



PENGEMBANGAN MEDIA SH POP UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Winarni

Sekolah Dasar Islam Terpadu Izzatul Islam Getasan, Semarang, Jawa Tengah Indonesia

Contributor Email: winwinahyu@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: Nov 01, 2022

Published: Nov 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/833>

Abstract

This study aims to test the feasibility of SH POP media in improving the literacy skills of elementary school students. This type of research is development research referring to the opinion of Borg & Gall. The design of the development of this learning device includes 10 steps, namely (1) preliminary research and information collection; (2) planning; (3) product draft development; (4) initial trial; (5) revise the results of the limited trial; (6) field trials; (7) refinement of the product from field trials; (8) operational field trials; (9) final product refinement, and (10) dissemination. The research subjects were students of class IIID SDIT Izzatul Islam Getasan Kab. Semarang. Data collection techniques used are questionnaires and tests. The data analysis technique uses Miles & Hubberman interactive analysis. The results showed that the feasibility of the SH POP media showed a validity score of 91, a practicality score of 91, and an effectiveness score of 86. This proves that the SH POP media is feasible to improve the literacy skills of elementary school students.

Keywords: *Research and Development; Learning Media; Literacy; Reading and Writing*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media SH POP dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pendapat Borg & Gall. Desain pengembangan perangkat pembelajaran ini meliputi 10 langkah yaitu (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba awal; (5) merevisi hasil uji coba terbatas; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIID Sekolah Dasar Islam Terpadu Izzatul Islam Getasan Kab. Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif Miles & Hubberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media SH POP menunjukkan skor validitas 91, skor kepraktisan 91, dan skor keefektifan 86. Hal ini membuktikan bahwa media SH POP layak meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Penelitian dan Pengembangan; Media Pembelajaran; Literasi; Baca Tulis*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang menghadirkan menu-menu bagi siswa agar luaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi juga tidak lepas dari salah satu hal yang memengaruhi capaian yang harus dimiliki oleh siswa di jenjang sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal penyedia layanan pendidikan tentu menjadi sentral yang penting untuk senantiasa memperbarui sistem yang dijalankan sehingga proses pembelajaran benar-benar mampu melahirkan luaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Pandemi *Covid-19* yang melanda bumi ini tentu menjadi aral lintang bagi dunia pendidikan. Pembelajaran dilaksanakan secara daring selama 1 tahun lebih. Insan pendidik ditantang untuk melakukan pembelajaran daring yang selama ini belum begitu membumi di Indonesia. Pada pembelajaran daring, guru dan siswa dituntut memanfaatkan teknologi yang kenyataannya implikasi teknologi dalam pembelajaran daring menuai banyak hambatan-hambatan, khususnya di daerah pinggiran atau pelosok (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Banyaknya hambatan yang menghadang pembelajaran daring membuat adanya penurunan kualitas pendidikan di Indonesia. Hingga

akhirnya setelah adanya penurunan level PPKM dengan dikuatkan adanya SKB 4 Menteri yang memperbolehkan pembelajaran tatap muka terbatas. Akhirnya pembelajaran di sekolah diperbolehkan dilakukan dengan sangat terbatas, dengan prokes ketat, dan sekian banyak aturan yang harus dilaksanakan.

Adanya kendala pembelajaran selama pembelajaran daring membuat pembelajaran tatap muka terbatas tidak dapat langsung dilaksanakan seperti lazimnya saat pembelajaran di hari normal. Berdasarkan analisis lapangan, ditemukan adanya ketidaktuntasan siswa pada kompetensi-kompetensi prasyarat yang seharusnya sudah dikuasai pada jenjang sebelumnya. Selain itu, berdasarkan analisis tes asesmen diagnostik kognitif, pada aspek literasi siswa di kelas IIID SDIT Izzatul Islam diketahui bahwa rerata siswa adalah 67 dengan kondisi siswa belum dapat membaca secara lancar. Selain itu, siswa juga belum dapat menulis dengan lengkap. Siswa menulis kata dengan terputus dan meninggalkan beberapa huruf. Hal ini tentu menjadi kendala pembelajaran karena ada kemampuan prasyarat yang belum dikuasai siswa pada aspek literasi baca tulis.

