



Uyu Mu'awwanah, M. Pd.
Umayah, S. Psi, M. M. Pd.

- PENGEMBANGAN -
MEDIA BUKU PINTAR
BAHASA JAWA BANTEN
Sebagai Sarana
LITERASI ANAK USIA DINI



AHI PRESS

Uyu Mu'awwanah, M. Pd.
Umayah, S. Psi, M. M. Pd.

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PINTAR
BAHASA JAWA BANTEN Sebagai Sarana **LITERASI ANAK USIA DINI**

ISBN 978-979-9152-36-82



Uyu Mu'awwanah, M. Pd.
Umayah, S. Psi, M. M. Pd.

ENGEMBANGAN MEDIA BUKU PINTAR
BAHASA JAWA BANTEN SEBAGAI SARANA
LITERASI ANAK USIA DINI

AYATULLAH HUMAENI INSTITUTE

2021

ENGEMBANGAN MEDIA BUKU PINTAR
BAHASA JAWA BANTEN SEBAGAI SARANA
LITERASI ANAK USIA DINI

Penulis: Uyu Mu'awwanah, M. Pd.

Umayah, S. Psi, M. M. Pd.

Editor: Dr. Ayatullah Humaeni, MA.

Desain Cover: Nizar

Tata Letak: Romi & Kamal

Cetakan: Pertama, Novemeber 2021

Ukr. 14,8 x 21 Cm ~ iv + 129 Hlm

ISBN 978-979-9152-36-82

Diterbitkan Oleh:

AHI PRESS

Jl. KH. Sohari, Link Cipare Jaya, Rt/Rw 03/21,
Kelurahan Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang

Email: ahinstitute123@gmail.com

© Hak Cipta dilindungi Undang - Undang
(All Right Reserved)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Laporan penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan peran aktif dari berbagai pihak. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan harapan, Jazakumullah Khairan Kasiran. Berikut ini adalah beberapa pihak tersebut, yaitu::

1. Rektor UIN “SMH” Banten yang telah memberikan kesempatan penelitian.
2. Kepala LPPM UIN “SMH” Banten atas bantuan teknis dan finansial yang diberikan selama penelitian ini.
3. Kepala Sekolah RA Al-Khairiyah Pontang, yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.
4. Dewan guru RA Al-Khairiyah Pontang, atas peran serta dan kontribusinya dalam penelitian ini.

5. Pihak lain yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan demi kelancaran penelitian ini.

Saya menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran sangat saya harapkan untuk perbaikan penelitian ini dan karya-karya selanjutnya.

Serang, November 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

Kata Pengantar - i

Daftar Isi - iii

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang - 1
- B. Rumusan Masalah - 11
- C. Tujuan Penelitian - 11
- D. Kajian terdahulu yang Relevan - 12

BAB II KAJIAN TEORITIS

- A. Kegiatan Literasi Anak Usia Dini - 18
- B. Media Pembelajaran - 28
- C. Pengembangan Media Pembelajaran - 56
- D. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran - 65
- E. Buku Pintar - 79
- F. Bahasa Jawa Dialek Banten - 86
- G. Historis Bahasa Jawa Banten - 89
- H. Penggunaan dan Kedudukan Bahasa Jawa Banten - 95
- I. Sejarah Bahasa Jawa Banten - 98
- J. Pengertian Bahasa Jawa Serang - 100

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode dan Prosedur Penelitian - 102
- B. Pengumpulan Data - 102
- C. Desain Produk - 103
- D. Data dan Sumber Data - 103
- E. Tempat dan Waktu Penelitian - 104
- F. Model Penelitian dan Pengembangan - 104
- G. Teknik Analisis Data - 107
- H. Kriteria Kelayakan Produk - 108
- I. Uji Efektivitas Produk - 109

BAB IV HASIL PENELITIAN

- A. Hasil Penelitian - 111
- B. Pembahasan Hasil Penelitian - 118

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan - 121
- B. Saran - 122

DAFTAR PUSTAKA - 123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan akan tercapai apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui proses yang sesuai dengan standar nasional maupun internasional dalam mencapai peningkatan mutu pendidikan saat ini dan seterusnya. Mewujudkan suatu generasi bangsa yang memiliki nilai mutu yang baik tentu didukung dengan pendidikan yang bermutu secara paripurna.

Peranan pendidikan ini bergantung pada proses pembelajaran yang dikelola oleh setiap instansi pendidikan dengan baik. Pembelajaran yaitu segala proses penyampaian materi bahan ajar kepada siswa yang disampaikan oleh seorang guru di lembaga pendidikan yang bertujuan untuk perubahan tingkah laku yang baik atau bertambahnya suatu ilmu pengetahuan.

Tuntutan dan tantangan zaman menuntut lembaga pendidikan untuk dapat mencetak dan membentuk generasi yang mampu bersaing di era globalisasi. Generasi dalam hal ini adalah manusia yang harus dibekali dengan kemampuan yang paham akan konten, informasi dan komunikasi. Kecakapan dan kemampuan inilah yang akan menjadi solusi bagi

permasalahan dalam bidang IPTEK, ekonomi dunia dan permasalahan lingkungan yang global.

Lembaga pendidikan melakukan berbagai perubahan atau inovasi dalam berbagai komponen pendidikan untuk melakukan pembenahan terus menerus dalam meningkatkan mutu pendidikan. Satu diantara berbagai inovasi pendidikan yang dilakukan yaitu perubahan atau pembenahan kurikulum pendidikan. Pembenahan dilakukan dapat dimulai dari seperangkat acuan dalam sistem kelulusan, isi, proses dan tujuan dalam pendidikan yang bersinergi dengan kebutuhan masyarakat Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi. Kemudian isu saat ini yang paling sering ditemui adalah gerakan literasi. Diantaranya adalah literasi ditingkat pendidikan anak usia dini atau lebih dikenal dengan PAUD.

Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat. Penguasaan enam literasi dasar yang disepakati oleh Forum Ekonomi Dunia (*World Economic Forum*) pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga dirasakan oleh orang tua dan seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi

sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan.¹

Kapasitas literasi dasar pada prasekolah yakni ditingkat pendidikan anak usia dini dan untuk pembaca awal atau siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 1, 2, dan 3 juga perlu ditingkatkan. Di antara keenam literasi dasar, yang paling mendasar adalah literasi baca-tulis yang merujuk pada kemampuan berbahasa, seperti membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Selain itu, secara komprehensif juga ditanamkan kemampuan untuk berhitung, memperhitungkan, mengamati, dan menggambar. Kegiatan literasi bagi pembaca awal haruslah menyenangkan. Aktivitas membaca hendaknya menumbuhkan kesenangan dan kepuasan di dalam diri siswa.

Pengembangan budaya literasi dilakukan pada tiga ranah pendidikan, yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat. Untuk mewujudkan Gerakan Literasi Nasional ditiga ranah tersebut, diperlukan strategi yang komprehensif dan terencana. Pada tahun 2019, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan menyediakan bahan bacaan yang menasar pembaca dini dan pembaca awal. Hal ini penting untuk membentuk karakter anak usia dini. Usia dini merupakan masa

1 Sofie Dewayani, *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca Dan Pembaca Dini* (Jakarta Timur: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kemendikbud, 2019).

yang paling strategis untuk membentuk karakter anak. Untuk mendukung tumbuh kembang anak, mereka diberi kebebasan untuk berekspresi, berinteraksi, dan berkolaborasi agar dapat menemukan kreativitasnya.

Pengertian literasi berdasarkan konteks penggunaannya bahwa literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca, dan berpikir kritis. Manusia dapat berkomunikasi dengan baik melalui penguasaan literasi yang baik pula. Literasi berkaitan erat dengan komunikasi. Terdapat dua hal yang tercakup dalam literasi, yaitu keaksaraan dan kewicaraan atau lisan dan tulisan. Pada kehidupan masa kini, kebiasaan keluarga yang mengadopsi budaya menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh kepada pola pendidikan yang ditanamkan kepada anak-anaknya.

Kunci dari literasi sebenarnya, yaitu mencintai membaca karena membaca adalah gerbang dari segala ilmu pengetahuan. Hal inilah yang mendasari Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. GLN dilaksanakan melalui strategi penguatan kapasitas fasilitator, peningkatan sumber belajar, perluasan cakupan peserta belajar, pelibatan publik, dan penguatan tata kelola yang dilakukan dalam ranah keluarga, sekolah, serta masyarakat.

Minat baca perlu ditumbuhkan sejak dini.

Anak-anak yang gemar membaca akan tumbuh menjadi seorang pembelajar yang cinta pengetahuan dan mengembangkan rasa ingin tahu sepanjang hayatnya. Masa awal seorang anak menempuh pendidikan formalnya, yaitu jenjang PAUD/TK dan SD, adalah saat yang tepat untuk menumbuhkan kegemaran membaca dalam dirinya. Pengalaman yang dilalui seorang anak pada masa ini akan dikenang dalam kehidupannya. Oleh karena itu, kegiatan membaca harus diperkenalkan dengan cara yang menyenangkan kepada anak yang baru memasuki usia sekolah. Salah satu persyaratan kegiatan membaca yang menyenangkan adalah ketersediaan buku-buku bacaan yang ramah anak, yaitu yang sesuai dengan minat dan pemahaman pembaca sasaran.

Buku ajar menjadi bahan penting dalam memberikan pembelajaran sebagai pedoman bagi guru dalam membuat, menyusun dan merumuskan kedalaman materi untuk disajikan kepada peserta didik. Tercapainya hasil belajar salah satunya didukung dengan ketersediaan buku ajar. Buku ajar berisikan ke dalam ilmu yang diturunkan ke dalam bahan kajian. Ketersediaan buku ajar dianggap yang digunakan sebagai buku pelajaran dalam bidang studi penting karena merupakan buku pendamping dan menjadi acuan bidang studi tertentu. Buku ajar dan proses belajar memiliki hubungan yang saling berkaitan agar

materi yang disampaikan oleh pengajar dapat disampaikan dengan efektif. Bahan ajar berperan sebagai fasilitator antara pendidik dengan peserta didik dan mengembangkan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Buku ajar sebagai media pembelajaran yang merupakan salah satu bentuk sumber belajar bagi guru atau dosen yang disusun secara sistematis oleh ahli bidang studi tertentu dalam hal ini profesi guru atau dosen, menurut kaidah-kaidah perancangan dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan meningkatkan ketertarikan pembelajar untuk terus belajar. Buku ajar merupakan suatu kesatuan unit pembelajaran yang berisi informasi, pembahasan serta evaluasi.

Buku ajar yang tersusun secara sistematis akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan buku ajar atau buku pedoman bagi guru pendidikan jasmani di sekolah TK dan PAUD. Buku yang dikembangkan nantinya berisikan materi tentang pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak usia dini dengan kedalaman materi yang lengkap dan spesifik.

Oleh karena itu, satu diantara sarana atau fasilitas dalam penyediaan buku sebagai sarana literasi ialah pengembangan buku pintar yang di dalamnya

memuat beragam istilah yang disertai dengan warna dan gambar yang sangat menarik minat anak untuk membaca bahkan gemar membaca. Selain itu, buku pintar yang dikembangkan ini adalah khusus berbahasa Jawa Serang Banten. Bahasa Jawa Serang merupakan satu diantara kebudayaan yang harus tetap dijaga kelestariannya. Sebagaimana Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, muatan lokal merupakan bahan kajian yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Melalui peraturan menteri wali kota dan peraturan Bupati tahun 2014 yang menerangkan tentang budaya dan Bahasa daerah harus dilestarikan, maka Bahasa Jawa Serang sejak tahun ajaran baru 2014/2015 mulai masuk dalam kurikulum muatan lokal di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota dan kabupaten Serang.

Standar kompetensi dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan Standar Kompetensi yang mencakup dalam ruang lingkup suatu pedoman pembelajaran atau disebut juga dengan kurikulum. Buku Bahasa Jawa Serang ini adalah buku yang dibuat sebagai media pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Agar anak usia dini memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang Bahasa Jawa Serang.

Pembelajaran Bahasa Jawa Serang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Jawa Serang sesuai dengan kaidah yang benar. Pembelajaran Bahasa Jawa Serang tidak terlepas dari empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Keterampilan berbahasa tersebut perlu ditingkatkan terutama pada keterampilan berbicara. Seiring berjalannya waktu penggunaan bahasa Jawa Serang dalam kehidupan sehari-hari jarang digunakan oleh anak-anak. Maka dari itu Bahasa Jawa Serang perlu dalam pembelajaran muatan lokal di sekolah untuk mempertahankan Bahasa Jawa Serang agar tidak hilang.

Bahasa Jawa Serang memiliki dua perbedaan pengucapan. Yang pertama bahasa Jawa Serang halus atau biasa disebut dengan Bebasan yang biasanya digunakan oleh kebanyakan orang tua atau sepuh (tokoh yang di tuakan). Sedangkan Bahasa Jawa Kasar yang paling umum digunakan didaerah perkampungan yang biasa di gunakan oleh anak-anak yang tinggal di daerah mereka. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi sangatlah penting, maka sangat diperlukan generasi muda supaya bisa dan mengerti Bahasa Daerah terutama Bahasa Jawa

Serang ini. Tujuannya agar mereka tidak kehilangan Bahasa Daerahnya itu sendiri.²

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru PAUD, TK dan RA, keterbatasan media dalam mengembangkan literasi anak usia dini. Serta, bahan bacaan di sekolah kurang bervariasi, terlebih buku bacaan yang menggunakan bahasa daerah Peserta didik kesulitan dalam pembelajaran bahasa daerah karena keterbatasan buku bacaan.

