



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI CARTOON STORY MAKER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Bella Aprillia Sandi¹, Yuyu Yuhana², Encep Andriana³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 3 Desember 2022

Revisi: 10 Desember 2022

Diterima: 12 Desember 2022

Diterbitkan: 30 April 2023

Keywords:

Cartoon story maker, speaking skill

Kata Kunci:

Cartoon story maker, keterampilan berbicara

DOI :

10.31932/jpdp.v9i1.2058

Surel Korespondensi:

bellaaprillia01@gmail.com

Abstract

Most students are not confident in the learning process because students are less interested in speaking activities, when doing speaking exercises students look tense, this situation results in students not being used to speaking and the language used is still lacking, so the conversation is still stuttering the process of speaking skills applied by the teacher is still not attractive, thereby reducing the interest and enthusiasm of students. The purpose of this study was to determine the improvement of students' speaking skills in class V. The method used by this researcher was Research and Development (R&D) with procedures the research refers to the 4D model by Thiagarajan which consists of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data collection is in the form of tests, observations, interviews, questionnaires, documentation, observation sheets, research instruments. The data analysis technique is validation questionnaire analysis and user response, pre-test, post-test, and indicators of success. The results of this study indicate that audio-visual media through the Cartoon Story Maker application is very feasible to improve the speaking skills of grade 5 students. This is evidenced by the validation results from two media experts with a percentage of 85.8% in the category "Very Eligible", two linguists with the percentage of 87.2% is in the category of "Very Eligible", two material experts with a percentage of 80.9% are in the category of "Very Eligible". The response of students' reading interest to audio-visual media through the Cartoon Story Maker application in a trial with 20 respondents was 82.9% in the "Very Good" category.

Abstrak

Sebagian besar peserta didik belum percaya diri dalam proses pembelajaran di karenakan peserta didik kurang berminat dalam kegiatan berbicara, ketika melakukan latihan berbicara peserta didik terlihat tegang, keadaan ini mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa dalam berbicara dan bahasa yang digunakan masih kurang, sehingga pembicaraan masih terbata-bata dan proses keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih kurang menarik, sehingga mengurangi minat dan antusias peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di kelas V. Metode yang digunakan peneliti ini adalah Research and Development (R&D) dengan prosedur penelitian mengacu pada model 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Adapun pengumpulan datanya yaitu berupa tes, observasi, wawancara, lembar angket, dokumentasi, lembar observasi, instrument penelitian. Teknik analisis datanya yaitu analisis angket validasi dan respon pengguna, pre-test, post test, dan indikator keberhasilan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual melalui aplikasi Cartoon Stori Maker sangat layak untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas 5. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil validasi dari dua ahli media dengan presentase 85,8% berkategori "Sangat Layak", dua ahli bahasa dengan presentase 87,2% berkategori "Sangat Layak", dua ahli materi dengan presentase 80,9% berkategori "Sangat Layak". Respons minat baca peserta didik terhadap media audio visual melalui aplikasi Cartoon Story Maker pada uji coba dengan 20 responden sebesar 82,9% dengan kategori "Sangat Baik".

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan per-

baikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perkembangan dalam bidang

pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksanaan pendidikan, mutu pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan dan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan di Indonesia lebih baik. Pendidikan suatu proses pembelajaran yang membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang sedang dihadapi oleh seorang guru dalam mengajar.

Mengajar suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral, sehingga keberhasilan pendidikan peserta didik secara formal terletak pada tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas mengajar. Mengajar pada dasarnya adalah membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung keberlangsungan proses belajar. Agar tujuan pendidikan dan pengajaran berjalan dengan benar maka perlu kegiatan belajar yang sungguh-sungguh. Keterlibatan

peserta didik dalam belajar lebih diutamakan, kegiatan pembelajaran yang aktif tidak terlepas dari kegiatan berbicara.