Literasi baca tulis adalah sekumpulan kecakapan yang berkaitan dengan menganalisis dan menggunakan teks tulis untuk berpartisipasi di lingkungan sosial (Mboka, Hajar, & Nasir, 2021). Dengan literasi baca tulis, seseorang memahami informasi lewat kegiatan membaca, menganalisis, hingga mengasosiasi teks tertulis. Dari kegiatan ini, seseorang akan berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Literasi baca tulis adalah salah satu kecakapan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Seorang siswa sekolah dasar akan mampu mengembangkan potensi dan pemahaman dengan kemampuan literasi baca tulis yang baik. Seseorang juga dapat menuangkan gagasan dengan berbicara atau menulis apabila memiliki kecakapan literasi baca tulis yang baik.

Seorang siswa akan semakin kesulitan menghadapi pembelajaran di jenjang kelas atas apabila literasi baca tulis belum tuntas di jenjang kelas rendah. Kemajuan zaman yang semakin modern menuntut siswa agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satu poin penting untuk

dapat melahirkan luaran yang sesuai dengan perkembangan zaman adalah dengan menuntaskan literasi baca tulis di jenjang kelas rendah.

Literasi baca tulis yang utuh dan tuntas sangat penting karena memengaruhi komunikasi siswa dengan lingkungan sekitar. Literasi baca yang tidak tuntas akan mengakibatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi menjadi tidak utuh dan terputus. Akibatnya siswa terbiasa memahami informasi secara terputus-putus tidak utuh. Hal inilah yang memicu berita hoaks yang ada di masyarakat.

Selain itu, siswa yang memiliki literasi tulis terbiasa tidak utuh akan mengakibatkan siswa menjadi memberikan informasi tidak utuh. Informasi tidak utuh yang diberikan lewat tulisan dapat mengakibatkan ambiguitas dan melahirkan kata yang multitafsir. Hal ini adalah sesuatu yang tidak baik bagi siswa karena akan terbiasa melahirkan informasi-informasi yang kurang benar serta kurang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Oleh karena itu, ketuntasan literasi baca tulis sangat penting bagi siswa sekolah dasar sebelum ia masuk ke jenjang kelas tinggi.

Minat membaca merupakan sesuatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan individu untuk membaca suatu tulisan atas keinginannya sendiri. Minat baca tidak lahir begitu saja, tetapi ia harus dibina sejak dini. Minat baca penting bagi suatu Negara karena penguasaan IPTEK dapat diraih dengan adanya minat baca yang tinggi yang dimiliki oleh suatu negara (Sari, 2020).

Berdasarkan situasi di atas, dipandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai upaya menyokong peningkatan literasi baca tulis siswa kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membangkitkan pikiran, perasaan, maupun perhatian sehingga mendorong siswa untuk melakukan peningkatan proses belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan sarana pendukung (Kartini, 2021).

Media mempunyai bentuk jamak yaitu medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara dari pengirim menuju penerima. Media adalah

merupakan salah satu komponen dari komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Santyasa, 2007). Komunikasi tidak akan terjadi tanpa adanya sarana penyampai pesan atau media.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Media juga harus bisa memberikan rangsangan agar pembelajar bisa mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik juga melibatkan siswa secara aktif dalam memberikan tanggapan, umpan balik. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, kaset, video pengajaran, poster, gambar, foto, televisi, komputer, film, radio, dan sebagainya.

Mahnun (2012) mengutarakan bahwa media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditawar lagi yang mana dalam rangka mencapai kegiatan belajar mengajar peserta didik agar dapat tercapai perubahan sikap yang diharapkan. Konsekuensinya dalam hal ini, peserta didik hendaknya mempunyai peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan alur yang benar. Namun fenomena terjadi pada banyak pendidik adalah mereka tidak melakukan dan memahami alur pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan maksud dari materi pelajaran (pendidik kepada peserta didik) yang disesuaikan dengan kondisi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media SH POP untuk meningkatkan kompetensi literasi baca tulis siswa di kelas rendah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media SH POP untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa sekolah dasar? Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media SH POP untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini bagi guru adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam

mengembangkan media pembelajaran inovatif. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran literasi baca tulis.