Sejalan dengan pemaparan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan produk yang dapat digunakan untuk sarana literasi baca tulis berupa buku pintar bahasa Jawa Banten. Buku pintar bahasa Jawa Banten merupakan produk pengembangan yang berbeda dan memiliki ciri khas tersendiri dari produk- produk yang telah dikembangkan penulis sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan Suharto dan Tri mengenai bahan ajar bahasa Inggris berbasis budaya lokal Sunda dan produk yang dikembangkan oleh Khotimah mengenai buku cerita bergambar dwibahasa sebagai sarana apresiasi sastra.³ Sementara itu, buku pintar bahasa

2 A. Mudjahid Chudari, *Kamus Lengkap Bahasa Jawa Banten*, (Serang: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Serang), h.4

3 Khotimah, Khusnul., "*Pengembangan Media Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas IV Sekolah Dasar*". (Serang: Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa., 2020).

jawa Banten yang akan dikembangkan oleh peneliti ini berisi pengenalan anggota tubuh dengan menggunakan bahasa jawa banten dan bahasa Indonesia. Buku pintar bahasa Jawa Banten dirancang dengan menyajikan teks dan gambar yang menarik dengan menggunakan bahasa daerah, dan bahasa nasional. Oleh karena itu, buku pintar Bahasa Jawa Banten bisa menjadi sumber belajar tambahan bagi peserta didik.

Tentunya mempelajari bahasa Jawa dialek Banten tidak terlepas dari bahasa Indonesia yang menduduki peran penting sebagai bahasa pengantar pendidikan dan penguasaan ilmu pengetahuan sehingga peserta didik tidak hanya memiliki khazanah intelektual, tetapi juga memiliki kebanggaan dan kecintaan kepada bangsa. Bahasa Indonesia di sekolah diarahkan dalam penguasaan komunikasi, baik secara lisan maupun tulis dengan mengemukakan gagasan menggunakan kemampuan analitis dan penalaran peserta didik. Bahasa nasional perlu dibina oleh setiap warga negara Indonesia dengan memelihara bahasa Indonesia agar terhindar dari arus globalisasi yang tidak sesuai dengan bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menilik kebutuhan di sekolah dasar, penelitian ini akan dilakukan untuk mengembangkan produk berupa

buku bacaan untuk mendukung literasi baca tulis yang menggunakan tiga bahasa, yaitu bahasa Jawa, dialek Banten, dan bahasa Indonesia, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Buku Pintar bahasa jawa Banten sebagai Sarana Literasi anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan buku pintar Bahasa Jawa Banten sebagai sarana literasi anak usia dini ?
2. Bagaimana kelayakan buku pintar Bahasa Jawa Banten sebagai sarana literasi anak Usia dini ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan proses pengembangan buku pintar bahasa Jawa Banten sebagai sarana literasi anak usia dini.
2. Untuk Mendeskripsikan kelayakan buku pintar bahasa Jawa Banten sebagai sarana literasi anak usia dini.

D. Kajian Penelitian Terdahulu yang relevan

Penelitian yang ditulis oleh Suharto dan Tri membahas tentang pengintegrasian bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dengan budaya lokal pada materi ajar. Penelitian tersebut mengkaji kebutuhan peserta didik dalam tahap pengembangan materi ajar di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajar bahasa asing pada usia dini menjadi prioritas dalam pengajaran berbasis budaya lokal sehingga pembelajar tidak akan kehilangan jati diri budayanya. Selain mendukung kebijakan pemerintah dalam mendukung gerakan literasi, penelitian tersebut membantu pendidik dalam memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan pengetahuan budaya lokal secara bersamaan.⁴

Khotimah dalam penelitiannya membahas tentang pengembangan produk berupa buku dwibahasa sebagai sarana apresiasi sastra menggunakan model Borg and Gall. Produk buku dwibahasa dikembangkan guna menarik perhatian peserta didik untuk membaca dan mengapresiasi buku bacaan. Buku dwibahasa tersebut menggunakan cerita rakyat yang

⁴ Suharto, Pipit Prihartanti dan Tri Agustini Solihati., .
“. ‘Analisis Kebutuhan Siswa SD Terhadap Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Sunda’,” *Jurnal Pendidikan KeSDan*. Vol. 15 No. 2. Hal 100-109., 2020.

berjudul “Asal Mula Telaga Warna”.⁵

Produk yang akan dikembangkan oleh penulis adalah buku pintar trilingual sebagai sarana literasi baca tulis. Berbeda dengan penelitian yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini lebih fokus pada literasi baca tulis. Selain itu, produk ini menggunakan bahasa Jawa dialek Banten, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Dari penelitian terdahulu dapat diketahui tidak ada yang membahas khusus mengenai produk yang akan penulis kembangkan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini belum banyak dilakukan dan tergolong baru. Berikut tabel keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

Penelitian berikutnya pengembangan Bahan ajar Berbentuk buku cerita materi sains Tubuh Manusia Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida 2 Palembang, oleh Putri Ekawati. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbentuk buku cerita materi sains tubuh manusia dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model Rowntree meliputi tahap: perencanaan,

5 Khotimah, Khusnul., “*Pengembangan Media Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas IV Sekolah Dasar*”.

pengembangan dan penilaian.⁶ Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif Tessmer yang meliputi self evaluation, expert review, one-to-one evaluation dan small group evaluation, karena hanya menguji kevalidan dan kepraktisan produk. Teknik pengumpulan data menggunakan walkthrough dan observasi. Hasil expert review dari segi materi dan dari segi media didapat nilai rata-rata sebesar 3,65 kategori sangat valid. Kategori sangat valid disini berarti produk yang dikembangkan dari segi materi sudah sesuai dengan isi buku yang terdiri dari gambar, tokoh cerita dan judul cerita, kemudian uraian materi mudah dimengerti anak usia 5-6 tahun, pembelajaran sains materi tubuh manusia yang diajarkan sesuai tidak terlalu banyak dan kesesuaian bahasa sehingga mudah dipahami oleh anak. Dari segi media sudah sesuai dengan desain tampilan buku memiliki warna dan gambar cover yang menarik, penggunaan huruf yang bagus untuk anak, tata letak gambar serta tulisan yang mudah dibaca anak dan penggunaan ilustrasi gambar yang tidak mengandung sara. Tahap one-to-one evaluation dan small group evaluation diperoleh hasil rata-rata observasi sebesar

6 Putri Ekawati, *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Buku Cerita Materi Sains Tubuh Manusia Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida 2 Palembang* (Palembang: Universitas Sriwijaya Palembang, 2018).

88% kategori sangat praktis. Praktis artinya anak dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang diberikan yaitu menyebutkan nama teman serta ciri-ciri khusus, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menceritakan kembali apa yang didengar. Kelemahan dari produk ini adalah alur cerita yang dibuat rumit.

Penelitian lainnya Pengembangan Buku ajar Pendidikan Anak Usia Dini oleh Fadli

Surahman dkk. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu ketersediaan buku ajar pembelajaran pendidikan jasmani untuk, PAUD atau buku pedoman bagi guru olahraga di sekolah masih belum ada, dalam pembelajaran sebelumnya masih menggunakan buku pendidikan jasmani secara umum.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku ajar pendamping bagi guru di sekolah PAUD dan TK dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada konsep pengembangan Borg dan Gall yang dipersingkat menjadi tujuh langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan. Uji coba skala kecil

7 Fadli Surahman, "Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Sport Area* volume 4 nomor 2 (2020): 116-27.

melibatkan 10 orang subjek pengguna dan uji coba skala besar melibatkan 35 orang subjek penggunaan. Agar produk yang dihasilkan dapat dinyatakan valid maka dalam penelitian ini melibatkan tiga validator yang terdiri dari ahli motorik, ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini. Dari hasil uji coba skala kecil dari validasi ahli diperoleh rata-rata penilaian diperoleh skor 3.5 dengan kategori “Baik” dan hasil uji coba skala besar dari validasi ahli diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.9 dengan kategori “Baik”. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk buku pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak usia dini dinyatakan layak untuk digunakan. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan efektifitas buku ajar yang sudah dikembangkan sehingga dapat melihat seberapa besar pengaruh buku ajar ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani PAUD.

Penelitian yang dikaji oleh Yuliana bertujuan untuk ; 1) mengembangkan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar dalam perkembangan moral anak usia dini, 2) mengetahui kelayakan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar dalam perkembangan moral anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, subjek dalam penelitian ini adalah

TK Islamiyah Desa Tanjung Raja Lampung Utara dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru di TK Islamiyah, untuk menguji kualitas buku cerita bergambar dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas buku cerita bergambar yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita bergambar sebagai bahan ajar, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 76% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 86% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru TK Islamiyah mendapatkan persentase 89% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik TK Islamiyah mendapatkan persentase 93.38% kategori sangat layak.⁸

8 Yuliana, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja". (Lampung: Skripsi Universitas Islam negeri Raden Intan., 2018).

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Kegiatan Literasi Anak Usia Dini

1. Pengertian Kegiatan Literasi

Literasi merupakan bagian dari perkembangan kemampuan bahasa anak yang sangat penting untuk distimulasi sejak usia dini. Sebelum anak dapat membaca dan menulis, melalui literasi dapat memberikan pengalaman pada anak tentang konsep pengetahuan huruf, kesadaran fonologi, pemahaman, kosakata, menulis dan membaca. Apabila anak memiliki pengalaman literasi maka anak akan dapat dengan mudah belajar membaca dan menulis, sehingga berdampak pada pencapaian akademik yang lebih baik⁹. Kemampuan sebelum membaca dan menulis merupakan bagian dari aktivitas kognitif, seperti: kesadaran fonem, kosakata penulisan nama, dan indikator lainnya terkait kemampuan menceritakan kembali, pemahaman cerita dan sebagainya¹⁰.

9 Mutia Afnida dan Suparno, "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh," *Jurna Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Dini* Volume 4, no. Issue 2971-981 (2020), <https://doi.org/10.31004/Obsesi.v4i2.480>.

10 D Arsa, "Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 127-136, 2019.

Praktik literasi di PAUD berpengaruh pada kemampuan literasi awal anak usia dini. Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian longitudinal Magnuson dkk., bahwa praktik literasi memiliki efek jangka panjang yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan bahasa anak. Anak-anak yang menunjukkan kemampuan literasi yang baik sejak usia dini cenderung menjadi pembaca yang sukses ngkinan selanjutnya akan terus terlambat dibanding dengan perkembangan anak seumurannya¹¹. Storch dan Whitehurst menjelaskan bahwa kesadaran fonologi bersamaan dengan pengetahuan tulisan, berdampak pada kemampuan belajar membaca anak di PAUD. Kesadaran fonologi yang diukur merupakan sebagai salah satu prediktor paling kuat dalam penguraian sandi, pemahaman membaca, dan keterampilan mengeja¹². Prioletta dan Pyle menjelaskan terkait praktik literasi untuk anak, dengan adanya ketersediaan sumber bacaan maupun tulisan di lingkungan bermain dapat diintegrasikan dengan

11 Magnuson, K. A., Ruhm, C., & Waldfogel, J., "The Persistence of Preschool Effects: Do Subsequent Classroom Experiences Matter?," *Early Childhood Research Quarterly*, 22, 18– 38, 2007.

12 Storch, S. A., & Whitehurst, G. J., "Oral Language and Code-Related Precursors to Reading: Evidence From a Longitudinal Structural Model," *Developmental Psychology*, 38(6), 934–947. <https://doi.org/10.1037//0012-1649.38.6.934>, 2002, hal. 938.

permainan melalui kegiatan menulis, menggambar dan bermain drama sehingga dapat mendukung pengalaman literasi anak secara konkret¹³. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Arsa bahwa pengalaman literasi awal anak usia dini pada suku Anak Dalam terjadi melalui aktivitas menggambar, bercerita tentang pengalaman, berhitung, dan membaca¹⁴. Selanjutnya Elliott dan Olliff menemukan bahwa pentingnya menciptakan kegiatan yang berkaitan dengan semua domain perkembangan anak (fisik, sosial-emosional dan kognitif) dengan cara yang menyenangkan dengan tujuan untuk memajukan pengembangan keterampilan literasi yang muncul dari anak-anak usia prasekolah¹⁵.

Beberapa peneliti menyebutkan bentuk-bentuk program intervensi yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan literasi anak,

13 Prioletta, J., & Pyle, A., "Play and Gender in Ontario Kindergarten Classrooms: Implications for Literacy Learning," *International Journal of Early Years Education*, 25(4), 393-408. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1390446>, 2017. hal. 397.

14 Arsa, "Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya., hal. 136"

15 Elliott, E. M., & Olliff, C. B., "Developmentally Appropriate Emergent Literacy Activities for Young Children: Adapting the Early Literacy and Learning Model," *Early Childhood Education Journal*, 35(6), 551-556. <https://doi.org/10.1007/S10643-007-0232-1>, 2008, hal. 552.

diantaranya Justice dan Sofka mengembangkan konsep Read It Again-Prek! (RIA) yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan kemampuan bahasa dan literasi anak usia dini dalam 4 bidang utama, yaitu: kosakata, cerita, kesadaran fonologi, dan pengetahuan tulisan; berkaitan dengan stimulus card untuk aliterasi dan rima; sedangkan mengembangkan program Early Reading Intervention (ERI) melalui penyerbuan kata dan identifikasi huruf-kata yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengaplikasikan fonik dan kemampuan dalam menganalisis struktur pengucapan tulisan kata¹⁶.