Berbicara salah satu tuntutan kebutuhan hidup manusia. Maka dari itu dalam berbicara diperlukannya kemampuan mengucapkan bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Karena kita sebagai makhluk sosial, manusia akan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa sebagai alat utamanya. Menurut Putri, R. F; & Putri, R. F. (2020). Dengan demikian maka keterampilan berbicara perlu diajarkan sedini mungkin karena pada usia dini anak mudah menerima informasi yang diberikan. Berbicara suatu kegiatan berbahasa yang mengeluarkan ide untuk disampaikan dan didengar orang lain dan juga sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus-menerus. Tanpa dilatih, peserta didik yang pendiam akan terus-menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk berbicara. Keterampilan berbahasa Indonesia tidak hanya meliputi satu aspek keterampilan saja melainkan terdapat empat aspek,

yaitu aspek kemampuan dalam menulis, kemampuan dalam membaca, kemampuan dalam mendengarkan dan kemampuan dalam berbicara. Perlunya pembelajaran berbahasa yang diajarkan sejak dini itu harus dilaksanakan dengan baik dan benar sehingga itu menjadi kebiasaan bagi seorang anak. Terutama dalam hal kemampuan berbicara peserta didik, banyak peserta didik kemampuan dalam berbicaranya kurang baik. Oleh karena itu memerlukan latihan secara terus menerus, tanpa adanya latihan peserta didik yang pendiam akan terus-menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk berbicara.

Berbicara itu suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari. Banyak hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran termasuk dalam keterampilan berbicara, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, yang mengakibatkan peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, ketika mereka diberikan tugas oleh

guru masih banyak peserta didik yang tidak percaya diri sehingga nilainya banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tetapi tidak semua peserta didik, ada juga peserta didik yang nilainya diatas KKM. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara pada peserta didik diantaranya adalah (1) peserta didik kurang berminat dalam kegiatan berbicara (2) ketika melakukan latihan berbicara peserta didik terlihat tegang, pada umumnya peserta didik merasa takut dan malu ketika harus berbicara, sehingga dapat menyulitkan peserta didik bahasa lisan yang akan diucapkan (3) kurangnya latihan yang diberikan guru pada saat pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa dalam berbicara dan bahasa yang digunakan masih kurang, sehingga pembicaraan masih terbata-bata. (4) proses keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih kurang menarik, sehingga mengurangi minat dan antusias peserta didik.

Peserta didik aktif ketika pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat menarik perhatiannya dan menyenangkan sehingga tidak

membosankan, maka dari itu menjadi seorang guru tidak hanya terpaku pada buku pembelajaran dan hanya menggunakan metode penugasan sehingga membuat pembelajaran pada keterampilan berbicara menjadi sesuatu yang membosankan bagi peserta didik. Untuk mengoptimalkan hasil terutama keterampilan berbicara diperlukan model pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru harus merubah pembelajaran menjadi lebih kreatif. Solusinya yaitu dengan cara guru harus bisa menyesuaikan pendekatan, model, metode, strategi apa yang cocok dalam pembelajaran keterampilan berbicara dan guru harus kreatif mampu membuat media yang bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat dalam pembelajaran dan tidak merasa tegang, dengan ada media pembelajaran peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan lebih menyenangkan. Kondisi tersebut harus dipecahkan agar dampak negatifnya tidak berkembang secara luas. Serta guru harus lebih paham terhadap perkembangan

zaman yang terus mengalami perubahan dari mulai memperbaharui cara mengajar dan lainnya. Termasuk dalam kurikulum yang sudah berlaku pada saat ini yaitu kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif, kreatif serta inovatif yang mana keterampilan kognitifnya terus dikembangkan oleh guru dan tentu disetiap harinya mengalami perubahan yang signifikan termasuk keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara sangat penting bagi kehidupan peserta didik, dan perlu dikuasai dengan baik untuk keberlangsungan hidupnya, karena keterampilan ini merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan saintifik. Menurut Indrianty (2017:15) Kegiatan belajar berdasarkan lima langkah pembelajaran saintifik diantaranya, a) Mengamati, merupakan kegiatan mengetahui suatu objek melalui penginderaan, yaitu melalui indera penglihatan (membaca, menyimak), pendengar, pembau, pengecap dan peraba pada saat mengamati suatu objek sehingga dapat mengetahui suatu masalah. b) Menanya,