Penelitian yang sejenis dengan penelitian ini di antaranya adalah penelitian Subiarto (2021) yang menggunakan media pembelajaran pohon akar pangkat tiga (akar pati) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah dan memahami materi akar pangkat tiga berhasil ditingkatkan. Vidhyanti dan Agustin (2020) merancang seri buku pengembangan kemampuan literasi bertema jelajah Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Kedua peneliti ini meneliti dan mengembangkan buku bertema jelajah Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi baca siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasar pemaparan di atas, penulis merasa penting mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media SH POP, yaitu media susun huruf menggunakan mainan POP IT yang sedang menjamur di kalangan anak-anak. Dengan adanya aktivitas menyusun huruf sambil bermain, diharapkan agar siswa dapat semakin termotivasi membaca referensi dan semakin terampil menulis menggunakan kata yang telah ditemukan ke dalam sebuah kalimat.

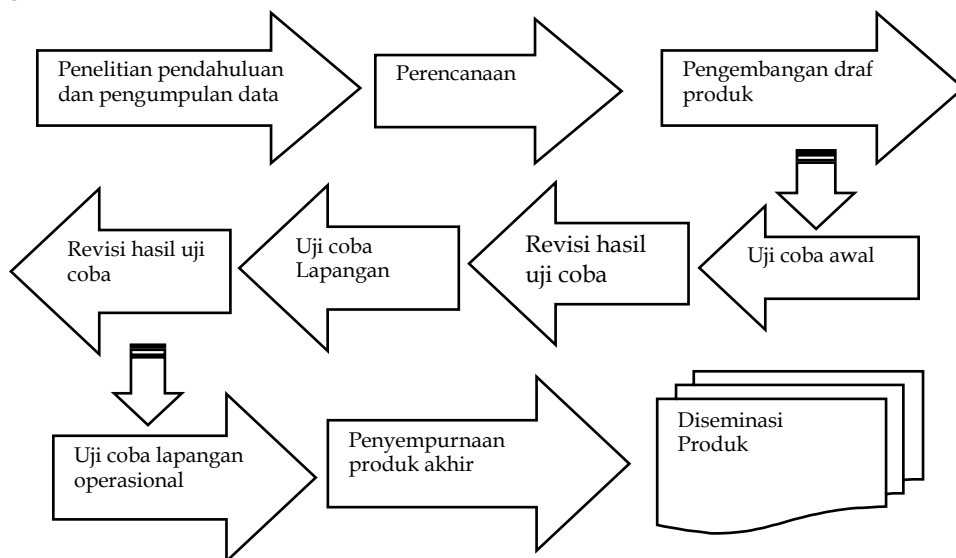
B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg dan Gall (2003: 569) mendefinisikan *educational research and development* sebagai bentuk pengembangan berdasarkan hasil penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan tata cara baru. Hasil tersebut kemudian diuji cobakan, dievaluasi, dan diperhalus secara sistematis. Tujuan akhir yang diharapkan adalah mendapatkan kriteria khusus yang efektif, berkualitas atau standar yang sama.

Penelitian pengembangan produk perangkat pembelajaran ini untuk mengembangkan pembelajaran ejaan kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan

mengacu pendapat Borg dan Gall (1983: 775-776) yang terdiri atas 10 (sepuluh) tahapan. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi); *planning* (perencanaan); *develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); *preliminary field testing* (uji coba awal); *main product revision* (merevisi hasil uji coba); *main field testing* (uji coba lapangan); *operational product testing* (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama); *operational field testing* (uji coba lapangan operasional); *final product revision* (penyempurnaan produk akhir); *dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 siswa. Data kelayakan dalam penelitian ini terdiri atas 3 jenis, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas diperoleh dari hasil penilaian validator, yang meliputi validator ahli materi dan ahli media. Kepraktisan diperoleh dari angket hasil pengamatan rekan sejawat. Efektivitas diperoleh dari hasil penilaian literasi siswa saat pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket dan tes. Angket diperoleh untuk mengetahui validitas media dari validator dan kepraktisan dari rekan sejawat. Tes digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam proses pembelajaran melalui soal evaluasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *interactive analysis* dari Miles dan Hubberman (2014: 14) yang terdiri atas kondensasi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini merupakan penjabaran atas tujuan yang telah dilakukan menggunakan metode penelitian yang telah ditentukan pada bagian sebelumnya. Bagian ini ditulis secara sintesis untuk membuktikan langkah yang disampaikan pada metode penelitian. Pembahasan merupakan penjabaran dan hasil analisis atas apa yang dilakukan pada hasil data penelitian.

1. Hasil

a. Research and information collecting (Penelitian dan pengumpulan informasi);

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi, hal yang dapat diidentifikasi adalah adanya ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dengan kondisi siswa sebagai efek dari pandemi. Oleh karena permasalahan yang dialami cukup banyak, pada semester ganjil ini disepakati bahwa di kelas IIID pembelajaran akan difokuskan kepada literasi dan numerasi.

Pada literasi, difokuskan pada literasi baca tulis agar siswa dapat menuntaskan kemampuan memahami teks maupun menulis kalimat. Hal ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa di jenjang kelas selanjutnya dimana literasi baca tulis menjadi sesuatu yang mutlak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Planning (Perencanaan);

Perencanaan yang dilakukan pada tahap selanjutnya setelah mengumpulkan informasi adalah melakukan perencanaan pembelajaran

literasi dan numerasi di kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan. Pembelajaran literasi difokuskan pada literasi baca tulis. Literasi baca meliputi kegiatan memahami bacaan fiksi maupun non fiksi. Literasi tulis meliputi menulis kalimat dengan penulisan kata yang utuh tanpa meninggalkan satu karakter/ huruf.

Pada bagian perencanaan ini mulai disusun rencana media yang akan dikembangkan. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa media sebaiknya berupa permainan karena efek pandemi siswa kurang dapat diajak serius dalam pembelajaran. Permainan yang sedang menjamur di kalangan anak-anak adalah permainan POP IT.

Mainan POP IT adalah mainan dari karet silikon seperti gelembung-gelembung yang dapat dipencet oleh pemain. Dari kegiatan memencet yang dapat meningkatkan aktivitas motorik ini ditambahkan potongan kertas berisi huruf yang dapat siswa susun menjadi kata. Kata ini yang di LKPD kemudian dikembangkan oleh siswa dalam bentuk kalimat. Agar dapat mengembangkan kosakata ke dalam kalimat, diperlukan pengetahuan mengenai kosakata tersebut. Harapannya, melalui hal ini siswa dapat termotivasi untuk membuka bahan ajar sehingga kegiatan literasi baca tulis dapat sekaligus ditingkatkan dalam kegiatan belajar ini.

c. Develop preliminary form of product (Pengembangan draft produk);

Draf produk yang dikembangkan pada tahap ini berupa penyusunan media SH POP. Hal yang dilakukan pertama adalah menyiapkan mainan POP IT dengan beraneka bentuk. Dalam hal ini disiapkan 10 buah mainan POP IT untuk 10 kelompok.

Selain itu, disiapkan pula kertas-kertas berisi alphabet berbentuk lingkaran yang dibuat menggunakan Ms. Word dan berisi huruf-huruf sesuai kosakata yang akan diberikan kepada siswa. Setiap bagian dicetak sebanyak rangkap 10 karena digunakan untuk 10 kelompok. Kertas dipotong secara manual menggunakan gunting.

Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas media kepada ahli media dan ahli pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini adalah

kepala sekolah SDIT Izzatul Islam yang setiap bulan melakukan supervisi pembelajaran sehingga cukup paham akan kebutuhan media di setiap jenjang kelas di SDIT Izzatul Islam Getasan. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah pengawas sekolah, Bapak Subandi, S.Pd., SD., M.Si. yang sering melakukan diskusi pembelajaran ke sekolah binaan terkait pembelajaran di masa pandemi.