Pada tahun 2017, pemerintah Indonesia mencanangkan ‘Gerakan Literasi Nasional (GLN)’ melalui aktivitas literasi membaca (Alibaca) untuk penerapan literasi di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Berdasarkan data yang diperoleh Alibaca masyarakat Indonesia termasuk dalam kategori ‘aktivasi literasi rendah’ dengan skor $M=37,32$. Provinsi Banten juga berada pada kategori ‘aktivasi literasi rendah’ dengan nilai indeks 34,37. Tidak terlepas dari program tersebut, pada tahun 2019 program kegiatan literasi dikembangkan dan difokuskan pada lingkungan keluarga dan dikenal

16 Justice, L. M., & Sofka, A. E., “Engaging Children with Print: Building Early Literacy Skills through Quality Read-Alouds,” 2013. ha. 52.

dengan istilah Gerakan Nasional Orang Tua membacakan Buku (Gernas Baku). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi keluarga terutama orangtua dan lembaga PAUD agar dapat menumbuhkan budaya membaca kepada anak sejak usia dini (Panduan Pelaksanaan Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku (GERNAS BAKU), 2019). Seperti yang dijelaskan peneliti sebelumnya, budaya membaca melalui literasi yang dimulai sejak usia dini memiliki pengaruh yang besar untuk perkembangan kemampuan bahasa anak.

Literasi berkaitan dengan stimulasi perkembangan kemampuan bahasa anak dengan mengenal dan menceritakan bentuk tulisan/gambar yang terdapat didalam bacaan. Dengan adanya GLN dan Gernas Baku di lingkungan keluarga dan PAUD dapat memberikan pembiasaan pengenalan huruf dan kosakata, kesadaran fonem, dan pemahaman bacaan melalui tulisan/gambar. Maka dari itu, melalui penelitian ini kita dapat mengetahui sejauh mana guru dapat memahami dan menerapkan literasi di PAUD yang akan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan bahasa anak.

2. Cakupan Literasi AUD

Secara konvensional, literasi dimulai dengan pengenalan huruf, kemampuan mengeja suku kata, kefasihan melafalkan bacaan, dan keterampilan

menulis. Kegiatan ini dapat diperkenalkan ketika anak duduk di bangku pendidikan anak usia dini (PAUD) dan TK. Namun, kecakapan literasi dalam pengertian yang lebih luas, dimulai di rumah sebelum anak duduk di bangku sekolah formal. Kecakapan literasi ditumbuhkan dalam lingkungan yang kaya interaksi dengan anggota keluarga melalui kegiatan bercakap-cakap, menyanyi, bermain musik, dan bermain. Menurut Stewart, dkk. kecakapan literasi untuk anak di jenjang prabaca dan pembaca dini mencakup beberapa hal sebagai berikut¹⁷.

a. Kesadaran fonologis

Kesadaran fonologis adalah pengetahuan bahwa kata-kata terdiri atas satuan bunyi terkecil berwujud huruf. Ketika diperkenalkan pada huruf, anak perlu diajak untuk mengenali bahwa bunyi huruf membentuk kata-kata. Huruf merupakan lambang satuan bunyi yang terkecil.

b. Minat terhadap materi cetak

Minat anak terhadap materi cetak dapat terlihat apabila anak menunjukkan ketertarikan terhadap buku. Untuk mengembangkan minat ini, anak perlu

¹⁷ Stewart, Roger A., dkk., “Enhanced Storytimes: Effects on Parent/Caregiver Knowledge, Motivation, Behaviors,” *Children and Libraries. Summer Edition.*, 2014.

dibiasakan melihat dan mengeksplorasi materi cetak (print materials), baik dalam bentuk buku, poster, maupun media lain. Anak yang tumbuh dikelilingi buku akan mengembangkan ketertarikan pada materi di dalam buku tersebut.

- c. Kesadaran terhadap materi cetak
Kesadaran terhadap materi cetak terlihat pada cara anak memperlakukan bacaan (menelusuri bacaan dengan pandangannya, dari kiri ke kanan dan atas ke bawah). Anak yang dikelilingi materi cetak dan terbiasa melihat orang dewasa di sekitarnya membaca buku akan memahami bahwa bacaan memuat materi yang menyampaikan makna tertentu.
- d. Pengetahuan huruf
Pengetahuan huruf tidak saja mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi huruf, tetapi juga kesadaran bahwa huruf mewakili bunyi serta memiliki bentuk dan bunyi yang berbeda satu sama lain. Ketertarikan anak terhadap huruf dapat ditumbuhkan melalui kegiatan yang menyenangkan baginya, misalnya menyanyi dan bermain.
- e. Perbendaharaan kata
Kosakata atau perbendaharaan kata anak ditunjukkan oleh penguasaan anak terhadap

nama-nama benda, perbuatan, emosi, dan konsep sederhana di sekitar mereka. Seorang anak yang memiliki kosakata yang kaya akan mudah memahami materi bacaan. Sejalan dengan hal tersebut, kebiasaan membaca akan memperkenalkan anak dengan beragam kosakata baru.

f. Pengetahuan latar

Pengetahuan latar adalah pemahaman anak tentang dunia di sekitarnya. Anak yang sering diajak berkomunikasi akan mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pemahamannya melalui percakapan dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Kemampuan bertutur Kemampuan menggunakan bahasa lisan merupakan fondasi yang membentuk kecakapan literasi anak pada jenjang prabaca dan pembaca dini. Anak perlu mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan.

3. Prinsip-Prinsip Kegiatan Literasi AUD

Saat melibatkan anak dalam kegiatan literasi di rumah dan di sekolah, orang tua dan guru perlu memenuhi beberapa prinsip berikut agar kecakapan literasi anak dapat dicapai dengan optimal.

a. Berkomunikasi dengan bahasa lisan merupakan aspek penting dalam kegiatan

literasi yang melibatkan anak jenjang prabaca dan pembaca dini.

Berbicara dengan anak merupakan kegiatan yang dapat dilakukan secara natural untuk meningkatkan kekayaan kosakatanya. Kosakata yang kaya ini kelak akan membantu anak untuk memahami materi dalam buku, lagu, dan informasi apa pun yang tersaji di sekitar mereka. Anak yang terampil berbicara akan dapat berkomunikasi dengan baik dan akan tumbuh menjadi pembaca yang baik. Orang dewasa di sekitar anak perlu menjadi teman berbicara dan pendengar yang mampu menanggapi rasa ingin tahunya.

- b. Kegiatan literasi perlu bersifat kontekstual dan terintegrasi dengan kegiatan keseharian anak. Kegiatan literasi perlu menjadi bagian dari kegiatan anak sehari-hari. Misalnya, ketika berjalan-jalan dengan guru atau orang tua, anak-anak dapat diajak untuk mengidentifikasi huruf atau kata yang mereka kenali. Demikian pula, anak dapat diajak untuk bermain peran sambil berkegiatan tulis-menulis, seperti ketika berpura-pura menjadi pelayan restoran, anak berpura-pura menuliskan menu.
- c. Kegiatan literasi perlu melibatkan orang dewasa atau figur lain dalam lingkungan

terdekat anak.

Anak biasanya gemar meniru perbuatan orang dewasa. Orang dewasa atau figur lain dalam lingkungan sosial anak menjadi panutan dalam berkomunikasi, membaca, atau menulis. Orang dewasa dapat menularkan kebiasaan baik ini kepada anak.

- d. Kegiatan literasi perlu bersifat menyenangkan dan tanpa paksaan.

Kegiatan literasi usia dini perlu berlangsung secara natural dan terintegrasi dengan aktivitas anak sehari-hari. Anak tak seharusnya merasa terpaksa melakukannya. Apabila kegiatan literasi berlangsung dalam kehangatan dan cinta-kasih bersama anggota keluarga, anak akan mengenangnya sebagai kegiatan yang menyenangkan. Misalnya, orang tua atau pengasuh dapat membacakan buku atau bercerita sebelum tidur.

- e. Kegiatan literasi perlu mengembangkan kecakapan anak secara komprehensif.

Kegiatan literasi usia dini tak terbatas hanya pada aktivitas membaca dan menulis atau aktivitas yang menggunakan pensil dan kertas. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan sambil bermain menggunakan alat peraga, beraktivitas fisik, menyanyi, menari, dan bermain musik.

B. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu bentuk yang dapat mengantarkan pesan kepada penerima pesan dengan tujuan tertentu. Anita menyatakan bahwa media merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan.¹⁸ Istilah *media* Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹ Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Asnawir “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.²⁰ Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Sundayana mengklasifikasikan media berdasarkan pada ciri fisiknya secara mendasar

18 Anita, Sri., *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Di SD*. Cet. 21 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014). hal. 61.

19 Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2015), hal. 3.

20 Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2012), hal. 11.

21 Syaiful Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 136.

terbagi menjadi dua, yaitu media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi, yaitu media yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang, seperti gambar, bagan, dan lain-lain. Media tiga dimensi, yaitu media yang dapat dilihat dari berbagai arah pandang, seperti model kerangka manusia, globe, dan lain-lain.²² Apriyanti dan Yoyok menyatakan bahwa media dua dimensi lebih banyak digunakan pendidik daripada media tiga dimensi karena media dua dimensi mudah diperoleh dari berbagai sumber.²³

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya

22 Sundayana, Rostina. Sundayana, Rostina., *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2014). hal. 139.

23 Apriyanti, Nur, dan Yoyok Yermiandhoko, “Perbedaan Penggunaan Media Dua Dimensi Dengan Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SDN Kutisari III Surabaya’.,” *JPSD. Universitas Negeri Surabaya* Vol 03, No 02 (2015), hal 27.

untuk membelajarkan siswa.²⁴ Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.²⁵ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²⁶

Jika diambil formasi pendapat di atas media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media

24 Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 183.

25 Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) Hal. 57.

26 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,d* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 117.

komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Istilah medium atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.²⁷

Pendapat lain mengenai klasifikasi media pembelajaran dikemukakan oleh Kusumaningtyas, dkk. bahwa berdasarkan bentuknya media pembelajaran terbagi tiga, yaitu media cetak, noncetak, dan audio. Media cetak merupakan media yang melewati proses percetakan dalam pembuatannya,

²⁷ Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*, hal. 3.

seperti buku, lembaran kertas, dan majalah. Media non cetak merupakan media yang menggunakan teknologi. Media audio merupakan media yang dapat mengeluarkan bunyi, seperti musik dan rekaman suara.²⁸ Sementara itu, Kusumawardhani membagi media pembelajaran di antaranya, yaitu media berbasis cetakan, media berbasis komputer, dan media berbasis audio-visual.²⁹

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

2) Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

²⁸ Kusumaningtyas, Retno Ayu, dkk, *Uji Kompetensi Guru* (Jakarta: Bumi Aksara., 2018), hal. 64.

²⁹ Kusumawardhani, R. D, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus.," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol. 3, No. 1. (2020), hal. 319.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner yang dikutip Azhar Arsyad ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain:30

- a. Pengalaman langsung (enative), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul.
- b. Pengalaman piktorial/gambar (iconic), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut.
- c. Pengalaman abstrak (symbolic), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik,

30 Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*. hal.7.

siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.

Berdasarkan *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) yang menjadi landasan teori penggunaan media bahwa terdiri dari sebelas macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yakni³¹:

- a. Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- c. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.
- d. Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui

31 Asnawir, *Media Pembelajaran*. hal 21.

percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.

- e. Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak siswa ke obyek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.
- f. Pengalaman melalui pameran (Study Display), pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa perkembangan dan kemajuan sekolah. Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.
- g. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan kelayar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
- h. Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.
- i. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa)

lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan).

- j. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.

Kerucut pengalaman Dale diatas merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan atau informasi.³²

Pengalaman langsung tersebut akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang tekandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan Learning By Doing.

Dalam pembelajaran setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada yang unggul dalam aspek verbal dan ada yang unggul dalam aspek

32 Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*. hal. 10.

non verbal. Oleh karena itu, Edgar Dale dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa prosentase keberhasilan pembelajaran sebesar 75% berasal dari indera pandang, melalui indera dengar sebesar 13% dan melalui indera lainnya sebesar 12%.

Kelebihan media belajar adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandang, suara, dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.³³

Jadi penggunaan Media Belajar akan sangat membantu dalam pembelajaran dengan mengingat keuntungan dari media belajar tersebut.

3) Macam-Macam Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita

33 M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003). hal. 21.

manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Media Nonelektronik

1) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.³⁴ Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media

34 Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*. hal. 29.

pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia di setiap kelas adalah papan tulis.

3) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut. Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- a) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan.
- b) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

b. Media Elektronik

1) Overhead Projector (OHP)

Media transparansi atau overhead transparency (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (overhead projector). Media transparansi adalah media

visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8 1/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.³⁵

2) Program Slide Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.

3) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

4) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang

35 Asnawir, *Media Pembelajaran*. hal. 57.

sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

5) Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, remote control, dan kabel penghubung RF dan TV.

6) Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

7) Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet

sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu³⁶:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan

³⁶ Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*. hal. 15.

menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman

siswa akan lebih baik.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

5) Ciri-Ciri Karakteristik Media

Gerlach dan Elly mengemukakan tiga ciri

media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu³⁷:

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Dengan ciri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat, peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan mengajar. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara

37 Arsyad, Azhar. hal 11-14.

perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (Manipulatif Property)

Transformasi merupakan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (Distributif Property)

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kedalam sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali transformasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan berulang-ulang.

6) Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran

Agar memiliki keefektifan yang optimal sebagai komponen pembelajaran penting memilih media pembelajaran sedemikian rupa. Pemilihan suatu media tertentu oleh seorang guru didasarkan atas

pertimbangan antara lain:

- a. Ia merasa sudah akrab dengan media tersebut.
- b. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

Pertimbangan di atas diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan. Menurut Arsyad, dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

Pertama, yaitu motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan dialami peserta didik harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

Kedua, yaitu perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan

peserta didik untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.

Ketiga, tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu, pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

Keempat, adalah organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna. Peserta didik akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Di samping itu tingkatan materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, peserta didik dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.