merupakan suatu hal yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. c) Mengumpulkan data, merupakan kegiatan mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. d) Mengasosiasi, merupakan mengolah data dalam serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. e) Mengomunikasikan, menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. yaitu peserta didik yang cukup penting dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan itu semua membutuhkan peran guru, sebab guru adalah orang yang langsung mendidik peserta didik ketika di sekolah yaitu dengan cara proses belajar mengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik. Maka dari itu seorang guru harus kreatif dalam membuat Media Pembelajaran.

Menurut Setiyawan, H. (2020). Media pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa informasi dari pendidik ke peserta didik, bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru kepada peserta didik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, dan kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dimana media yang sekarang banyak digunakan oleh guru sebenarnya sudah baik namun seharusnya penggunaan dan pembuatan media diikuti dengan pembuatan yang sudah lebih canggih. Karena mengikuti perkembangan zaman yang sekarang, dimana seharusnya banyak guru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih terlihat modern dan menarik. Masih banyak guru yang hanya menggunakan media seadanya saja bahkan tidak menggunakan media sama sekali dalam pembelajaran, tentunya hal ini membuat proses pembelajaran tidak menjadi menarik.

Guru sebagai pendidik dan pengajar haruslah pandai untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan kecanggihan teknologi yang ada agar mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan lebih modern, tetapi faktanya banyak sekali guru yang tidak bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi di era globalisasi ini sebagai salah satu media pembelajaran, masih banyak guru yang tidak paham akan teknologi. Maka dari itu penggunaan media juga akan dirasakan manfaatnya, selain pembelajaran lebih kondusif, juga akan terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal namun juga harus disesuaikan dengan kondisi suatu sekolah, materi pembelajaran, dan banyak lainnya yang harus diperhatikan. Dalam menentukan media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik, tidak semata-mata hanya membuat media yang menarik tetapi juga harus sejalan dengan tujuan yang akan dicapai. Sesuai dengan media yang akan peneliti buat yaitu *Cartoon Story Maker*.

Media Cartoon Story Maker adalah *software offline* yang dapat digunakan untuk membuat kartun 2 dimensi. Software ini sudah dilengkapi dengan berbagai karakter dengan ekspresi wajah yang berbeda-beda serta latar cerita yang beragam. Selain itu, siswa dapat mengunggah gambar mereka sendiri untuk dijadikan karakter atau latar cerita. *Media Cartoon Story Maker* ini bukan hanya sekedar sebagai media pembelajaran yang akan menarik perhatian atau respon peserta didik, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Karena dalam *Cartoon Story Maker* ini akan dikemas menjadi komik digital yang menarik serta memberikan informasi materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasakan kesulitan lagi dalam memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan atau disajikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Wali Kelas V SDN Banjarsari 1 pada tanggal 9 Desember 2021, pukul 09:00 WIB, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak peserta

didik yang malu-malu ketika maju ke depan kelas karena faktor tidak percaya diri. Untuk membantu Siswa aktif dalam pembelajaran maka guru dalam mengajar sangat diperlukan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Desita Pratiwi (2017:2) penyebab rendahnya hasil berbicara pada peserta didik karena Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran khususnya keterampilan berbicara, karena pada saat pembelajaran peserta didik kurang aktif bertanya dan masih malu-malu, guru masih menggunakan metode ceramah yang lebih menekankan kepada teori dibandingkan praktik. Berhubungan dengan kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan, model, strategi, metode dan lainnya yang berpusat pada peserta didik itu sangat dianjurkan karena dengan begitu akan membawa dampak positif baik bagi guru maupun peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Banjarsari 1 peneliti menemukan, ketika itu guru sedang menyampaikan materi, guru terlihat tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga

membuat peserta didik kurang aktif dan kreatif saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku tema dan LKS untuk menyampaikan materinya, dan guru juga hanya berfokus pada contoh serta pengertian materi yang ada pada buku saja. Terlihat juga bahwa SD tersebut memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan *LCD proyektor* yang memang diberi oleh pihak sekolah sebagai salah satu media untuk penyampaian materi pembelajaran, *LCD proyektor* tersebut sebenarnya bisa digunakan oleh guru ketika penyampaian materi dengan menampilkan gambar atau video melalui *LCD proyektor*. Tetapi fakta di lapangan yang peneliti dapatkan adalah guru-guru di sekolah tersebut jarang dan bahkan tidak memanfaatkan alat tersebut sebagai media pembelajaran dengan alasan penggunaannya yang sulit. *LCD Proyektor* hanya dibiarkan disimpan didalam lemari dan walaupun ada guru yang menggunakan *LCD Proyektor* tersebut, tampilan gambar materi yang akan disampaikan kepada peserta didik tidak menarik sehingga menimbulkan kebosanan karena

hanya berupa tulisan dan gambar-gambar saja.

Dalam proses pembelajaran diperlukannya inovasi baru agar tidak cenderung membosankan dan peserta didik lebih aktif saat proses belajar mengajar. Kenapa keterampilan berbicara dibutuhkan karena kita sebagai makhluk sosial pasti memerlukan interaksi sosial dan dengan keterampilan berbicara juga dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Kita dapat mengemukakan kemauan dan keinginan, serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Maka dari itu peneliti membuat media *Cartoon Story Maker* salah satunya untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, karena keunggulan dari produk ini yaitu mudah digunakan, mudah dimengerti, memiliki animasi menarik, dan memiliki suara sehingga tidak membosankan, media ini sangat cocok digunakan di SDN Banjarsari 1 karena keterampilan berbicaranya sangat rendah sekali untuk itu keterampilan berbicara sangat dibutuhkan. Hubungan produk dengan keterampilan berbicara yaitu produk yang peneliti buat dapat

mempermudah peserta didik dalam berlatih keterampilan berbicara di kelas, karena kelebihan dari *cartoon story maker* yaitu memiliki karakter dan latar belakang yang bervariasi serta dapat dibentuk dalam bentuk rekaman. Media ini juga memiliki banyak ekspresi karakter yang unik, selain itu media ini juga mampu menyampaikan materi/tujuan pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran, sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajarannya dan media pembelajaran ini memuat gambar dan cerita yang menarik dan mempunyai alur yang kuat mampu memberikan stimulus baik yang dapat mengubah hidup anak. Oleh karenanya, materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik. Dengan demikian, selain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena penyajiannya yang menarik, media ini juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berkenaan dari uraian diatas, terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan pengembangan media

cartoon story maker untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari (2018) melakukan penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA ini menggunakan software *Cartoon Story Maker* pada tema selalu berhemat energi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan komik digital yang dibuat dengan software *Cartoon Story Maker* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tema selalu berhemat energi. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa Sig Paired Samples Statistics 0,000 dan nilai korelasi 0,766. Sedangkan hasil Paired Samples Test Sig 2-tailed = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

Adapun penilaian lainnya dilakukan oleh Putri Rini Fadhilah dan Putri Rizqi Fadhlina. (2020) dengan judul "*Penguatan Kualitas dan Kreativitas Guru Melalui Cartoon Story Maker*". Penelitian ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada guru untuk mengekspresikan keingintahuan mereka dalam penggunaan media digital terutama *cartoon story maker* dan mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian. Belum maksimalnya penggunaan media digital di sekolah ini membuat pembelajaran menjadi monoton, padahal di era saat ini, pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media digital harus mulai dilakukan. Salah satu medianya adalah *cartoon story maker*. *Cartoon story maker* dapat digunakan untuk membuat kartun 2(dua) dimensi yang menggambarkan percakapan atau dialog dengan cara yang menarik. Software ini dilengkapi dengan berbagai karakter dengan ekspresi wajah yang berbeda-beda serta latar cerita yang beragam, bisa juga menggunakan gambar sendiri. Dengan menggunakan media ini,

pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan.