Hal yang dilakukan pertama kali dengan validator adalah melakukan validasi instrumen. Validasi instrumen dilakukan oleh pengawas sekolah. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan untuk memvalidasi media dengan revisi pada bagian tampilan perlu penambahan aspek kesesuaian dengan usia siswa.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan kegiatan validasi media oleh validator. Validasi meliputi tampilan, penyajian, relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut adalah data hasil validasi media SH POP.

Tabel 1. Hasil Validasi Media SH POP

No.	Aspek	Skor validator		Rerata
		V1	V2	
1.	Tampilan	4	4	4
2.	Penyajian	4	4	4
3.	Relevansi	4	3	3,5
4.	Keakuratan	3	3	3
5.	Kelengkapan sajian	3	4	3,5
6.	Konsep dasar	4	4	4
7.	Kesesuaian pembelajaran	4	3	3,5
Skor total		26	25	25,5
Rerata skor		93	89	91

Berdasarkan tabel di atas, rerata validasi media memperoleh skor 91 yang artinya media tersebut sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

d. Preliminary field testing (Uji coba awal);

Uji coba awal dilakukan kepada 3 siswa. Uji coba awal dilakukan kepada R, N, dan F. uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup. Kepada siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Berikut adalah ringkasan hasil uji coba awal.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Awal

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Skala respon guru	83	Baik
2.	Skala respon siswa	88	Sangat Baik
3.	Penilaian literasi siswa	78	Baik

e. Main product revision (Merevisi hasil uji coba);

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada uji coba awal. Revisi tahap kedua ini meliputi perbaikan pada potongan huruf yang awalnya kertas dibuat berwarna-warni. Hal ini cukup mengganggu siswa dan membuat siswa bingung karena mainan POP IT sendiri sudah berwarna-warni sehingga menjadi kontras jika potongan huruf juga berwarna-warni. Oleh karena itu, perbaikan di tahap kedua ini adalah memperbaiki potongan kertas yang berisi huruf ke dalam kertas putih.

f. Main field testing (Uji coba lapangan);

Uji coba lapangan dilakukan kepada 8 siswa kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan yang sebelumnya belum pernah mengikuti uji coba. Uji coba awal dilakukan kepada W, L, M, R, N, C, A, dan B. Uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup. Kepada siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Kata yang disusun setiap kelompok berbeda-beda sebagai bentuk perbaikan pada tahap uji coba awal.

Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Berikut adalah ringkasan hasil uji coba awal.

Tabel 3. Hasil Uji Lapangan

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Skala respon guru	80	Baik
2.	Skala respon siswa	88	Sangat Baik
3.	Penilaian literasi siswa	82,5	Baik

- g. *Operational product testing* (Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama);

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan atas kekurangan yang ditemukan pada saat uji coba lapangan. Saat uji coba ditemukan bahwa ketika siswa lebih banyak, dapat terjadi tindakan kurang percaya diri pada siswa sehingga menyontek jawaban milik kelompok lain.

Selain itu, kata yang diberikan oleh semua kelompok sama maka hasilnya siswa tidak murni menyusun sendiri, tetapi sebagian cenderung mengikuti hasil kelompok lain (menyontek). Oleh karena itu, perbaikan pada tahap ini adalah menyusun kata yang berbeda untuk setiap kelompok agar tidak terjadi kecurangan.

Setiap kelompok tetap dibebani 5 kata yang disusun secara acak, namun kata yang disusun berbeda. Pada tahap perbaikan kali ini, tema yang digunakan masih tema makhluk hidup pada tema 1. Peneliti mengupayakan agar kata yang disusun siswa berbeda dengan yang sudah disusun pada uji coba awal walaupun siswa yang melakukan uji coba pada tahap ini berbeda dengan tahap uji coba awal.

h. Operational field testing (Uji coba lapangan operasional);

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 siswa kelas IIID SDIT Izzatul Islam Getasan yang sebelumnya belum pernah mengikuti uji coba. Uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup. Siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Kata yang disusun setiap kelompok berbeda-beda sebagai bentuk perbaikan pada tahap uji coba lapangan.

Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Berikut adalah ringkasan hasil uji coba awal.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Skala respon guru	90	Sangat baik
2.	Skala respon siswa	92	Sangat baik
3.	Penilaian literasi siswa	86	Sangat baik

i. Final product revision (Penyempurnaan produk akhir);

Perbaikan akhir yang dilakukan pada tahap ini adalah memberi petunjuk pemakaian media atas masukan dari rekan sejawat. Hal ini bertujuan agar rekan guru lain yang ingin mengimplementasikan media SH POP dapat melakukan sesuai petunjuk penggunaan. Selain itu, petunjuk juga disusun dengan bahasa yang sederhana agar media SH POP yang mengadopsi konsep mainan ini dapat digunakan siswa lain untuk bermain dalam aktivitas sehari-hari.

j. Dissemination and implementation (Diseminasi dan implementasi).

Tahap diseminasi dilaksanakan di sekolah sendiri dengan sesama guru kelas di SDIT Izzatul Islam Getasan. Diseminasi dilakukan kepada 22

guru kelas. Saat diseminasi juga dihadiri kepala sekolah. Pada tahap diseminasi, penelitian ini mendapat apresiasi dari wali kelas dan para peserta setuju mengadopsi mainan sebagai rancangan media pembelajaran.

Sebagai salah satu efek pandemi yang berkepanjangan dan turunnya kualitas pendidikan sebagai akibat pembelajaran jarak jauh yang kurang maksimal, siswa memang cenderung sulit langsung dikondisikan ke pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru untuk mengembalikan minat siswa terhadap pembelajaran.

2. Pembahasan

Pandemi yang mengubah tatanan pada banyak sektor juga memberikan imbas pada tata laksana pembelajaran di dunia pendidikan. Pembelajaran di sekolah dihentikan dan diubah menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Ketidaksiapan bangsa Indonesia dalam menghadapi hal tersebut memicu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan kurang lebih selama 1 tahun mulai mendekati *learning loss*, yaitu siswa melewatkan beberapa fase sehingga tidak utuh dalam menerima konsep pembelajaran. Setelah ada penurunan level PPKM, pembelajaran tatap muka mulai dilakukan secara terbatas di sekolah-sekolah. Pada fase ini, diketahui bahwa siswa mulai tidak siap untuk sekolah sebagaimana halnya seperti saat sebelum pandemi. Hal ini memicu guru untuk menyikapi pembelajaran agar menarik kembali siswa untuk belajar.

Anak usia sekolah dasar kelas 3 merupakan fase saat mereka masih senang bermain (Haryanti, 2017). Oleh karena itu disimpulkan agar pembelajaran difokuskan pada literasi dan numerasi dasar. Pada literasi dasar dipilih literasi baca tulis karena siswa belum seutuhnya dapat membaca dan menulis kata secara lengkap dalam sebuah kalimat. Selain itu, karena siswa masih senang bermain, maka dipilih mainan POP IT untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

Mainan POP IT adalah mainan dari karet silikon seperti gelembung-gelembung yang dapat dipencet oleh pemain. Dari kegiatan memencet yang

dapat meningkatkan aktivitas motorik ini ditambahkan potongan kertas berisi huruf yang dapat siswa susun menjadi kata. Kata ini yang di LKPD kemudian dikembangkan oleh siswa dalam bentuk kalimat. Agar dapat mengembangkan kosakata ke dalam kalimat, diperlukan pengetahuan mengenai kosakata tersebut. Harapannya, melalui hal ini siswa dapat termotivasi untuk membuka bahan ajar sehingga kegiatan literasi baca tulis dapat sekaligus ditingkatkan dalam kegiatan belajar ini.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas media kepada ahli media dan ahli pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SDIT Izzatul Islam yang setiap bulan melakukan supervisi pembelajaran sehingga cukup paham akan kebutuhan media di setiap jenjang kelas di SDIT Izzatul Islam Getasan. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah Pengawas Sekolah, Bapak Subandi, S.Pd., SD., M.Si. yang sering melakukan diskusi pembelajaran ke sekolah binaan terkait pembelajaran di masa pandemi.