Kelima, yaitu persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran

dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan peserta didik.

Keenam, yaitu emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

Ketujuh, yaitu partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh peserta didik jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.

Kedelapan, yaitu umpan balik. Hasil belajar

dapat meningkat apabila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kesembilan, adalah penguatan (reinforcement). Apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

Kesepuluh, yaitu latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian, ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

Kesebelas, yaitu penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Peserta didik mesti telah pernah

dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (hardware), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain³⁸:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak

38 Asnawir, *Media Pembelajaran*. hal. 15-16.

menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

- d. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

7) Keunggulan dan Kelemahan Media Belajar

Media pembelajaran sendiri terdiri dari

beberapa komponen intruksional yang akan meliputi orang, pesan, dan juga peralatan, dan media sendiri merupakan sebuah wahana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pelajaran atau informasi pesan. Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model.
 - 2) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed fotografi.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun

secara verbal.

- 5) Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi, sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

Dibawah ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran seperti media audio, media visual, dan juga media audio visual. Antara lain:

- a. Kelebihan dan kekurangan media audio.
 - 1) Kelebihan pada media audio adalah siswa akan dapat lebih fokus, karena tersebut akan di tuntut untuk dapat lebih peka terhadap pendengarannya, sehingga

kemampuan mendengarkan pada siswa tersebut pun dapat lebih terasah.

- 2) Kelemahannya yaitu hanya akan mengasah kemampuan mendengar dari siswa saja dan tidak akan membantu mengasah inder lainnya seperti indera peraba dan juga indera penglihatan. Dan tentu saja media tersebut akan memiliki batasan terutama pada siswa yang memiliki sebuah permasalahan seperti tuna rungu.
- b. Kelebihan dan kekurangan media visual
- 1) Kelebihannya yang pertama adalah sudah tentu pada mudahnya obyek yang akan diterima oleh siswa ketika sedang di ajarkan serta dijelaskan oleh guru.
 - 2) Kekurangannya adalah hanya akan mengasah kemampuan pada indera penglihatannya saja, sehingga para siswa tersebut pun tidak dapat mengasah indera pendengaran dan juga indera perabanya. Dan tentu saja akan terbatas bagi mereka yang memiliki permasalahan pada indera penglihatannya.
- c. Kelebihan dan kekurangan media audio visual
- 1) Kelebihan dari media tersebut adalah dapat mencakup dari semua aspek indera penglihatan, indera pendengar, dan juga

indera peraba, sehingga kemampuan dari seluruh indera pada siswa dapat lebih terasah dengan baik karena dijalankan secara bersamaan dan seimbang.

- 2) Kelemahannya yaitu terletak pada keterbatasan biaya yang akan dikeluarkan, serta penerapannya yang akan mencakup dari seluruh aspek tersebut.

C. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Pengembangan berasal dari kata “kembang” mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, maksudnya yaitu suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau

kematangan.³⁹ Pengembangan media pembelajaran mempunyai arti bahwa media pembelajaran diperbaharui sedemikian rupa sehingga terbentuklah media pembelajaran yang sistematis, terarah serta efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran antara lain:

- a. Pengembangan Media pembelajaran tersebut haruslah bersifat menginformasikan.

Dalam pengembangan media diharapkan media tersebut dapat menginformasikan satu hal yang baru kepada peserta didik tentang suatu kejadian atau obyek yang tidak mereka ketahui sebelumnya melalui sebuah ruang dan waktu yang terbatas.

- b. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat menarik dan memotivasi siswa.

Agar sesuatu yang dipelajari oleh siswa tidak monoton, maka diperlukan adanya pengembangan media. Dalam pengembangan

39 H.M Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Semarang: CV.Thoha Putra, t.th). hal. 77.

media cenderung ingin menampilkan sesuatu yang spektakuler. Oleh karena itu sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi atau dialami oleh siswa akan memotivasi siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang dipelajarinya.

- c. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat Instruksional.

Seorang siswa dapat memahami sesuatu dengan cepat apabila dalam media tersebut menampilkan sesuatu yang bersifat instruksional. Maksudnya seorang siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Apakah sesuatu itu perlu dilakukan atau tidak, seorang siswa dapat memilah-milahnya. Begitu pula dalam pengembangannya sebuah pesan yang hendak disampaikan kepada siswa harus bersifat instruksional namun tidak memaksa.

3. Macam-macam Pengembangan Media Pembelajaran

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan

mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi, ataupun situasi. Jika kita mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, kita akan menemukan banyak gagasan-gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan.

Dalam proses penataan tersebut harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu seperti; kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

b. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Dan juga praktis, karena dapat dibawa kemana-mana. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi

lebih banyak, materi Audio-Visual dapat dipergunakan untuk :

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
 - 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
 - 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
 - 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.
- c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputer pun mendapat tempat di sekolah-sekolah. Di negara maju, misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan di sekolah-sekolah dasar sejak tahun 1980-an.³⁹ Dan kini di setiap sekolah komputer sudah merupakan fasilitas standar yang harus ada. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama

pembelajaran dengan bantuan komputer (Computer Assisted Intruccion-CAI atau Computer Assisted Learning-CAL). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi dan permainan.

d. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis Komputer

Multimedia secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia dapat berupa kombinasi antar teks, grafik, animasi, suara, dan video. Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Tampilan yang dapat

mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

4. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran juga menuntut perkembangan ke arah kemajuan. Dari manfaat yang diperoleh dapat digambarkan sebagai berikut⁴⁰ :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- b. Metode belajar akan lebih bervariasi sesuai perkembangan zaman yang selalu menuntut perubahan, sehingga siswa tidak bosan dan bagi guru lebih terbantu dengan sedikit tenaga yang dikeluarkan.
- c. Bahan atau materi pengajaran yang sudah pernah disampaikan akan lebih jelas maknanya

⁴⁰ Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*. hal. 171.

sehingga mudah dipahami dan bagi materi yang baru akan memungkinkan siswa untuk bisa mengetahui tujuan dan manfaat pengajaran yang hendak dicapai menuju ke arah yang lebih baik.

Dibawah ini manfaat lain dari pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Manfaat lain dari pengembangan Media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:

- a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik
- c. Memberikan kerangka sistematis secara baik.
- d. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran.
- e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran.
- f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar atau siswa, yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
- c. Memberikan struktur materi pelajaran
- d. Memberikan inti informasi pelajaran
- e. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- g. Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar

D. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

1. Perencanaan Media Pembelajaran

Jika kita akan membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, kita perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut: menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar; merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi; mengembangkan alat pengukur keberhasilan; menulis naskah media; dan mengadakan tes dan revisi. Penjelasan masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut:⁴¹

a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam proses pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Bila yang kita inginkan, misalnya, siswa dapat menghafal bacaan-bacaan shalat, sedangkan saat ini mereka hanya menghafal surat al-Fatihah,

⁴¹ Arif. S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, n.d.).

sehingga ada kesenjangan bacaan-bacaan shalat yang lainnya. Dalam hal ini terdapat kebutuhan untuk mengajarkan bacaan-bacaan shalat selain al-Fatihah kepada siswa itu.

Ketika kita membuat media tentu saja kita berharap media yang kita buat itu akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Media tersebut hanya akan digunakan kalau media itu memang mereka perlukan. Jadi sebelum kita membuat sesuatu media tentulah kita harus bertanya apakah media itu diperlukan? Untuk dapat menjawab pertanyaan itu kita harus bertanya kemampuan, atau keterampilan, sikap apakah yang ingin dimiliki siswa? Mengenai kemampuan, keterampilan atau sikap yang diinginkan itu dapat diketahui dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada di masyarakat. Cara lain adalah dengan melihat apa yang dirumuskan dalam kurikulum.

Sebagai perancang media kita harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa. Yang dimaksud dengan pengetahuan/keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti kegiatan instruksional. Suatu media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang disajikan

oleh media itu. Sebaliknya media akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan/keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa sebelum menggunakan media itu.

Sebelum media dibuat kita harus meneliti dengan baik pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa yang menjadi sasaran media kita. Penelitian ini biasanya dilakukan dengan menggunakan tes. Bila tes ini tidak dapat dilakukan karena persoalan biaya, waktu, ataupun alasan lainnya pengembangan media sedikitnya harus dapat membuat asumsi-asumsi mengenai pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa serta pengetahuan awal yang diduga telah dimiliki siswa.

b. Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar

Kompetensi sering diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap nilai yang terwujud dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Seorang peserta didik disebut kompeten jika secara konsisten mampu menampilkan/menunjukkan kemampuan yang spesifik, yang dapat diamati. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, rumusan kompetensi berjenjang dari standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Standar kompetensi adalah kompetensi

atau kemampuan yang distandarkan untuk jenjang, kelas, dan semester tertentu. Artinya, semua sekolah pada jenjang yang sama harus membuat peserta didiknya memiliki kompetensi tersebut. Untuk kurikulum 2013 lebih dikenal dengan kompetensi inti. Adapun kompetensi dasar adalah kemampuan-kemampuan pokok yang membentuk kompetensi atau yang tercakup dalam kompetensi yang distandarkan tersebut. Kompetensi dasar ini merupakan penjabaran lebih rinci dari standar kompetensi atau kompetensi inti.

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/ atau dapat diobservasi. Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan indikator perlu mempertimbangkan:

- 1) Tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam kompetensi dasar
- 2) Karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah

- 3) Potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/ daerah.

Selain itu, indikator harus dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua hal yaitu tingkat kompetensi dan materi yang menjadi media pencapaian kompetensi. Selanjutnya dalam merumuskan indikator, guru atau pengembang media perlu memperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut.

- 1) Setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi tiga indikator.
- 2) Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hierarki kompetensi.
- 4) Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran.
- 5) Indikator harus dapat mengakomodasi

karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.

- 6) Rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan/ atau psikomotorik.

c. Pengembangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan

dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran tersebut. Jenis-jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasi sebagai berikut.

- 1) Fakta yaitu segala hal yang bewujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya.
- 2) Konsep yaitu segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti /isi dan sebagainya.
- 3) Prinsip yaitu berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antarkonsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.
- 4) Prosedur merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.
- 5) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih

sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar dan bekerja, dan sebagainya.

.Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (relevansi), keajegan (konsistensi), dan kecukupan (adequacy).

Relevansi artinya kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain.

Konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.

Adequacy artinya kecukupan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian

target kurikulum (pencapaian keseluruhan SK dan KD).

Penentuan materi pembelajaran dapat menempuh langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek keutuhan kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Harus ditentukan apakah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik termasuk ranah kognitif, psikomotor ataukah afektif. Ranah Kognitif jika kompetensi yang ditetapkan meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah Psikomotor jika kompetensi yang ditetapkan meliputi gerak awal, semirutin, dan rutin. Ranah Afektif jika kompetensi yang ditetapkan meliputi pemberian respons, apresiasi, penilaian, dan internalisasi.

- 2) Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran
Identifikasi dilakukan berkaitan dengan kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkatan aktivitas /ranah pembelajarannya. Materi yang sesuai untuk ranah kognitif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah kognitif adalah fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Materi pembelajaran yang sesuai untuk ranah afektif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah afektif meliputi rasa dan penghayatan, seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.

d. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, kita perlu mengkaji apakah kompetensi dan indikatornya dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran itu. Untuk keperluan tersebut kita perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat

pengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang dengan saksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku.

Kompetensi dan indikator yang akan dicapai dan pokok-pokokmateri pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Hal yang diukur atau yang dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan, atau sikap siswa yang dinyatakan dalam rumusan kompetensi dan indikator yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran itu.

e. Penulisan naskah

Dalam tahap ini pokok-pokok materi pembelajaran perlu diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa. Penyajian ini dapat disampaikan melalui media yang sesuai atau yang dipilih. Supaya materi pembelajaran tersebut dapat disampaikan melalui media itu, materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan dan atau gambar yang akan kita sebut naskah program media. Naskah program media bermacam-macam. Tiap-tiap jenis mempunyai bentuk naskah yang berbeda. Tetapi pada dasarnya, maksud dalam naskah tersebut sama yaitu sebagai penuntun

ketika kita memproduksi media itu media. Artinya, naskah tersebut menjadi penuntun kita dalam membuat bahan presentasi untuk media visual atau merekam suara untuk media audio dan mengambil gambar serta merekam suara untuk media audio visual.

2. Produksi Media

Sebelumnya sudah disinggung bahwa naskah itu berguna untuk dijadikan penuntun dalam produksi. Naskah adalah rancangan produksi. Dengan naskah itu kita dipandu dalam mengambil gambar, merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukkan musik dan FX, serta menyunting gambar dan suara itu supaya alur penyajiannya sesuai dengan naskah, menarik dan mudah diterima oleh sasaran. Semua kegiatan itu disebut kegiatan produksi.

Kegiatan produksi ini memiliki tiga kelompok personil yang terlibat, yaitu sutradara atau pemimpin produksi, kerabat kerja, dan pemain. Ketiga kelompok personil itu mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda namun semuanya menuju satu tujuan yaitu menghasilkan program media yang mempunyai mutu teknis yang baik. Program produksi memiliki tingkat kerumitan yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lainnya. Produksi audio dapat

dilakukan oleh seorang sutradara dengan dibantu dua orang teknisi dan beberapa orang pemain. Dalam produksi film bingkai jumlah kerabat kerja yang diperlukan sudah lebih banyak, kecuali kerabat kerja untuk merekam audionya sutradara perlu dibantu pula oleh juru kamera, dan grafik artis. Pada produksi TV/Video dan film jumlah kerabat kerja tersebut sudah menjadi lebih kompleks. Selain itu, juru audio dan grafik artis diperlukan juga juru kamera lebih dari seorang, juru lampu, juru rias, pengatur setting, juru perlengkapan dan juru catat. Karena kompleksnya pekerjaan, sutradara perlu dibantu oleh pembantu sutradara.

3. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (the word and merit) dari tujuan yang ingin dicapai, desain, implementasi, dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut pengertian ini dapat dipahami bahwa pada intinya evaluasi itu merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data

yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan program/kegiatan selanjutnya.

Media apa pun yang dibuat, seperti naskah buku bergambar, kaset audio film bingkai, film rangkai, transparansi OPH, film, video ataupun gambar, dan permainan/simulasi perlu dievaluasi atau dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting dilakukan karena, sering ada anggapan bahwa sekali membuat media, pasti seratus persen ditanggung baik. Padahal dalam kenyataannya belum tentu demikian. Oleh karena itu, media yang telah kita rancang dan kita produksi sebelum diproduksi secara massal perlu terlebih dahulu diujicobakan dan dievaluasi.

Ada dua macam bentuk evaluasi media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan

menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Di samping itu, tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pendidikan akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pendidikan, membedakan prosedur empiris ini dari pendekatan-pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

E. Buku Pintar

1. Konsep Buku Pintar

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dalam pembahasan ini dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan,

grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

Adapun dalam penelitian ini lebih ditekankan pada pembuatan media cetak berupa modul atau buku pintar yang disajikan sedemikian rupa agar membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai pelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Buku pintar diadaptasi dari buku cerita bergambar karena menyajikan gambar dan teks dalam buku sehingga dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan. Pernyataan itu didukung oleh Gustanti, bahwa buku cerita bergambar disajikan dengan teks yang dilengkapi dengan gambar untuk membantu peserta didik dalam memahami isinya.⁴² Sejalan dengan itu, Yuliana mengemukakan bahwa buku cerita bergambar merupakan gabungan gambar-gambar yang tidak bergerak dan teks sehingga membentuk

⁴² Gustanti, Regina Riskha, “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tema 1 Subtema 1: Aku Dan Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*”. (Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma, 2018), hal. 16.

jalan cerita yang menarik.⁴³ Pendapat lain dikemukakan oleh Sribudi bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi gambar dan teks yang saling berkaitan.⁴⁴ Tidak jauh berbeda dengan pernyataan itu, Fitriani menyatakan bahwa buku cerita bergambar memuat teks tulisan dan gambar yang memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁴⁵ Hal itu sejalan dengan Khotimah menyatakan bahwa buku cerita bergambar terdapat gambar dan teks pendek yang dapat membantu peserta didik memahami suatu cerita.⁴⁶

Buku pintar trilingual dapat dikatakan sebagai modifikasi dari buku cerita bergambar karena isi buku pintar trilingual memuat teks dan gambar. Buku pintar

43 Yuliana, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja", hal. 24.

44 Sribudi, Sapriawan., "Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 4 Sembalun Tahun Pelajaran 2018/2019'., " *Jurnal Skripsi. Universitas Mataram.*, 2018, hal. 6.

45 Fitriani, W., . . "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas III MI". (Lampung: Doctoral dissertation UIN Raden Intan Lampung., 2019).

46 Khotimah, Khusnul., "Pengembangan Media Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas IV Sekolah Dasar".

trilingual dapat memberikan manfaat dengan mendorong peserta didik untuk giat membaca dan memahami suatu bacaan.

2. Tujuan Buku Pintar

Buku pintar ditujukan sebagai dukungan kegiatan literasi di sekolah dasar, yaitu memfasilitasi peserta didik dalam pembiasaan membaca buku selama lima belas menit. Alokasi 15 menit untuk membaca buku sesuai dengan yang tertera pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Alokasi waktu 15 menit itu bukan dimaknai sebagai durasi ideal untuk membaca. Lima belas menit adalah waktu minimal untuk membaca. Secara umum, Kemdikbud menyatakan bahwa imbauan membaca lima belas menit sebelum kelas dimulai terdapat ketentuan buku yang digunakan adalah buku nonpelajaran, berupa buku cerita, majalah, novel, komik, dan sebagainya.⁴⁷

Berkaitan dengan buku bacaan literasi, Atmazaki, dkk dalam pedoman Gerakan Literasi Nasional menyatakan bahwa peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar merupakan syarat penting

⁴⁷ Kemdikbud, *Pedoman Pelaksanaan Gerakan Nasional Literasi Bangsa Menciptakan Ekosistem Sekolah Dan Masyarakat Berbudaya Baca-Tulis Serta Cerita Sastra* (Jakarta: Bidang Pembelajaran. Pusat Pembina. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa., 2016), hal. 24.

pelaksanaan kegiatan literasi.⁴⁸ Oleh karena itu, pengembangan bahan bacaan literasi yang bermutu sangat diperlukan bagi pelaku literasi untuk memanfaatkan, mengakses, dan mengembangkan kegiatan literasi.

Buku bacaan literasi dapat diwujudkan melalui buku pintar trilingual yang menyajikan teks dan gambar sebagai sarana literasi. Rohman menyatakan bahwa buku bacaan bergambar akan menarik perhatian peserta didik untuk membuka dan memperhatikan isi buku.⁴⁹ Sementara itu, Nuha, dkk. menyatakan bahwa buku bacaan literasi bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kemahirwacanaan dan potensi berbahasa⁵⁰.

Berdasarkan pemaparan tersebut, buku pintar trilingual dapat dijadikan sebagai buku bacaan literasi. Buku pintar trilingual bertujuan untuk menggerakkan gairah peserta didik dalam membaca dan membantu peserta didik dalam mempelajari

48 Atmazaki, dkk, *Panduan Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud., 2017), hal. 27.

49 Rohman, Syaifur., “Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah’.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol 4, No 1. 2017, hal. 173.

50 Nuha, Moh. Fakhri, dkk., “Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar’.” *Jurnal Pendidikan* Vol 4 No 2. Hal 156 – 163. (2019). hal. 162.

bahasa Indonesia, bahasa Jawa dialek Banten, dan bahasa Inggris sehingga menambah sumber belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa.

3. Fungsi Buku Pintar

Fungsi buku pintar dapat direpresentasikan dengan fungsi buku cerita bergambar. Mitchell dalam Candra menyatakan bahwa fungsi buku cerita bergambar bagi perkembangan anak, yaitu membantu perkembangan emosi, belajar tentang keberadaan dunia, belajar tentang perasaan orang lain, memperoleh kesenangan, mengapresiasi keindahan, dan menstimulus imajinasi anak⁵¹. Sementara itu, Yuliana menyatakan bahwa fungsi buku cerita bergambar memberikan ketertarikan peserta didik dalam membaca karena buku cerita bergambar terdapat gambar, warna, dan karakter yang menarik yang dapat memengaruhi perkembangan peserta didik, seperti kepribadian, moral, bahasa, dan kognitif⁵².

Pendapat lain mengenai fungsi buku cerita bergambar dikemukakan oleh Hariani, dkk, bahwa

51 Candra, Rustika., *“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Islam AS – Salam Malang”*. (Malang: ”. Skripsi Program Sastra Satu Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim, 2016), hal. 62.

52 Yuliana, *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja”*, hal 25.

buku cerita bergambar dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran⁵³. Tidak berbeda dengan Nuha, dkk. mengemukakan bahwa buku yang bergambar dapat memikat minat baca dan memberikan kesenangan melalui ilustrasi sebagai daya imajinasi peserta didik⁵⁴. Sementara itu, Fitriani menyatakan bahwa buku cerita bergambar memiliki fungsi dalam pembelajaran, dapat menolong peserta didik dalam berbagai hal, seperti peserta didik dapat belajar tentang alam sekitar, belajar mengenal orang lain, dan dapat mengapresiasi keindahan⁵⁵.

Berdasarkan beberapa pernyataan yang diuraikan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa buku pintar trilingual berfungsi sebagai buku yang memiliki daya tarik karena gambar disediakan untuk mendukung teks, dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam membaca buku, membantu perkembangan peserta didik, serta dapat digunakan

53 Hariani, dkk., . “ ‘Pengembanga Cerita Bergambar Bilingual Book Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas III’ .,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 6 N0. 1. Hal 40 – 52. (2018), hal. 48.

54 Nuha, Moh. Fakhri, dkk., “ ‘Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar’ . hal. 162”

55 Fitriani, W., . . “ ‘Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas III MI. hal. 16”.

sebagai referensi sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari bahasa.

F. Bahasa Jawa Dialek Banten

Bahasa Jawa Banten berasal dari perpaduan antara bahasa Jawa Tengah (Demak), bahasa Jawa Cirebon dan bahasa Sunda (Pajajaran). Sehingga di dalam kosa kata bahasa ini terpadu tiga bahasa tersebut menjadi satu bahasa baru yang utuh; mempunyai aturan kebahasaan yang berbeda dengan aturan ketiga bahasa asal. Bahasa Jawa Banten ini secara global, paling tidak digunakan pada tiga wilayah dari delapan Kabupaten dan Kota di Banten: sebagian besar kecamatan di Kabupaten Serang, Kota Serang dan Kota Cilegon, disamping ada beberapa kecamatan di Kabupaten Tangerang yang berbatasan dengan Kabupaten Serang. Artinya secara kewilayahan, lebih dari sepertiga Provinsi Banten ditempati penduduk pengguna bahasa ini sebagai bahasa pergaulan mereka; terutama penduduk asli dan mungkin pendatang, walau sebagai pengguna pasif. Selanjutnya, dalam hal lafal pengucapan, terutama dalam pengucapan vokal /e/ yang berada di belakang kata, secara garis besar terdapat dua versi:

1. Penduduk dari daerah yang letaknya berdekatan dengan bekas pusat pemerintahan Kesultanan Banten (daerah Banten Lama) dan berjauhan

dengan daerah pengguna bahasa Sunda, akan melafalkan /e/ ini dengan tetap bunyi [e]. Misal: kata /apē/ diucapkan [apē].

2. Penduduk dari daerah yang letaknya relatif jauh dari pusat pemerintahan Kesultanan Banten dan atau berdekatan dengan daerah pengguna bahasa Sunda, akan mengucapkan /e/ di akhir kata dengan bunyi [a]. Misal: kata /apē/ diucapkan [apa]

Secara morfologis, vokal /e/ di akhir kata ini, apabila bertemu dengan huruf lain di depannya akan berubah menjadi /a/. Misalnya: ape + {-ne} apane sire + {-ne} sirane Dengan pertimbangan kewilayahan, dan faktor lainnya, akhirnya penyusun mengikuti lafal versi pertama dalam semua kosa-kata pada buku kecil ini. Dilihat dari segi pembentukannya, Kata, dalam bahasa Jawa Banten, dapat digolongkan dalam: 1) kata dasar, dan 2) kata berimbuhan. Kata Dasar adalah satuan terkecil yang menjadi asal dari suatu kata kompleks; misal: wong, sekole, buku, dagang, mangan, geni, biru, sopir, dsb. Sedangkan Kata Berimbuhan adalah kata yang dibentuk dari kata dasar dan kata imbuhan; misal: sekolane, gegancangan, keberosotan, apane, breotan, kedaharan, pepelayon, kekelonan, cengengesan.

Bahasa Banten khususnya wilayah Serang, merupakan wilayah dengan masyarakat dwibahasa. Bahasa ibu (mother tongue) sebagian besar penduduk

Serang adalah bahasa daerah, yaitu Bahasa Jawa dialek Banten (BJB), sedangkan bahasa kedua mereka adalah bahasa Indonesia (BI). Sebagian juga menjalin kekerabatan atau berinteraksi secara langsung dengan etnis Sunda sehingga bisa berbicara bahasa Sunda. Merupakan salah satu kantong bahasa Jawa yang terancam keberadaannya. Wilayah persebaran BJB meliputi Kabupaten Serang, Kota Serang, Kota Cilegon, dan daerah barat Kabupaten Tangerang. Keempat wilayah tersebut telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam bidang sosial-ekonomi, sehingga generasi muda di wilayah tersebut cenderung lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia (BI) dibandingkan dengan BJB. BI sebagai bahasa pengantar mendominasi semua aspek kehidupan, baik politik, ekonomi, pendidikan, sosial, maupun budaya.

Keragaman suku di Indonesia memunculkan konsekuensi pada praktik pemakaian bahasa masyarakatnya. Beberapa bahasa di Indonesia cenderung mengalami asimilasi dengan bahasa lain di sekitarnya. Karena adanya interaksi antara satu penutur bahasa dengan penutur bahasa lain, muncul masyarakat dwi bahasa atau bilingual. Di Provinsi Banten terdapat dua bahasa daerah yang masih digunakan, yaitu bahasa Sunda dialek Banten dan bahasa Jawa dialek Banten. Badan Bahasa

Kemendikbud dalam Falah menyatakan bahwa bahasa Jawa yang dituturkan di Provinsi Banten saat ini terdiri atas dua dialek, yaitu dialek Cikoneng dan dialek Pantura. Dialek Cikoneng dituturkan oleh masyarakat di Desa Cikoneng, Kecamatan Anyar, dan Kabupaten Serang. Dialek Pantura dituturkan di sepanjang pesisir utara Banten (Kota Tangerang, Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang Selatan, Kota Serang, dan Kota Cilegon)⁵⁶.