Pada penelitian terdahulu memiliki perbedaan dengan peneliti, yaitu terletak pada tampilan media *cartoon story makernya* dan variabel yang ditelitinya. Dalam penelitian Mawan Akhir Riwanto mengembangkan media *cartoon story maker* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA ini menggunakan software *Cartoon Story Maker* pada tema selalu berhemat energi. Pada penelitian untuk mengekspresikan keingintahuan mereka dalam penggunaan media digital terutama *cartoon story maker* dan mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti termotivasi melakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru serta peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 1. Adapun yang menjadi judul penelitian diatas ialah "Pengembangan Media

Audio Visual Melalui Aplikasi *Cartoon Story Maker* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Kelas V Tema 9 Subtema 2.

Tujuan pengembangan media audio visual melalui aplikasi *cartoon story maker* ini untuk Mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran media *audio-visual* melalui *Aplikasi Cartoon Story Maker*. mengetahui kelayakan media pembelajaran *audio-visual* melalui *Aplikasi Cartoon Story Maker* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas V SDN Banjarsari 1, mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran *audio-visual* melalui *Aplikasi Cartoon Story Maker* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas V SDN Banjarsari 1, mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V setelah menggunakan media pembelajaran *audio-visual* melalui *Aplikasi Cartoon Story Maker* di kelas V SDN 1 Banjarsari 1.

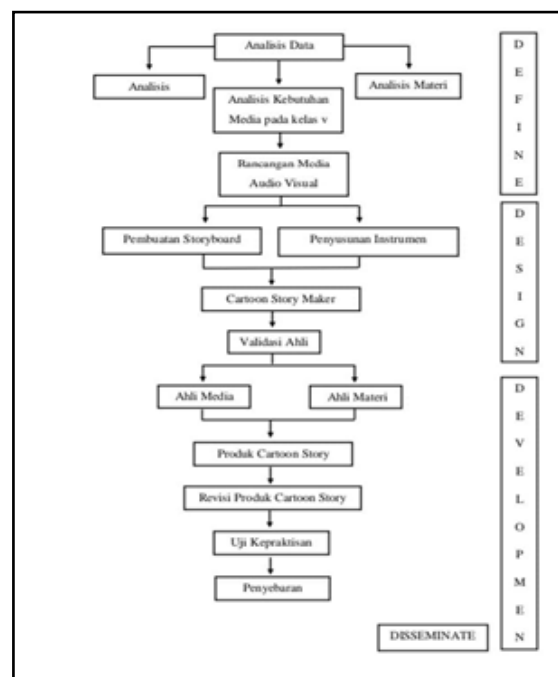
Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Sesuai

dengan namanya, metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Penelitian dengan penggunaan metode R&D dapat membuat atau menghasilkan suatu produk yang nantinya akan bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang sedang diteliti. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2016) penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SDN Banjarsari 1 Kota Serang. Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam peneliti ini mengacu pada desain penelitian model pengembangan, yaitu 4-D oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2019:765). Pengembangan model 4-D memiliki 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), and *Dissemination* (diseminasi). Berikut ini langkah-langkah pengembangan model 4-D pada Gambar 1.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio visual



Gambar 1. Alur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan awal penelitian ini yaitu tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan analisis. Analisis yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Tahap kedua yaitu perencanaan (*design*), tahap ini merupakan tahap mendesain media audio visual melalui aplikasi *cartoon story maker* dengan membuat *storyboard* untuk menjadi acuan dalam membuat produk. Dalam pembuatan game ini, diperhatikan beberapa kriteria kelayakan, yaitu isi, bahasa, dan kesederhanaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), tahap ini melakukan validasi dengan para ahli terhadap media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* yang telah selesai disusun, diantaranya yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Tahap keempat yaitu tahap *disseminate* yang merupakan tahap penyebaran di SDN Banjarsari 1. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas kepada 20 peserta didik di SDN Banjarsari 1 dengan menggunakan media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker*. Penilaian dalam uji coba produk akan

dilakukan melalui angket respons peserta didik.

