)\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dalam uji validitas, tiap aspek indikator yang diujikan dapat dinyatakan valid jika rhitung \geq dari rtabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5 %. Jika rhitung \leq rtabel, maka dikatakan tidak valid.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbachs Alpha*. Uji reliabilitas dihitung untuk mengetahui konsistensi hasil tes, peneliti menggunakan rumus alpha Cronbach seperti berikut

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum Si}{St} \right\}$$

Dalam uji reliabilitas, instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai alpha cronbach lebih dari 0,6.

Kemampuan bercerita siswa dianalisis dengan statistik deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah menggunakan media paralayang mentari. Analisis komparatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita siswa. Oleh karena itu, dilakukanlah analisis nilai gain ternormalisasi atau *N-gain*. Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* para siswa. Adapun rumus uji *N-Gain* adalah sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Skor N-Gain	Interpretasi
-1.00 < g < 0.0	Kurang

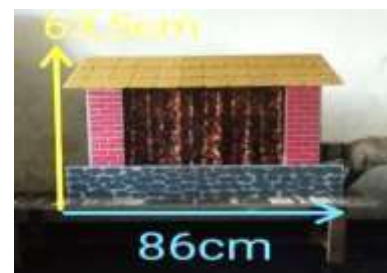
0.0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,70 < g < 1,00	Tinggi

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media Paralayang Mentari dengan pengembangan media melalui tahapan pengembangan media ADDIE. Adapun sebagai berikut, pada tahap pertama yaitu tahapan analisis, pengembangan media interaktif dilakukan dengan beberapa tahap yaitu analisis peserta didik, analisis kurikulum dan materi. Analisis peserta didik dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar media Paralayang Mentari yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Analisis kurikulum dilakukan oleh peneliti untuk menyiapkan apa saja yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Analisis materi dilakukan agar dalam pada saat mengembangkan media, peneliti dapat membuat materi sesuai dengan yang akan dikembangkan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran di dalam media Paralayang Mentari.

Tahapan kedua dari pengembangan media adalah tahapan desain. Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu merancang media Paralayang Mentari mulai dari pembuatan sketsa, pembuatan media panggung, pembuatan media wayang, mulai memperkenalkan bagian-bagian dari media, kemudian menggunakan media sesuai dengan bagian-bagian yang telah disediakan, serta tutorial cara penggunaannya.



Tahap ketiga adalah tahapan pengembangan. Tahapan ini dilakukan peneliti untuk melakukan validasi atau penilaian media Paralayang Mentari kepada 2 orang validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Media Paralayang Mentari yang telah dibuat diberi nilai oleh para validator dan direvisi peneliti sesuai arahan, kritik dan saran dari validator agar menghasilkan hasil akhir yang sesuai dengan capaian penelitian.

Tabel 4. Rata – Rata Skor Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori Validasi
-----	-----------------	----------------------	-------------------

1.	Media dapat menarik perhatian siswa	100 %	Sangat Valid / Layak
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat	100 %	Sangat Valid / Layak
3.	Media mudah dibawa oleh siswa	80 %	Valid / Layak
4.	Media mudah digunakan oleh siswa	100 %	Sangat Valid / Layak
5.	Tidak memerlukan peralatan lain	100 %	Sangat Valid / Layak
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor	80 %	Valid / Layak
7.	Dapat merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan bercerita	100 %	Sangat Valid / Layak
8.	Aman digunakan oleh anak	100 %	Sangat Valid / Layak
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah	100 %	Sangat Valid / Layak
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	100 %	Sangat Valid / Layak
	Rata-rata skor	96 %	Sangat Valid / Layak

Tabel 5. Rata – Rata Skor Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori Validasi
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD	100 %	Sangat Valid / Layak
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100 %	Sangat Valid / Layak
3.	Kesesuaian materi dengan evaluasi	100 %	Sangat Valid / Layak
4.	Konsep materi benar dan tepat	80 %	Valid / Layak
5.	Kesesuaian materi dengan media	100 %	Sangat Valid / Layak
6.	Pemberian motivasi untuk siswa	80 %	Valid / Layak
7.	Urutan penyajian dalam materi	100 %	Sangat Valid / Layak
8.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	80 %	Valid / Layak
9.	Ketepatan dialog atau teks dengan cerita materi	80 %	Valid / Layak
10.	Kejelasan dalam memberikan informasi	100 %	Sangat Valid / Layak
	Rata-rata skor	92 %	Sangat Valid / Layak

Setelah media Paralayang Mentari dinilai dan dilakukan revisi, tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan melakukan kegiatan pembelajaran dan dengan serangkaian tahap pretest dan posttest tentunya. Penelitian dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022. Pretest dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022, sedangkan posttest dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2022 di di SDN Kedungpeluk 1 Candi dengan 24 orang siswa kelas III.