Bahasa Jawa dialek Banten terdapat dua tingkatan bahasa, yaitu tingkatan bebasan dan standar. Tingkatan bebasan digunakan di lingkungan Kesultanan Banten. Tingkatan standar, lebih sering digunakan warga biasa pada kegiatan sehari-hari warga Banten Lor (Banten Utara).⁵⁷

G. Historis Bahasa Jawa Banten

Di pulau Jawa, Bahasa Jawa dipakai di Jawa Tengah, Jawa Timur, beberapa bagian Banten terutama di kabupaten Serang dan Tangerang, dan Jawa Barat

56 Falah, Fajri., . “ ‘Pengembangan Media Big Book Berbahasa Jawa Babasan Banten Bagi Anak Usia 5-6 Tahun’,” *JPP PAUD UNTIRTA* Vol. 5, No. 2. Hal 103 - 112. (2018), hal. 109.

57 Syahriani, Alfi., . . ”*Pemertahanan Bahasa Jawa Dialek Banten Pada Guyub Tutur Di Kelurahan Sumur Pecung Serang*”. (Mimbar Sejarah,Sastra,Budaya, dan Agama. Vol. XXIII No.2. Hal 251 - 266., 2017), hal. 257.

khususnya kawasan Pantai utara dari pesisir utara Karawang, Subang, Indramayu dan Cirebon. Klasifikasi bahasa Jawa berdasarkan dialek geografis mengacu kepada pendapat E.M. Uhlenbeck, (1964) di dalam bukunya : “*A Critical Survey of Studies on the Languages of Java and Madura*”. Bahasa Jawa terdiri atas kelompok Bahasa Jawa Bagian Barat meliputi: dialek Banten, dialek Cirebon, dialek Tegal, dialek Banyumas, dialek Bumiayu (peralihan Tegal dan Banyumas). Kelompok pertama ini sering disebut bahasa Jawa Ngapak. Selanjutnya, kelompok Bahasa Jawa Bagian Tengah meliputi: dialek Pekalongan, dialek Kedu, dialek Bagelen, dialek Semarang, dialek Pantai Utara Timur (Jepara, Rembang, Demak, Kudus, Pati), dialek Blora, dialek Surakarta, dialek Yogyakarta, dialek Madiun. Kelompok tengah ini sering disebut Bahasa Jawa Standar, khususnya dialek Surakarta dan Yogyakarta. Terakhir, kelompok Bahasa Jawa Bagian Timur meliputi: dialek Pantura Jawa Timur (Tuban, Bojonegoro), dialek Surabaya, dialek Malang, dialek Jombang, dialek Tengger, dialek Banyuwangi (atau disebut Bahasa Osing). Kelompok timur ini sering disebut Bahasa Jawa Timuran.

Bahasa Jawa Banten adalah suatu dialek Jawa yang tumbuh dan berkembang sejak permulaan abad ke-16, ketika terjadi penyebaran agama Islam oleh Sunan Gunung Jati dan puteranya, Sultan

Hasanuddin. Oleh karena itu, pada taraf permulaannya, bahasa Jawa di Banten tumbuh dan berkembang bersamaan dengan penyebaran agama Islam oleh orang-orang Jawa. Dengan didirikannya Kesultanan Islam Banten, bahasa Jawa semakin mengakar kuat di Banten karena ia dijadikan bahasa resmi kesultanan. Jadi, tidak mengherankan jika bahasa Jawa ini tumbuh dan berkembang cukup pesat di Banten karena Sultan dan orang-orangnya berasal dari Jawa. Jadi pengaruh keraton lah yang membuat bahasa Jawa dapat berkembang dengan pesat di Banten, terutama di daerah Banten Utara.⁵⁸ Dengan demikian lambat laun pengaruh keraton telah membentuk masyarakat berbahasa Jawa. Pada akhirnya bahasa Jawa Banten tetap berkembang meskipun keraton dihancurkan.

Bahasa dimaksud dalam pengungkapannya menggunakan tulisan Arab (Pegon), seperti ditemukan pada manuskrip, babad dan dokumen-dokumen tertentu. Penggunaan hurup Arab (Pegon) didorong oleh, dan disebabkan karena:

- 1) Penggunaan aksara lama terdesak oleh hurup Arab setelah Islamisasi;

⁵⁸Munadi Patmadiwiria, *Kamus Dialek Jawa Banten-Indonesia* (Jakarta: Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikand Dan Kebudayaan, 1977), 1

- 2) Huruf Arab menjadi sarana komunikasi kaum maju, sedangkan aksara menjadi alat komunikasi kaum elit/lama/feodal, ditambah pihak kolonial yang mengutamakan aksara (Jawa). kaum maju tersebut adalah masyarakat pemberontak, atau setidaknya kaum yang tidak setuju dengan adanya penguasaan asing sehingga huruf Arab dipergunakan sebagai sarana yang lebih aman dan rahasia untuk berkomunikasi secara bebas.
- 3) Di lain pihak, terutama kaum ulama, penggunaan huruf Pegon memberikan corak Islam dalam tulisan yang tidak selalu bersifat Islam, sehingga lebih aman beredar/mengisi permintaan rakyat.⁵⁹

Akibat terputusnya hubungan dengan sumber asalnya, baik yang berpusat di Demak maupun di Solo dan Jogja, maka bahasa Jawa di Banten berkembang berdasarkan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, Padma berpendapat bahwa sebagai suatu dialek yang lama terpisah dengan sumber asalnya, Bahasa Jawa banten mungkin masih menyimpan sejumlah kosa kata dan struktur bahasa yang pernah berkembang di Jawa Tengah pada permulaan abad ke tujuh belas. Hal itu didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa bahasa lingkungan yang hidup jauh terpisah dengan pusatnya,

⁵⁹Gandung ismanto (editor), menemukan kembali jatidiri dan kearifan lokal banten (bunga rampai pemikiran prof. Dr. Hma. Tihami, ma.,mm), serang: biro humas setda provinsi banten, 2006,15.

tidak akan banyak mengalami perubahan dibandingkan dengan keadaan di pusatnya sendiri.⁶⁰

Menurut Mas Mangoendikaria, bahasa Jawa dialek Banten berbeda dengan bahasa Jawa dialek Solo bukan karena jalan (struktur) bahasanya, karena struktur kedua bahasa itu sama, yang membedakan kedua bahasa itu adalah karena : 1) perbedaan pada lagoe nya (*Lentong* dalam Bahasa Sunda); 2) perbedaan pada penyebutan satu per satu kata nya; 3) perbedaan pada kosa katanya.⁶¹

Bahasa Jawa Banten ini secara global, paling tidak digunakan pada tiga wilayah dari delapan Kabupaten dan Kota di Banten: sebagian besar kecamatan di Kabupaten Serang, Kota Serang dan Kota Cilegon, disamping ada beberapa kecamatan di Kabupaten Tangerang yang berbatasan dengan Kabupaten Serang. Artinya secara kewilayahan, lebih dari sepertiga Provinsi Banten ditempati penduduk pengguna bahasa ini sebagai bahasa pergaulan mereka; terutama penduduk asli dan mungkin pendatang, walau sebagai pengguna pasif.⁶²

60Munadi Patmadiwiria, *Kamus Dialek Jawa Banten...*, 1

61Mas Mangoendikaria, *Dialect Djawa Banten* (Batavia: Bataviaasch Genootschap Van Kunsten: G. Kolff & Co., 1914), 1

62 A. Mudjahd Chudari, *Kamus Bahasa Jawa Banten* (Unpublished, Koleksi Laboratorium Bantenologi), 2-3

Karena secara geografis, provinsi Banten memiliki empat Kabupaten dan empat Kota, yakni: Kabupaten Serang, Kabupaten Tangerang, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Lebak, dan Kota Serang, Kota Cilegon, Kota Tangerang, Kota Tangerang selatan. Dari beberapa Kabupaten dan Kota di Provinsi Banten, sedikitnya ada lima Kabupaten dan Kota yang mayoritas masyarakatnya menggunakan bahasa Jawa Banten.

Dari ke lima Kabupaten dan Kota tersebut, yang paling banyak mayoritas penduduknya menggunakan bahasa Jawa Banten adalah Kabupaten Serang, Kota Serang, dan Kota Cilegon. Bahasa ini merupakan salah satu bahasa Jawa yang menjadi bahasa utama pada masa Kesultanan Banten (tingkatan bebasan) yang menempati Keraton Surosowan. Bahasa Jawa Banten juga menjadi bahasa sehari-hari bagimasyarakat Banten Lor (Banten Utara), sedangkan Banten Kidul (Banten Selatan), masih didominasi menggunakan bahasa Sunda. Bahasa Jawa Banten atau bahasa Jawa dialek Banten ini dituturkan di bagian utara Kabupaten Serang, Kota Serang, Kota Cilegon dan daerah barat Kabupaten Tangerang. Dialek ini dianggap sebagai dialek kuno juga banyak pengaruh bahasa Sunda dan Betawi. Bahasa Jawa di Banten terdapat dua tingkatan. Yaitu tingkatan bebasan (krama), dan standar.

Dalam bahasa Jawa dialek Banten (Jawa Serang), mempunyai dua versi dalam pengucapan huruf. Pertama huruf(e),ada yang diucapkan (e) saja, seperti pada kata “teman.” Dan juga ada yang diucapkan (a), seperti pada kata “Apa”. Daerah yang melafalkan ‘a’ adalah kecamatan Keragilan, Kibin, Cikande, Kopo, Pamarayan, dan daerah timurnya. Sedangkan daerah yang melafalkan ‘e’ adalah kecamatan Serang,Cipocok Jaya, Kasemen, Bojonegara, Kramatwatu, Ciruas, Anyer, dan seberang baratnya. Ini semua yang menyebabkan asal muasal terjadinya dialek Banten.

H. Penggunaan dan Kedudukan Bahasa Jawa Banten

Dilihat dari segi kedudukannya, bahasa Jawa Banten mempunyai kedudukan sebagai bahasa pergaulan. Bahasa ini digunakan untuk bertutur dalam setiap kegiatan atau suasana tidak resmi; sedangkan tempatnya dapat berlangsung dilingkungan rumah, lingkungan tempat bergaul, pasar, pertemuan, kantor, pengajian, lingkungan sekolah, dan sebagainya. Dengan demikian, kekerapan pemakaian bahasa Jawa Banten dalam wilayahnya dapat dikatakan amat tinggi. Bahasa Jawa Banten pun sesungguhnya digunakan dalam kesempatan-kesempatan yang lebih, luas, termasuk juga pada kesempatan resmi. Dalam rapat-rapat dinas di desa-desa, bahasa ini digunakan

pula sebagai “bahasa pendamping,” di samping bahasa Indonesia apabila apabila pembicaraan mereka khawatir bahwa amat yang disampaikan tidak dapat dipahami sepenuhnya oleh para peserta rapat. Dengan menggunakan bahasa daerah ini, suasana terasa lebih familier. Bahasa inipun digunakan di lembaga-lembaga pendidikan formal (untuk kelas 1-3), dan non formal yang muridnya terdiri dari lingkungan anak-anak yang belum belum menguasai bahasa Indonesia.⁶³

Jika dilihat dari keragaman bahasa yang menggunakan bahasa Jawa Banten. Perlu adanya perhatian husus terhadap kaum muda yang semakin berkurang akan minat untuk menggunakan bahasa Jawa Banten. Berkurangnya minat kaum muda untuk menggunakan bahasa Sunda di Banten yang dikarenakan masyarakat yang kurang sadar akan pentingnya identitas bahasa bagi tempat tinggal mereka. Selain itu banyaknya orang tua dan anak-muda yang berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia, atau bahasadaerah lainya selain bahasa Jawa. Karena bahasa Jawa Banten sendiri tidak diajarkan di sekolah, dan tidak adanya kepercayaan diri untuk menggunakan bahasa daerahnya sendiri.

63 A. Mujahid Chudari, *Tata Bahasa Bahasa Jawa Banten* (Serang: Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Banten, 2012), 26-27

Penting atau tidaknya suatu bahasa didasari tiga faktor penting, yaitu: 64

- a. Jumlah penuturanya;
- b. Luas penyebarannya: dan
- c. Peranannya sebagai ilmu, sastra, dan ungkapan budaya lain yang dianggap bernilai.

Dari tiga faktor di atas menunjukkan bahwa, bahasa Jawa Banten sangat luas cakupannya dalam penyebaran bahasa Jawa Banten. Jika dilihat dari segi bahasa, bahasa Jawa Banten sebagai ilmu dan sastra, sehingga bahasa Jawa Banten sangat signifikan bagi ilmu kebahasaan, baik dalam dunia pendidikan maupun umum.

Kedudukan bahasa Jawa Banten sendiri terlihat relatif baik. Terlebih lagi, ternyata sampai saat ini, di pesantren-pesantren khususnya di Banten yang masih eksis menggunakan bahasa Jawa sebagai metode pengajaran untuk mengartikan kitab yang berbahasa Arab. Metode yang diterapkan oleh para ulama di Banten untuk memberi pemahaman kepada murid-muridnya dengan menggunakan bahasa Jawa Banten. Tidak hanya dilakukan oleh para ulama di Banten. Tapi diterapkan juga di berbagai pesantren di seluruh Indonesia. Cara ini terbilang ampuh untuk mempertahankan budaya bahasa yang secara langsung

tidak disadari oleh masyarakat Banten sendiri. Semua ini merupakan hasil jeripayah para ulama di Banten yang patut di apresiasi yang turut andil dalam melestarikan bahasa Jawa Banten.