Teknik pengumpulan data dan sumber data dalam penelitian ini melalui wawancara dan observasi. Pada wawancara dilakukan dengan wali kelas untuk melakukan analisis kebutuhan, dan observasi lapangan untuk mengamati kegiatan pembelajaran peserta didik. Pengumpulan data lainnya yaitu angket yang diberikan kepada para ahli untuk validasi produk dan angket untuk peserta didik sebagai penilaian respons peserta didik terhadap produk.

Teknik analisis data untuk validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dilakukan dengan perhitungan menggunakan skala likert yaitu skor 5 nilainya sangat baik, skor 4 nilainya baik, skor 3 nilainya cukup, skor 2 nilainya kurang, dan skor 1 nilainya sangat kurang. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan uji ahli dimasukkan dalam rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013)

Keterangan:

NP= Nilai rata-rata (%)

R= Skor yang diperoleh setiap aspek

SM=Skor maksimum dari seluruh aspek

100% = Bilangan tetap

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yaitu 81%-100% kategori sangat layak, 61%-80% kategori layak, 41%-60% kategori cukup layak, 21%-40% kategori kurang layak, 0%-20% kategori tidak layak. Selanjutnya, menghitung rata-rata dari seluruh uji validasi dengan rumus:

Rata-rata=

$$\frac{\text{Nilai persentase keseluruhan dari uji ahli}}{\text{Banyaknya uji ahli}}$$

Selanjutnya, teknik analisis data untuk penilaian hasil respons keterampilan berbicara peserta didik menggunakan skala likert pernyataan positif dan negatif. Adapun aturannya yaitu jika pernyataan positif menjawab Ya nilainya 1 dan Tidak 0, sedangkan jika pernyataan negatif menjawab Ya nilainya 0 dan Tidak 1. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari penilaian angket respons dimasukkan dalam rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013)

Keterangan:

NP=Nilai rata - rata dalam persen (%)

R=Skor yang diperoleh setiap aspek

SM=Skor maksimum dari seluruh aspek

100% = Bilangan tetap

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yaitu 81%-100% kategori sangat baik, 61%-80% kategori baik, 41%-60% kategori cukup baik, 21%-40% kategori kurang baik, 0%-20% kategori tidak baik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Banjarsari 1 menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Untuk itu, peneliti mengembangkan media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* yang telah dirancang kemudian dinilai oleh ahli validasi dengan diperoleh hasil dari dua ahli media mendapatkan presentase skor sebesar 85,8% yang

termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil dari dua validasi ahli bahasa mendapat skor sebesar 87,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan untuk hasil dua validasi ahli materi mendapat skor sebesar 80,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat

Layak”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, bahasa, dan materi tersebut rata-rata uji kelayakan sebesar 84,6%. Adapun hasil validasi ahli terhadap produk media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* dapat disajikan pada Tabel 1., sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Skor Presentase Tim Ahli

Hasil Validasi	Presentase	Kategori
Ahli Media	85,8%	Sangat Layak
Ahli Materi	80,9%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87,2%	Sangat Layak
Rata-rata Skor	84,6%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1., dapat diketahui bahwa hasil skor dari tim ahli pertama dan kedua mendapatkan rata-rata skor tim ahli media yaitu 85,8%, tim ahli materi 80,9%, dan tim ahli bahasa mendapatkan 87,2%, maka dari itu nilai dari hasil keseluruhan yaitu 84,6%.

Media audio visual melalui aplikasi cartoon story maker ini sebelum ke tahap penyebaran ada beberapa revisis dari tim ahli yaitu : tanda baca yang belum sesuai, ukuran huruf masih terlihat kecil, kosa kata yang belum baku dan harus

ditambahkan sumber materi. Media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* yang telah direvisi dilakukan tahap penyebaran produk dengan melakukan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Banjarsari 1 sebanyak 20 orang. Setelah uji coba, peserta didik diberikan angket yang terdiri dari 20 pernyataan dengan aspek media pembelajaran dan keterampilan berbicara. Hasil angket respons minat baca peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Keterampilan Berbicara Peserta didik

