

## Pengembangan Media Pembelajaran *Rara Storytelling* Berbasis Multiliterasi untuk Melatih Keterampilan Berbahasa Reseptif di SD

Rina Yuliana, Indhira Asih V.Y, Encep Andriana, Siti Multifah, Wisla Wulandari

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
rinayuliana@untirta.ac.id

---

### Article History

received 4/9/2022

revised 6/11/2022

accepted 31/12/2022

---

### Abstract

*The receptive language skills of elementary school students are still lacking, this is due to the lack of use or lack of interesting learning media, so it is necessary to develop interactive learning media. This study aims to develop a multi-literacy-based Rara Storytelling learning media to train receptive language skills in elementary school. This research is a development research with steps 1) problem analysis, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) product revision, 6) limited product trial. Multiliterate-based Rara Storytelling learning media is a learning media designed to help students improve receptive language skills. This media is based on an android application which contains material, story reading texts, learning videos, and evaluations that are packaged in an attractive way and can be used easily by students. The results of this study indicate that the multi-literacy-based Rara Storytelling learning media "Very Appropriate" is used in fourth grade elementary school learning. While the student response analysis showed a percentage of 92.49%, this indicates the criteria for "Very Good". The results of this study indicate that the media developed is feasible and attractive to be used as a multiliteracy-based learning media to train receptive language skills in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Media, Rara Storytelling, Multiliteracy Based, Receptive Language Skills

### Abstrak

Kemampuan berbahasa reseptif siswa sekolah dasar masih tergolong kurang, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan atau kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Rara Storytelling berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa reseptif di SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan langkah 1) analisis masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk terbatas. Media pembelajaran Rara Storytelling berbasis multiliterasi merupakan media pembelajaran yang didesain untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif. Media ini berbasis aplikasi android yang di dalamnya memuat materi, teks bacaan cerita, video pembelajaran, dan evaluasi yang dikemas secara menarik dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Rara Storytelling berbasis multiliterasi "Sangat Layak" digunakan pada pembelajaran kelas IV SD. Sedangkan analisis respons siswa menunjukkan persentase sebesar 92,49%, hal ini menunjukkan ke dalam kriteria "Sangat Baik". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa reseptif di SD.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Rara Storytelling, Berbasis Multiliterasi, Keterampilan Berbahasa Reseptif

---



## PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan sarana yang digunakan untuk interaksi dan berkomunikasi antar makhluk sosial. Keterampilan berbahasa dibedakan menjadi dua jenis yaitu keterampilan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan menulis) (Hermansyah et al., 2017). Keterampilan berbahasa produktif merupakan keterampilan berbahasa yang menuntut pengguna bahasa untuk menghasilkan produk yang menjadi bagian dari implementasi keterampilan berbahasa. Keterampilan yang termasuk pada aspek berbahasa produktif adalah keterampilan berbicara dan menulis. Sedangkan keterampilan berbahasa reseptif ialah kemampuan penerima bahasa dalam menerima maupun memahami bahasa lisan yang didengar ataupun bahasa tulis yang dibaca. Aspek keterampilan berbahasa yang termasuk dalam bahasa reseptif ialah keterampilan menyimak dan keterampilan membaca.

Keterampilan menyimak dan membaca sering dilakukan secara bersama-sama karena kedua keterampilan ini memiliki persamaan yaitu bersifat reseptif yang artinya bersifat menerima. Keterampilan membaca menerima informasi dari sumber bahasa tulis, sedangkan keterampilan menyimak menerima informasi berdasarkan sumber bahasa lisan. Penyimak ataupun pembaca melakukan aktivitas pengidentifikasian terhadap unsur-unsur bahasa yang berupa suara maupun unsur-unsur bahasa yang berupa tulisan, kemudian proses tersebut diikuti dengan proses *decoding* untuk mendapatkan pesan berupa konsep, ide, ataupun informasi. Dengan demikian keterampilan menyimak menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan seseorang dalam membaca secara efektif.

Keterampilan berbahasa reseptif merupakan salah satu keterampilan yang memiliki peranan sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan membaca dan menyimak seseorang akan memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Pembelajaran membaca dan menyimak pada jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan awal atau dasar untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Berdasarkan hal tersebut, perlu diupayakan penguasaan keterampilan membaca dan menyimak agar peserta didik mampu meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dengan baik hingga menjadi terampil dalam keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbahasa reseptif.

Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam membaca dan menyimak masih tergolong kurang, hal ini dapat dilihat dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) di tahun 2018 pada kemampuan membaca Indonesia berada pada tingkat 72 dari 77 negara yang disurvei dengan skor 371. Hal ini menyebabkan Indonesia termasuk pada 10 negara terendah. Mengingat adanya keterkaitan yang erat antara membaca dan menyimak, maka rendahnya kemampuan membaca peserta didik sangat berpengaruh pula pada kemampuan menyimak siswa. Hal tersebut relevan dengan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Banjar Agung 1 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyimak dan membaca masing kurang. Siswa masih terlihat kesulitan untuk membaca intensif dan menyimak secara saksama hal ini menyebabkan banyak siswa yang mengabaikan pembelajaran tersebut sehingga banyak dari siswa yang tidak mampu memahami bahan simakan atau bahan bacaan yang diberikan. Faktor lain yang menyebabkan masih rendahnya kemampuan berbahasa reseptif siswa ialah penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif, sehingga membuat siswa bosan dan tidak tertarik atau termotivasi belajar.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik agar pesan tersebut dapat mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik (Azizah Muhtar et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa media yang guru gunakan dalam pembelajaran berupa media gambar.