I. Sejarah Bahasa Jawa Banten

Terbentuknya Bahasa Jawa Banten dimulai dengan dikuasanya wilayah Banten oleh tentara gabungan Demak dan Cirebon tahun 1525 yang dipimpin oleh Fatahilah, panglima tentara Demak. Kemudian, keamanan di Daerah yang baru dikuasai ini maka diangkatlah Hasanudin menjadi Adipati Banten dengan pusat di Banten Girang sesuai dengan penetapan Syarif Hidayatullah pusat pemerintahan di Banten. Kemudian dipindahkan kedekat pelabuhan yang kemudian disebut Surosowan. Pemindahan ibukota Banten ini terjadi pada tanggal 1 Muharam 933 Hijriah bertepatan pada tanggal 8 Oktober 1526 Masehi.⁶⁵

Selanjutnya, melihat perkembangan daerah Banten yang pesat, maka pada tahun 1552 kadipaten Banten ditingkatkan menjadi kerajaan dibawah pengawasan Demak, dengan Hasanudin sebagai raja Banten. Penduduk pasukan Demak dan Cirebon atas

65 Mudjahid Chudari, *Kamus Bahasa Jawa Banten*, (Serang: Pustaka Sarana Cipta, 2015),

Banten ini bukan saja berpengaruh terhadap paham keagamaan masyarakat Banten, tetapi juga adat kebiasaan, dan juga bahasa. Bahasa Sunda sebagai bahasa asli penduduk, lambat laun dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan orang-orang Demak dan Cirebon.

Kekuasaan pemerintahan kesultanan Banten sejak berdirinya sampai runtuhnya selalu berada ditangan para pemimpin yang berasal dari Jawa Tengah, Cirebon atau keturunan Jawa Banten. Melalui penyebaran Agama Islam, perkawinan dengan penduduk asli, jalur birokrasi pemerintahan dan perdagangan antar penduduk, lambat laun Bahasa Jawa menjadi bahasa pengantar dan bahasa pergaulan masyarakat, terutama di Kota surosowan, Ibukota kesultanan Banten. Pemakaian bahasa yang digunakan oleh pembesar negeri baik dalam kaitannya dalam tugas kenegaraan, berupa bahasa lisan atau tulis maupun pemakaian percakapan sehari-hari sangatlah besar pengaruhnya pada rakyat yang dipimpinnya.

Melalui lingkungan menak-menak Banten, yang juga banyak dari lingkungan Sunda, yang menguasai tampuk pemerintahan, perembesan corak kebudayaan Jawa berlanjut ketengah masyarakat yang lebih rendah. Sehingga lama kelamaan terjadilah asimilasi bahasa antara Jawa Demak, Cirebon, dan Sunda di Daerah Banten. Hancurnya kesultanan

Banten tahun 1813 merupakan juga lenyapnya pusat acuan budaya yang menghubungkan Banten dengan Jawa Tengah dan Cirebon.

Dalam pada itu, dengan dihapuskannya kesultanan Banten dan pusat perdagangan dipindah kebatavia maka Kota Surosowan menjadi sepi. Para pendatang dari berbagai daerah pindah ke daerah lain. Dengan demikian yang tinggal di Daerah Banten hanyalah penduduk asli yang berbahasa Jawa Banten sebagai hasil asimilasi antar Bahasa Sunda, Bahasa Jawa Tengah dan Bahasa Cirebon. Untuk selanjutnya Bahasa Jawa Banten ini berkembang mandiri, sehingga menjadi bentuk bahasa yang ada seperti sekarang ini, dan masih akan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

J. Pengertian Bahasa Jawa Serang

Diserang terdapat beberapa Bahasa yang dipakai penututnya, salah satunya Bahasa dialek Banten. Bahasa Jawa Serang digunakan sejak awal berdirinya kesultanan Banten yang dipakai sebagai alat komunikasi sehari-hari sejak pertengahan abad ke-15 Masehi. Pada awalnya Bahasa Jawa Banten ini tidak ada bedanya dengan bahasa-bahasa Jawa lainnya pada waktu yang bersamaan, tetapi dalam perkembangan selanjutnya karena Bahasa Jawa Banten ini lebih banyak berhubungan dengan bahasa Sunda sehingga

pengaruh bahasa Sunda tidak dapat dihindarkan. Persamaannya yang dekat dengan bahasa Jawa terutama terlihat di dalam Bahasa Jawa Serang yang disebut dengan bahasa Bebasan (Halus). Untuk bahasa halus, umumnya Bahasa Jawa Banten menerima seutuhnya bentuk kromo Bahasa Jawa Baku. Selain menerima pengaruh dari bahasa Sunda, Bahasa Jawa Banten pun berhasil memengaruhi bahasa Sunda dialek Banten di daerah serang, terutama di bidang fonologi. Pada saat ini Bahasa Jawa Banten berperan sebagai bahasa keluarga, niaga, dan agama. Sebagai bahasa keluarga, Bahasa Jawa Banten dipergunakan dalam pergaulan sehari-hari antara sesama keluarga yang berbahasa Jawa Banten. 66

66 Asep Muhyidin, *Interferensi Bahasa Daerah Terhadap Bahasa Indonesia Lisan Masyarakat Kabupaten Serang Provinsi Banten, Forum: Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1, (April, 2016), h.3

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sukmadinata menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk, baik produk baru maupun produk yang telah ada. Pengembangan produk yang menggunakan metode *Research and Development* melalui serangkaian langkah- langkah penelitian sehingga produk pengembangan dapat dipertanggungjawabkan 67.

B. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dan bahan dalam pembuatan media buku pintar Bahasa Jawa Banten yang sudah ditentukan berdasarkan analisis masalah. Data yang dikumpulkan berupa studi literatur dari data analisis kebutuhan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Studi literatur ini diharapkan dapat mengumpulkan berbagai informasi yang ditemukan

67 Sukmadinata, N.S, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 164.

sehingga dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan produk.

C. Desain Produk

Pengembangan produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa buku pintar trilingual. Buku pintar trilingual akan didesain menggunakan aplikasi desain grafis berbasis web, yakni Canva. Buku pintar trilingual disajikan dengan gambar yang disesuaikan dengan cerita fiksi. Ukuran buku A4 (21 cm x 29,7 cm) berjumlah kurang lebih 20 halaman dengan orientasi halaman portrait. Jenis huruf yang digunakan, yaitu League Spartan, Bree Serif, dan Comic Relief. Bentuk buku pintar berupa buku cetakan menggunakan jenis kertas art paper.

D. Data dan Sumber Data

Pada penelitian dan pengembangan, populasi dan sampel diperlukan sebagai data. Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta. *Purposive sampling* merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan penelitian. Berkaitan dengan data penelitian, sumber data pada

penelitian adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data⁶⁸.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Atfal Al- Khairaiyah Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang

F. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model 4D (*Four-D Models*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang disarankan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Model pengembangan 4D terdiri atas yang 4 tahapan yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).⁶⁹ Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Buku Pintar Bahasa Jawa Banten.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2017). hal. 157.

⁶⁹ Thiagarajan, Sivasailam, dkk. *Intructional Development For Training Teacher Of Exeptional Children*. (Minnesota : University Of Minnesota, 1974), 6-9.

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian diperoleh berdasarkan informasi hasil wawancara dengan Guru RA di Kecamatan Pontang dan Tirtayasa, berguna untuk menentukan dan mendefinisikan keperluan-keperluan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi sekolah dalam ketersediaan bahan ajar. Pada tahap ini diperoleh fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media berupa buku kamus yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Pembelajar (*Learner Analysis*)

Analisis pembelajar sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mewawancarai peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Jawa Banten.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan isi materi yang akan dipelajari peserta didik. Materi utama pembelajaran dalam

pengembangan ini adalah kosa kata Bahasa Jawa Banten yang berasal dari lingkungan peserta didik.

d. **Analisis Tugas (*Task Analysis*)**

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik.

e. **Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah analisis awal-akhir dan analisis pembelajar. Analisis ini bertujuan untuk menentukan produk yang akan dibuat. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan menuliskan tujuan pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan dimuat di dalam Buku pintar bahasa Jawa Banten.

2. **Tahap Perancangan (*design*)**

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media berupa buku Pintar Bahasa Jawa yang dapat digunakan dalam rangka pengenalan bahasa jawa sejak dini dari lingkungan sekitar.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa buku pintar Bahasa Jawa Banten berdasarkan beberapa masukan.

4. Tahap Diseminasi (*Desiminate*)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan Buku Pintar Bahasa Jawa Banten. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir buku pintar bahasa Jawa Banten secara terbatas Guru RA di wilayah Pontang Tirtayasa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yakni menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu validitas keterbandingan dengan validasi yang melibatkan *rater* atau *judgement* dari para ahli, uji antar rater (*inter rater reliability*). Dan uji kelayakan produk untuk diterapkan. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian *validator* yang dikonversi ke data kualitatif. Pengonversian data dalam penelitian menggunakan Skala Likert, yaitu alternatif jawaban diberi skor yaitu sangat sesuai = 5, sesuai =4, kurang sesuai =3, tidak sesuai =2, sangat tidak sesuai =1.

Untuk memperoleh presentase kesepakatan antar penilai terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghitung banyaknya nilai yang sama antara penilai pertama, kedua dan ketiga. Pada nilai yang sama diberi tanda 1 dan 0 apabila tidak sama.
2. Menghitung banyaknya penilaian.
3. Membagi angka yang diperoleh pada langkah pertama dengan angka langkah kedua.
4. Mengalikan hasil dengan 100%.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk membuktikan validitas dan mengestimasi reabilitas buku kamus. Teknik yang digunakan dalam menentukan reabilitas buku Pintar Bahasa Jawa Banten adalah dengan *inter-rater-reliability* dengan metode *Percent Agreement* yaitu kesepakatan (*agreement*) yang dibuat antar-rater dalam menilai sebuah produk berupa buku pintar. Jika semua orang sepakat, maka nilai IRR adalah 1 (100%) dan jika semua orang tidak sepakat maka IRR adalah 0 (0%). Metode yang digunakan untuk menghitung IRR adalah *Percent agreement* atau presentase kesepakatan di antara penilai-penilai.

H. Kriteria Kelayakan Produk

Suatu produk dinyatakan layak apabila :

1. Nilai uji validitas dari ketiga penilai memperoleh skor rata-rata minimal 4,0.
2. Tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor minimal 80%.

Apabila salah satu atau kedua kriteria tersebut tidak terpenuhi maka dilakukan revisi atau perbaikan produk sesuai dengan saran atau masukan dari tim penilai untuk memperbaiki bagian yang mendapat nilai kesepakatan mulai dari yang paling kecil kemudian dilakukan pengujian kembali sampai kedua kriteria terpenuhi.

I. Uji Efektivitas Produk

Tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan adalah melakukan uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang efektif atau tidaknya produk pengembangan bila diterapkan dalam proses pembelajaran. Uji efektivitas produk dilakukan dengan melihat perbedaan skor hasil belajar siswa pada kompetensi berbicara sebelum diberikan perlakuan dan skor hasil belajar siswa pada kompetensi berbicara setelah diberikan perlakuan. Pada tahap ini dilakukannya *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada

tidaknya suatu perlakuan yang dilakukan pada objek penelitian

Teknik perhitungan yang digunakan sebagai berikut ;

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

Md = rata-rata dari gain antara *post test* dan *pre test*

d = gain (selisih) skor *post test* terhadap *pre test* setiap subjek

n = jumlah subjek

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan keperluan-keperluan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media berupa buku pintar Bahasa Jawa Banten. Permasalahan bermula dari keterbatasan buku bahasa Jawa Banten di lingkungan Raudhotul Atfal. Saat ini buku bahasa Jawa Banten hanya diperuntukkan untuk guru saja. Selain itu tidak ada media yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan dari data tersebut, dalam pembelajaran bahasa Jawa Serang guru mengalami kesulitan dalam ketersediaan bahan ajar.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media buku pintar Bahasa Jawa, yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa Serang di tingkat Raudhatul Atfal. Tahap perancangan ini meliputi :

a. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Adapun pemilihan media sebagai berikut :

1. Menentukan ukuran buku disesuaikan dengan siswa RA
2. Menentukan konsep materi yang akan dimuat pada buku.
3. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum RA.
4. Menentukan jumlah halaman pada buku.
5. Jenis Huruf untuk judul *Arial Raounded MT Bold*
6. Jenis Huruf untuk isi *Times New Roman*
7. Ukuran huruf 12 pt dan untuk judul 14 pt.
8. Spasi antar paragraph, antar teks dan antar kalimat 1,5

9. Pemilihan warna cerah dan menarik
 10. Gambar cover disesuaikan dengan anak RA.
 11. Cover buku menggunakan art carton.
- b. Pemilihan Format (*format selection*)
- Pemilihan format produk dilakukan untuk mendesain atau merancang isi produk yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- a) Buku pintar bahasa Jawa Banten yang dikembangkan berisi kosa kata.
 - b) Buku pintar diperuntukan bagi anak usia dini (AUD).
 - c) Isi kosa kata Bahasa Jawa Banten menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia-Bahasa Jawa Serang dan Bahasa Jawa Serang-Bahasa Indonesia.
 - d) Bahasa Jawa Serang yang digunakan yaitu bahasa Jawa Serang (Bebasan).
 - e) Buku pintar Bahasa Jawa Banten mengenalkan nama keluarga, berhitung serta nama binatang dan anggota tubuh.
 - f) Komponen buku kamus berisi :
 - (1) Cover
 - (2) Kata Pengantar
 - (3) Daftar Isi
 - (4) Kosa kata yang dekat dengan anak usia dini

(5) Jenis sampul yang digunakan : *Hard Cover*

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berupa buku pintar bahasa Jawa Banten setelah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari pada guru RA se Kecamatan Pontang dan Tirtayasa dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Tahap Validasi

Tahap validasi ini berfungsi untuk memvalidasi 3 aspek kriteria yaitu aspek kriteria isi, aspek bahasa dan aspek konstruksi pada Buku Pintar Bahasa Jawa Banten. Hasil *validator* digunakan sebagai dasar untuk melakukan dalam hal ini penulis mengacu pada saran dan masukan *validator*.