Hal yang dilakukan pertama kali dengan validator adalah melakukan validasi instrumen. Validasi instrumen dilakukan oleh pengawas sekolah. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan untuk memvalidasi media dengan revisi pada bagian tampilan perlu penambahan aspek kesesuaian dengan usia siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Indriasih, Sumaji, dan Badjuri (2020) bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajar.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan kegiatan validasi media oleh validator. Validasi meliputi tampilan, penyajian, relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa.

Rerata validasi media memperoleh skor 91 yang artinya media tersebut sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Agar lebih sempurna, validator menambahkan catatan agar media disusun lebih menarik dengan pemilihan tipe mainan POP IT yang lebih variatif dari sisi bentuk.

Selanjutnya adalah uji coba awal yang dilakukan kepada 3 siswa. Uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup.

Siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Hasil uji coba awal juga mendapat skala respon yang baik dari guru berupa 83 poin, skala respon siswa yang baik berupa 88 poin, dan rerata nilai literasi baca tulis yang meningkat menjadi 78.

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada uji coba awal. Revisi tahap kedua ini meliputi perbaikan pada potongan huruf yang awalnya kertas dibuat berwarna warni. Hal ini cukup mengganggu siswa dan membuat siswa bingung karena mainan POP IT sendiri sudah berwarna-warni sehingga menjadi kontras jika potongan huruf juga berwarna-warni. Oleh karena itu, perbaikan di tahap kedua ini adalah memperbaiki potongan kertas yang berisi huruf ke dalam kertas putih.

Selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan kepada 8 siswa yang belum mengikuti uji coba pada tahap-tahap uji coba sebelumnya. Uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup. Siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Hasil uji coba awal juga mendapat skala respon yang baik dari guru berupa 80 poin, skala respon siswa yang baik berupa 88 poin, dan rerata nilai literasi baca tulis yang meningkat menjadi 82,5.

Selanjutnya dilakukan perbaikan atas kekurangan yang ditemukan pada saat uji coba lapangan. Saat uji coba ditemukan bahwa ketika siswa lebih banyak, dapat terjadi tindakan kurang percaya diri pada siswa sehingga menyontek jawaban milik kelompok lain. Selain itu, kata yang

diberikan oleh semua kelompok sama maka hasilnya siswa tidak murni menyusun sendiri, tetapi sebagian cenderung mengikuti hasil kelompok lain (menyontek). Oleh karena itu, perbaikan pada tahap ini adalah menyusun kata yang berbeda untuk setiap kelompok agar tidak terjadi kecurangan.

Setiap kelompok tetap dibebani 5 kata yang disusun secara acak, namun kata yang disusun berbeda. Pada tahap perbaikan kali ini, tema yang digunakan masih tema makhluk hidup pada tema 1. Peneliti mengupayakan agar kata yang disusun siswa berbeda dengan yang sudah disusun pada uji coba awal walaupun siswa yang melakukan uji coba pada tahap ini berbeda dengan tahap uji coba awal.

Selanjutnya adalah uji coba lapangan operasional yang dilakukan kepada 20 siswa yang belum mengikuti uji coba pada tahap-tahap uji coba sebelumnya. Uji coba awal dilakukan dengan mengacak 5 kata mengenai makhluk hidup. Siswa dibagikan huruf yang tersusun acak. Siswa diarahkan untuk menempelkan kata yang tersusun acak di mainan POP IT. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari referensi kata dari buku referensi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menulis kalimat berdasarkan kata yang berhasil mereka susun di LKPD. Kegiatan ini juga disaksikan oleh rekan sejawat yang sekaligus menguji kepraktisan proses penggunaan media SH POP. Hasil uji coba awal juga mendapat skala respon yang baik dari guru berupa 90 poin, skala respon siswa yang baik berupa 92 poin, dan rerata nilai literasi baca tulis yang meningkat menjadi 86.