Keterangan	Nilai	
	Positif	Negatif
Nilai Akhir (%)	83%	82,8%
Rata-rata	82,9%	

Hasil yang didapatkan dari keseluruhan rata-rata angket respons keterampilan berbicara peserta didik mencapai persentase 82,9% dengan kategori "Sangat Baik". Adapun juga revisi dari media ini yaitu tidak bisa digunakan di handphone dan tidak bisa merubah *font* huruf. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* yang dapat merangsang motivasi dan rasa tertarik peserta didik dalam berbicara. Menurut Rini Fadhilah Putri dan Rizqi Fadhlina Putri (2020:110) *Cartoon story maker* adalah *software offline* yang dapat digunakan untuk membuat kartun 2 dimensi. *Software* ini sudah dilengkapi dengan berbagai karakter dengan

ekspresi wajah yang berbeda beda serta latar cerita yang beragam.

Media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* juga memudahkan peserta didik dalam menggunakan produk dan materi yang mudah dipahami, karena penyajian media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* dibuat menarik. Maka, kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V di SDN Banjarsari 1. Adapun hasil dari uji coba produk yang menggunakan Pretest dan Posttest disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Pretest & Posttest

Keterangan	Nilai	
	Pre-test	Pos-test
Rata-rata	52,6	71,9

Berdasarkan hasil analisis serta data pada Tabel 3., dapat diketahui bahwa dengan adanya media audio visual melalui aplikasi *cartoon story maker* ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dari yang tadinya kurang menjadi baik.

Simpulan

Media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, kelayakan media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* dapat membantu dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan

keterampilan berbicara, dan respons keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan media audio visual melalui aplikasi *Cartoon Story Maker* ini mendapatkan respons yang baik karena peserta didik sangat tertarik dalam melakukan kegiatan berbicara dengan menggunakan media tersebut. Setelah peserta didik belajar dengan menggunakan media audio visual melalui aplikasi *cartoon story maker* pada materi benda dalam kegiatan ekonomi, nilai peserta didik mengalami peningkatan. Setelah mengikuti Post-test didapatkan persentase 71,9%. Maka dari itu dapat diketahui bahwa dengan adanya media audio visual melalui aplikasi *cartoon story maker* ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dari yang tadinya kurang menjadi baik. Dengan menggunakan media tersebut peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga akan merangsang motivasi peserta didik dalam berbicara.

Daftar Pustaka

- Andriana, E., dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 22-25.
- Andriana, E., dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPA, *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 319.
- Artika, W. C. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Peristiwa Sekitar Proklamasi pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 NGEMPLAK. Sleman.
- Ayu, A. N. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok B LAB SCHOOL PAUD UNIB Kota Bengkulu, *Jurnal Potensia*, 2(1), 33-37.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isran, R. K. & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. Medan. *Jurnal AXIOM*, 7(1), 25-30.
- Jairah, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani. *UIN Alauddin Makassar*, 13-25.
- Kariani, V. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Artikulasi Pada Siswa Kelas VI SD Inpres 3 Talise. *Jurnal Bahasantodea*. 4(2), 61-70.
- Andriana, E., dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Disekolah Dasar.

- Munaamah, A., Andriana E. & Syachruraji A. (2021). Develoving 3-D Based Rubergy (Rumah Sumber Energi) Learning Media. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1347-1355.
- Munaamah, A., Andriana E. & Syachruraji A. (2021). Develoving 3-D Based Rubergy (Rumah Sumber Energi) Learning Media. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1347-1355.
- Nurisiwi, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Semarang. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 120-129.
- Nuryanto, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 33-52.
- Pramana, C. T. (2010). Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman. Yogyakarta.
- Purwono, J & Yutmini, S. (2014). Penggunaan Media Audio-visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Putri, R. F; & Putri, R. F. (2020). Penguatan Kualitas dan Kreativitas Guru Melalui Cartoon Story Maker. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 112-120.
- Rianto, M. A; & Wulandari, M. P. (2018) Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1).
- Ridwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran. Cetakan ke-11*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.