Tahap keempat yaitu tahapan implementasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan penerapan media Paralayang Mentari tersebut pada pembelajaran bercerita pada siswa sekolah dasar. Langkah pertama dengan melakukan pretest, yaitu melakukan kegiatan bercerita tanpa menggunakan media. Setelah itu, di hari kedua dilakukan posttest, yaitu peneliti melakukan sebuah tes kegiatan bercerita dengan menggunakan media. Di saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Paralayang Mentari, rekan peneliti membantu mengisi lembar pengamatan aktivitas siswa. Adapun hasil penilaian pengamatan aktivitas siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Penilaian Skor Pengamatan

NO.	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA YANG DIAMATI	JUMLAH SKOR	PRESENTASE AKTIVITAS SISWA	KRITERIA
-----	--	-------------	----------------------------	----------

1.	Keaktifan	113	94,17 %	Sangat Aktif
2.	Perhatian dan konsentrasi siswa	115	95,83 %	Sangat Aktif
3.	Minat siswa selama pembelajaran	120	100 %	Sangat Aktif
4.	Keberanian siswa saat bercerita	115	95,83 %	Sangat Aktif
5.	Keterampilan menggunakan media	105	87,5 %	Sangat Aktif
	Total	568	94,67 %	Sangat Aktif

Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Evaluasi mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk yang dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi. Adapun hasil nilai pretest dari tahap implementasi ini adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Skor Pretest

NO.	INDIKATOR KEMAMPUAN BERCERITA YANG DINILAI	JUMLAH SKOR	PRESENTASE KEMAMPUAN BERCERITA SISWA
1.	Pelafalan	66	55 %
2.	Kosakata	65	54,17 %
3.	Struktur	64	53,33 %
4.	Kesesuaian isi atau urutan cerita	66	55 %
5.	Kelancaran	61	50,83 %
6.	Gaya dan ekspresi	55	45,83 %
7.	Keterampilan mengolah atau mengembangkan ide cerita	54	45 %

Setelah di hari pertama sudah dilakukan pretest, selanjutnya di hari kedua dilakukan posttest dengan menggunakan media. Sedangkan hasil posttest antara lain sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Penilaian Skor Posttest

NO.	INDIKATOR KEMAMPUAN BERCERITA YANG DINILAI	JUMLAH SKOR	PRESENTASE KEMAMPUAN BERCERITA SISWA
1.	Pelafalan	113	94,17 %
2.	Kosakata	113	94,17 %
3.	Struktur	115	95,83 %
4.	Kesesuaian isi atau urutan cerita	116	96,67 %
5.	Kelancaran	101	84,17 %
6.	Gaya dan ekspresi	102	85 %
7.	Keterampilan mengolah atau mengembangkan ide cerita	107	89,17 %

Adapun hasil dari uji validitas dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut

Tabel 9. Hasil Uji Validitas SPSS

No. Aspek	r hitung	r tabel (24-2)	Sig.	α (alpha)	Keterangan
1	0,956	0,423	0,000	0,05	Valid
2	0,956	0,423	0,000	0,05	Valid

3	0,899	0,423	0,000	0,05	Valid
4	0,914	0,423	0,000	0,05	Valid
5	0,836	0,423	0,000	0,05	Valid
6	0,706	0,423	0,000	0,05	Valid
7	0,872	0,423	0,000	0,05	Valid

Adapun hasil uji validitas data menunjukkan semua butir penilaian adalah valid, karena nilai r hitung lebih dari nilai t tabel. Kemudian dilakukan uji reliabilitas, reliabilitas tes dilakukan untuk menghitung konsistensi hasil tes, dan peneliti menggunakan rumus alpha Cronbach sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St} \right\}$$

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	24	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	24	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,801	8

Dan berdasarkan hasil uji reliabilitas data menunjukkan bahwa instrument penelitian dinyatakan reliabel karena nilai alpha cronbach sebesar 0,801 dan lebih dari 0,6.

Tabel 11. Uji Hasil N-Gain

NO.	NAMA	NILAI		SKOR POST TEST – SKOR PRETEST	SKOR MAKS – SKOR PRETEST	N GAIN
		PRE TEST	POST TEST			
Jumlah		1231,44	2197,15	965,71	1168,56	20,38
Rata-Rata		51,31	91,55	40,24	48,69	0,85
Kriteria						Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, hasil penilaian kemampuan bercerita menunjukkan nilai n Gain 0,85 menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa (pretest-postest) berkategori tinggi.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media Paralayang Mentari dengan pengembangan media melalui tahapan pengembangan media ADDIE. Adapun sebagai berikut, pada tahap pertama yaitu tahapan analisis, yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, menyiapkan apa saja yang dibutuhkan saat poses belajar mengajar, dan menyesuaikan materi agar media Paralayang Mentari yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Tahapan kedua dari pengembangan media adalah tahapan desain, pada tahapan ini yaitu merancang media Paralayang Mentari mulai dari pembuatan sketsa, pembuatan media panggung, pembuatan media wayang, mulai memperkenalkan bagian-bagian dari media, kemudian menggunakan media sesuai dengan bagian-bagian yang telah disediakan, serta tutorial cara penggunaannya. Tahap ketiga yaitu tahapan pengembangan, tahapan ini dilakukan peneliti dengan melakukan validasi atau penilaian media Paralayang Mentari kepada 2 orang validator, yaitu terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi. Tahap keempat yaitu tahapan implementasi, peneliti melakukan penerapan media Paralayang Mentari tersebut di dalam pembelajaran bercerita pada siswa sekolah dasar. Langkah pertama dengan melakukan pretest, yaitu melakukan kegiatan bercerita tanpa menggunakan media. Setelah itu, di hari kedua dilakukan posttest, yaitu peneliti melakukan sebuah tes kegiatan bercerita dengan menggunakan media. Di saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Paralayang Mentari, rekan peneliti membantu mengisi lembar pengamatan aktivitas siswa. Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Evaluasi mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan media pembelajaran.