Perbaikan akhir yang dilakukan pada tahap ini adalah memberi petunjuk pemakaian media atas masukan dari rekan sejawat. Hal ini bertujuan agar rekan guru lain yang ingin mengimplementasikan media SH POP dapat melakukan sesuai petunjuk penggunaan. Selain itu, petunjuk juga disusun dengan bahasa yang sederhana agar media SH POP yang mengadopsi konsep mainan ini dapat digunakan siswa lain untuk bermain dalam aktivitas sehari-hari.

Tahap diseminasi dilaksanakan di sekolah sendiri dengan sesama guru kelas di SDIT Izzatul Islam Getasan. Diseminasi dilakukan kepada 22 guru kelas. Saat diseminasi juga dihadiri kepala sekolah. Pada diseminasi,

penelitian ini mendapat apresiasi dari wali kelas dan para peserta setuju mengadopsi mainan sebagai rancangan media pembelajaran.

Sebagai salah satu efek pandemi yang berkepanjangan dan turunnya kualitas pendidikan sebagai akibat pembelajaran jarak jauh yang kurang maksimal, siswa memang cenderung sulit langsung dikondisikan ke pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru untuk mengembalikan minat siswa terhadap pembelajaran.

D. Penutup

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SH POP layak untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan rerata validasi media yang dilakukan oleh validator menunjukkan angka 91 yang mengartikan bahwa media sangat layak untuk diterapkan pada proses peningkatan literasi baca tulis di sekolah dasar. Hasil kepraktisan juga menunjukkan respon guru menunjukkan angka 92 yang mengartikan bahwa media SH POP praktis digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan literasi baca tulis di sekolah dasar. Skala respon siswa juga menunjukkan angka 90 yang mengindikasikan bahwa media SH POP praktis digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan literasi baca tulis di sekolah dasar. Hasil tes pada uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor rerata 86 yang mengartikan bahwa media SH POP efektif digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan literasi baca tulis di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memfasilitasi para guru untuk menulis artikel dan menerbitkan tulisan. terima kasih untuk Bapak Subandi, S.Pd., SD., M.Si. yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada para guru di SDIT Izzatul Islam Getasan untuk senantiasa berinovasi dan menuangkan gagasan dalam penelitian ilmiah. Terima kasih juga untuk seluruh warga sekolah SDIT Izzatul Islam Getasan, baik kepala sekolah, guru, hingga siswa yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

Daftar Referensi

- Albuni, H. (2022). Meningkatkan Literasi Tulis Siswa dengan Media KB Sebagai Upaya Mendukung Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 145-160. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.646>
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall. J.P. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th)*. New York: Pearson Education. Inc.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Haryanti, D.H. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57-63. <https://core.ac.uk/download/pdf/228882753.pdf>
- Indriasih, A., Sumaji, S., dan Badjuri, B. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 10(2), 154-162. <https://www.jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/4228/2120>
- Kartini. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Penggunaan Media Gambar dan Glosarium Diksi Peserta Didik SMPN 6 Bontang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 5(2), 331-352. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.177>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33. <https://doi.org/http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/anida/article/view/310/293>
- Mboka, I., Hajar, S., Nasir, Q.A.. (2021). Pengembangan Bahan Literasi Berbasis Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidayah Negeri 1 Timor Tengah Selatan (TTS). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 30-37. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/PKM/issue/view/55>
- Nafrin, I.A. & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456-462. : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. UPG.
- Sari, P.A.P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal for Lesson and Learning Studies*. 3(1), 141-152. <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324.g14714>

- Subiarto. (2021). Penggunaan Media Pohon Akar Pangkat Tiga (Pakar Pati) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 5(2), 587-606. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.252>
- Vidhyanti, R. T. dan Agustin, S.A. (2020). Perancangan Seri Buku Pengembangan Kemampuan Literasi Bertema Jelajah Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 9(2), F197-F203. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.59066>