Tabel 4. 1 Nama Jabatan Validator

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Ade Husnul Mawadah, M.Hum	Dosen FKIP Untirta
2	Imas Mastoah, M.Pd	Dosen FTK UIN Banten
3	Uyat Azizah, S.Pd	Guru Kelas RA Alkahaeriyah Pontang

Uji Kelayakan meliputi aspek isi, aspek bahasa dan aspek konstruksi. Hasil validasi produk dari tiga *validator* dengan tiga aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Uji Kelayakan Aspek isi

Penguji ke-	Dosen FKIP Untirta	Dosen FTK UIN Banten	Guru Kelas RA	Rata-rata Skor	Skor Total
1	4,9	4,8	4,9	4,8	4,4
2	4,2	4,1	4,0	4,1	
Rata-rata skor	4,5	4,4	4,4	4,4	

Hasil Penelitian di atas bahwa , Dosen FKIP Untirta memberikan nilai rata rata 4,5 artinya nilai rata-rata skor tersebut termasuk valid. Dosen FTK UIN Banten memberikan nilai rata-rata 4,4 artinya nilai rata-rata skor yang diberikan oleh Dosen FK UIN Banten termasuk valid. Sama halnya seperti Dosen FKIP Untirta dan Dosen FTK UIN Banten, guru juga memberikan nilai rata-rata yang lebih dari 4,0 yaitu 4,4 artinya nilai-nilai rata-rata yang diberikan guru termasuk valid.

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor total adalah 4,4 artinya skor total termasuk valid, sehingga produk dapat digunakan anpa perbaikan. Hal ini memberikan indifikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek isi pada Buku Pintar Bahasa Jawa Banten dikategorikan layak.

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Uji kelayakan Aspek Bahasa

Pengujian ke-	Dosen FKIP Untirta	Dosen FTK UIN Banten	Guru Kelas RA	Rata-rata Skor	Skor Total
---------------	--------------------	----------------------	---------------	----------------	------------

1	4,7	4,7	5,0	4,8	4,5
2	4,2	4,5	4,0	4,2	
Rata-rata skor	4,4	4,6	4,5	4,5	

Hasil Penilaian di atas, Dosen FKIP Untirta memberikan nilai rata-rata 4,4 artinya nilai rata-rata skor tersebut valid. Dosen FTK UIN Banten memberikan nilai rata-rata 4,6 artinya nilai rata-rata skor yang diberikan oleh dosen FTK UIN Bnaten termasuk valid. Sama halnya Dosen FKIP Untirta dan Dosen FTK UIN Banten, guru juga memberikan nilai rata-rata yang lebih dari 4,0 yaitu 4,5 artinya nilai rata-rata yang diberikan guru termasuk valid.

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai raa-rata skor total adalah 4,5 artinya skor total termasuk valid, sehingga produk dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini memberikan indifikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek isi pada Buku Pintar Bahasa Jawa Banten dikategorikan layak.

Tabel 4.4 hasil Rekapitulasi Kelayakan Aspek Konstruksi

Pengujian ke-	Dosen FKIP Untira	Dosen FTK UIN Banten	Guru Kelas RA	Rata-rata Skor	Skor Total
1	4,8	5,0	5,0	4,8	4,6
2	4,6	4,5	4,0	4,3	
Rata-rata skor	4,7	4,7	4,5	4,6	

Hasil penilaian diatas bahwa, Dosen FKIP Untirta memberikan nilai rata-rata 4,7 artinya nilai rata rata skor tersebut termasuk valid. Dosen FTK UIN Banten memberikan nilai rata-rata 4,7 artinya nilai rata-rata skor yang diberikan oleh dosen FTK UIN Banten termasuk valid. Sama halnya seperti Dosen FKIP Untirta dan Dosen FTK UIN Banten, guru juga memberikan nilai rata-rata yang lebih dari 4,0 yaitu 4,5 itu artinya nilai rata-rata yang diberikan guru termasuk valid.

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor total 4,6 artinya skor total termasuk valid, sehingga produk dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini memberikan indifikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek isi pada Buku Pintar Bahasa Jawa Banten dikatagorikan layak.

4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Setelah produk direvisi sesuai dengan saran dan kritik dan telah di uji cobakan kepada peserta didik. Tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan produk yang telah dibuat. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir buku pintar Bahasa Jawa Banten pada sekolah yang diteliti.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Buku Pintar Bahasa Jawa Serang

Pengembangan buku pintar Bahasa Jawa untuk membantu atau sebagai penunjang pembelajaran guru dan siswa didik di dalam kelas sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami Bahasa Jawa Banten/bebasan serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa mampu mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat berbicara bahasa Jawa Banten.

Pada langkah pertama dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis masalah untuk mencari permasalahan yang terdapat di Raudhatul Atfal. Pada tahap kedua, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada guru yang dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang sesuai dengan pengembangan Buku Pintar Bahasa Jawa Banten yang akan dirancang. Salah satu tahap pengumpulan data yaitu penyesuaian terhadap materi Bahasa Jawa Banten yang akan dimuat pada Buku Pintar.

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian dilakukan tahap pengembangan desain produk yakni dengan tahapan awal terlebih dahulu yaitu pemilihan media. Pemilihan media ini bertujuan untuk perencanaan awal agar pembuatan produk Buku Pintar

ini menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat memudahkan untuk menyusun produk Buku pintar Bahasa Jawa Banten. Selanjutnya pemilihan format yang dilakukan untuk mendesain atau merancang isi produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setelah melakukan pengembangan produk, dilakukan tahap validasi desain produk. Buku pintar Bahasa Jawa Banten ini belum diketahui kelayakannya sehingga dibutuhkan uji validasi produk.

Hasil validasi dapat dinyatakan “sangat layak” karena Buku Pintar Bahasa Jawa Banten yang telah dibuat sesuai dengan fungsinya yaitu dapat mengenalkan kosakata bahasa Jawa Banten dikalangan anak usia dini. Sebab dengan menggunakan Buku Pintar siswa lebih mengetahui kosa kata baru serta menyenangkan dikarnakan bentuk buku yang sangat besar.

2. Kelayakan Produk Buku Pintar Bahasa Jawa Banten

Penerapan media pembelajaran dalam bentuk Buku Pintar Bahasa Jawa Banten ini mempunyai manfaat yaitu agar siswa mampu mengenal Bahasa daerah khususnya di Banten. sehingga siswa dapat memahami, menerapkan serta melestarikan Bahasa Jawa Serang dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan adanya pintar Bahasa Jawa Banten ini dapat membantu guru

dalam upaya menanamkan sikap percaya diri kepada siswa khususnya dalam aspek berbicara.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya Buku Pintar Bahasa Jawa Banten dalam pembelajaran Bahasa Jawa Serang khususnya pada aspek berbicara dapat membantu siswa untuk mengetahui bahasa Jawa banten sejak dini yang sudah menjadi muatan lokal di dalam pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan Buku Pintar Bahasa Jawa Banten ini sangat membantu bagi peserta didik, guru dan juga sekolah.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan bahwa :

1. Prosedur pengembangan Buku pintar Bahasa Jawa Banten menggunakan metode penelitian 4-D (*four D Models*) menurut Thiagarajan, dengan langkah-langkah yang dilaksanakan: 1) Pendefinisian (*define*) yang terdiri atas analisis awal-akhir, Analisis Pembelajaran, Analisis Konsep, Analisis Tugas dan Analisis Tujuan. 2) Tahap Perancangan (*design*) yang terdiri atas Pemilihan media (*media selection*), Pemilihan format (*format selection*), Rancangan awal (*intial design*) dan Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*). 3) Tahap Pengembangan (*develop*) yang terdiri atas Tahap validasi, dan Hasil Uji Validitas dan Reabilitas, Uji Coba Pengembangan (*Pre test* dan *Post test*). Dan 4) Tahap Diseminasi (*diseminatte*).
2. Mengenalkan Bahasa Jawa Banten sejak dini salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan daerah Banten.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku pintar Bahasa Jawa Banten sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar: Penggunaan Buku Pintar Bahasa Jawa Banten agar memberikan penjelasan dan arahan agar materi bisa dapat di pahami dan disesuaikan dengan peserta didik. Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Maka dari itu dibutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat membantu pada aspek keterampilan berbicara sesuai dengan kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- 480, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 2020, 981, and Magnuson, K. A., Ruhm, C., & Waldfogel, J. "The Persistence of Preschool Effects: Do Subsequent Classroom Experiences Matter?" *Early Childhood Research Quarterly*, 22, 18–38, 2007.
- Anitah, Sri. *Materi Pokok Srtategi Pembelajaran Di SD. Cet. 21*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Apriyanti, Nur, dan Yoyok Yermiandhoko. "Perbedaan Penggunaan Media Dua Dimensi Dengan Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SDN Kutisari III Surabaya'." *JPSD. Universitas Negeri Surabaya Vol 03, No 02* (2015).
- Arifin, H.M. *Kapita Seleкта Pendidikan Islam*. Semarang: CV.Thoha Putra, t.th.
- Arsa, D. "Literasi Awal Pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 127–136, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2015.
- Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2012.
- Atmazaki, dkk. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: TIM GLN Kemendikbud., 2017.

- Candra, Rustika. “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Islam AS – Salam Malang”. Malang: “. Skripsi Program Sastra Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Departemen Pendidikan dan KebudayaanJA. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,d. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Djamarah, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Ekawati, Putri. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Buku Cerita Materi Sains Tubuh Manusia Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida 2 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya Palembang, 2018.
- Elliott, E. M., & Olliff, C. B. “Developmentally Appropriate Emergent Literacy Activities for Young Children: Adapting the Early Literacy and Learning Model.” *Early Childhood Education Journal*, 35(6), 551–556. <https://doi.org/10.1007/S10643-007-0232-1>, 2008.
- Falah, Fajri. . “ ‘Pengembangan Media Big Book Berbahasa Jawa Babasan Banten Bagi Anak Usia 5-6 Tahun’ .” *JPP PAUD UNTIRTA* Vol. 5, No. 2. Hal 103 – 112. (2018).
- Fitriani, W. . . “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di

- Kelas III MI*". Lampung: Doctoral dissertation UIN Raden Intan Lampung., 2019.
- Gustanti, Regina Riskha. "*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tema 1 Subtema 1: Aku Dan Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*". Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Hariani, dkk. . ". 'Pengembangan Cerita Bergambar Bilingual Book Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas III.'" *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 6 NO. 1. Hal 40 - 52. (2018).
- Justice, L. M., & Sofka, A. E. "Engaging Children with Print: Building Early Literacy Skills through Quality Read-Alouds." *New York: Guilford Publications.*, 2013.
- Kemdikbud. *Pedoman Pelaksanaan Gerakan Nasional Literasi Bangsa Menciptakan Ekosistem Sekolah Dan Masyarakat Berbudaya Baca-Tulis Serta Cerita Sastra*. Jakarta: Bidang Pembelajaran. Pusat Pembina. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa., 2016.
- Khotimah, Khusnul. "*Pengembangan Media Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas IV Sekolah Dasar*". Serang: Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtasaya., 2020.

- Kusumaningtyas, Retno Ayu, dkk. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara., 2018.
- Kusumawardhani, R. D. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol. 3, No. 1. (2020).
- M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mutia Afnida dan Suparno. “Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh.” *Jurna Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Dini* Volume 4, no. Issue 2971-981 (2020). <https://doi.org/10.31004/Obsesi.v4i2.480>.
- Nuha, Moh. Fakhri, dkk. “Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar’.” *Jurnal Pendidikan* Vol 4 No 2. Hal 156 - 163. (2019).
- Prioletta, J., & Pyle, A. “Play and Gender in Ontario Kindergarten Classrooms: Implications for Literacy Learning.” *International Journal of Early Years Education*, 25(4), 393–408.

<https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1390446>, 2017.

Rohman, Syaifur. “Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah’.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol 4, No 1. Hal 151-174, 2017.

Sadiman, Arif. S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, n.d.

Sofie Dewayani. *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca Dan Pembaca Dini*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kemendikbud, 2019.

Sribudi, Sapriawan. “Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 4 Sembalun Tahun Pelajaran 2018/2019’.” *Jurnal Skripsi. Universitas Mataram.*, 2018.

Stewart, Roger A., dkk. “Enhanced Storytimes: Effects on Parent/Caregiver Knowledge, Motivation, Behaviors.” *Children and Libraries. Summer Edition.*, 2014.

Storch, S. A., & Whitehurst, G. J. “Oral Language and Code-Related Precursors to Reading: Evidence From a Longitudinal Structural Model.” *Developmental Psychology*, 38(6), 934–947.

<https://doi.org/10.1037//0012-1649.38.6.934>,
2002.

- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suharto, Pipit Prihartanti dan Tri Agustini Solihati. .
“ ‘Analisis Kebutuhan Siswa SD Terhadap
Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal
Sunda’.” *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 15 No. 2.
Hal 100-109., 2020.
- Sukmadinata, N.S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:
PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sundayana, Rostina. Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat
Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung:
Alfabeta, 2014.
- Surahman, Fadli. “Pengembangan Buku Ajar Pendidikan
Jasmani Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Sport Area*
volume 4 nomor 2 (2020): 116–27.
- Syahriani, Alfi. . . ”*Pemertahanan Bahasa Jawa Dialek
Banten Pada Guyub Tutur Di Kelurahan Sumur
Pecung Serang*”. *Mimbar Sejarah, Sastra, Budaya,
dan Agama*. Vol. XXIII No.2. Hal 251 - 266.,
2017.
- Yuliana. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai
Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia
Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung

Raja". Lampung: Skripsi Universitas Islam negeri
Raden Intan., 2018.