Dalam menilai kelayakan pengembangan media Paralayang Mentari, dilakukan tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator ahli media adalah seorang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sedangkan validator ahli materi adalah guru kelas III SDN Kedungpeluk 1. Hasil dari validasi media Paralayang Mentari setelah divalidasi oleh para ahli baik ahli media dan materi, ahli media diperoleh persentase sebesar 96% dan ahli materi sebesar 92%, maka hasil kelayakan dari media paralayang mentari dinyatakan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai alat penunjang atau media ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama kegiatan bercerita di SDN Kedungpeluk 1 Sidoarjo.

Selanjutnya adalah penilaian aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berlangsung. Hasil dari penilaian ini adalah 24 siswa dengan rata-rata presentase skor 94,67 %, yang artinya keseluruhan siswa sangat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media Paralayang Mentari ini. Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati antara lain adalah keaktifan dengan memperoleh presentase sebesar 94.16 %, perhatian dan konsentrasi siswa dengan presentase 95,83 %, minat siswa selama pembelajaran dengan presentase 100 %, keberanian siswa saat bercerita dengan presentase 95,83 % dan keterampilan menggunakan media dengan presentase 87,5 %.

Kemampuan bercerita siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 sebelum dan sesudah menggunakan media Paralayang Mentari. Adapun teknik analisis datanya menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji n-gain. Dan indikator kemampuan bercerita yang dinilai adalah pelafalan, kosakata, sruktur, kesesuaian isi atau cerita, kelancaran, gaya dan ekspresi, keterampilan mengolah atau mengembangkan ide cerita. Hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa butir aspek penilaian valid, karena nilai r hitung lebih dari r tabel dan nilai signifikan kurang dari 0,05. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS memperoleh nilai 0,801 dinyatakan reliabel karena lebih dari 0,6. Dan hasil tes kemampuan bercerita menggunakan uji N-Gain dan memperoleh nilai 0,85 bahwa nilai hasil tes kemampuan bercerita siswa kelas III (pretest dan posttest) berkategori tinggi,

dan dapat dikatakan bahwa media Paralayang Mentari layak dan mampu meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 Candi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Hasil kelayakan Media Paralayang Mentari setelah divalidasi oleh para ahli baik ahli media dan ahli materi, penilaian validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 96% dan ahli materi sebesar 92%, dan hasilnya adalah media Paralayang Mentari layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas III SDN Kedungpeluk 1 Candi.
- b. Hasil aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan lembar pengamatan, dan hasilnya adalah 24 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh rata-rata presentase skor 94,67 %, yang artinya keseluruhan siswa sangat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media Paralayang Mentari ini.
- c. Hasil kemampuan bercerita siswa kelas III setelah menggunakan media Paralayang Mentari, dan diketahui hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa butir aspek penilaian valid, karena nilai r hitung lebih dari r table dan nilai signifikan kurang dari 0,05. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS memperoleh nilai 0,801 dinyatakan reliabel karena lebih dari 0,6. Dan hasil tes kemampuan bercerita menggunakan uji N-Gain dan memperoleh nilai 0,85 bahwa nilai hasil tes kemampuan bercerita siswa kelas III (pretest dan posttest) berkategori tinggi, dan dapat dikatakan bahwa media Paralayang Mentari layak dan mampu meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN Kedungpeluk 1 Candi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing 1, Ibu Ery Rahmawati, M.Pd, dosen pembimbing 2, Bapak Dr. Tri Achmad Budi Susilo, M.Pd, terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli yang telah memberikan penilaian terhadap media Paralayang Mentari, terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Kedungpeluk 1, guru kelas III, dan siswa-siswi kelas III SDN Kedungpeluk 1, serta semua pihak yang telah membantu dalam melakukan penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Hamdani. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kurniawati, Suci. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Putri, I. C. S., Wibowo, S., & Octavia, R. U. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Kelas IV di SDN Bluru Kidul 2*. *REPOSITORY STKIP PGRI SIDOARJO*.
- Sadieman, Arief S. 2018 *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Santosa, Puji, dkk. 2011. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Solo : Tiga Serangkai Mandiri

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.