Penggunaan media tersebut memiliki beberapa kekurangan, diantaranya hanya menekankan persepsi indra mata dan jika digunakan untuk kelompok besar maka ukurannya menjadi terbatas (Utami, 2018). Pada zaman yang berkembang pesat ini penggunaan media berbentuk teknologi perlu untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut, diperlukan peran guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, aktif, kreatif, dan efektif agar menciptakan pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan minat dan kreativitas siswa (Desriana et al., 2018). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak yaitu penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif ialah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan materi dari sumber belajar ke pembelajar baik berupa *software* dan *hardware* yang dapat memberikan respons balik dari media tersebut terhadap pengguna (Sutarti: 2017, p 26 dalam Asela et al., 2020). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat melatih siswa belajar secara mandiri, karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan seperti halnya berinteraksi dengan guru (Widjayanti et al., 2018). Melalui penggunaan media, pembelajaran menjadi efektif dan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi keterampilan hidup peserta didik yaitu pembelajaran berbasis multiliterasi. Melalui pembelajaran multiliterasi, peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi, kemampuan menulis yang baik, keterampilan berbicara, dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai tantangan zaman abad 21. Selain itu, melalui pembelajaran literasi peserta didik mampu memaksimalkan keterampilan berbahasa hingga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konseptual, komunikatif, dan kolaboratif (Rosidah, 2018).

Media pembelajaran *Rara Storytelling* berbasis multiliterasi merupakan media pembelajaran yang didesain untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif. Media *Rara Storytelling* berbasis multiliterasi ialah media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD karena media ini berbasis aplikasi android yang di dalamnya memuat materi, teks bacaan cerita, video pembelajaran, dan evaluasi yang dikemas secara menarik dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi seperti *android* akan membuat siswa menjadi interaktif belajar dan memudahkan siswa memahami materi yang sulit sehingga mengurangi rasa bosan siswa dan rasa mengantuk siswa (Hafidz & Masriyah, 2020). Penggunaan aplikasi *Rara Storytelling* berbasis multiliterasi pada proses pembelajaran akan diterapkan melalui pembelajaran yang mengembangkan literasi bahasa, literasi digital, dan literasi budaya sehingga pembelajaran mengembangkan multiliterasi dengan menggunakan aplikasi *Rara Storytelling*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Rara Storytelling* berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa reseptif di SD, untuk mengetahui kelayakan media *Rara Storytelling* berbasis multiliterasi, serta untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *rara storytelling* berbasis multiliterasi.

## METODE

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Brog and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono Sugiyono, (2016:298) menjadi 6 langkah yaitu, 1) analisis masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk terbatas. Penelitian ini dilakukan di SDN Banjar Agung 1 Desa Banjar Agung, Kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang, Provinsi Banten. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV B yang berjumlah 26 siswa. Adapun waktu penelitian yaitu dari bulan Juni sampai Agustus 2022.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur, observasi tidak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan pada pembelajaran dan mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Adapun angket oleh tim validasi dalam rangka memberi validitas terhadap media, bahasa, dan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Angket juga diisi oleh siswa untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya. Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung kelayakan dari validator yaitu berdasarkan analisis skala *Likert* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Pedoman Penilaian Angket Validasi**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2011: 135)

Hasil penilaian kemudian dihitung menggunakan rumus menurut Purwanto (2013: 102):

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan produk sebagai berikut ini:

**Table 2. Kriteria Uji Kelayakan**

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Riduwan, 2011:89)

Sementara untuk menghitung angket respon siswa yaitu berdasarkan analisis skala *Gutman* skor 1 dan 0.

**Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Pernyataan	Ya	Tidak
Positif	1	0
Negatif	0	1

(Sugiyono, 2015: 139)

Skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut ini

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Hasil validitas

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Hasil presentase tersebut dapat diinterpretasikan menggunakan tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Kriteria Respon Peserta Didik terhadap media pembelajaran aplikasi Rara *Storytelling***

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Riduwan, 2011:89)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis multiliterasi dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada gawai dan laptop. Media pembelajaran yang dihasilkan dikembangkan berdasarkan pada 6 tahapan menurut *Borg and Gall*. Sebelum merancang media pembelajaran terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan di sekolah, serta media pembelajaran yang digunakan, serta untuk menyesuaikan materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan. Kemudian peneliti mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sumber pembuatan media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi. Pada tahapan ini pengumpulan data peneliti dapatkan dari pengumpulan beberapa referensi materi baik berupa buku guru maupun buku siswa kelas 4 Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi pembelajaran ke-1. Selain itu, peneliti menentukan bahan materi yang akan digunakan, gambar dan bahan soal yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Adapun bahan dan data tersebut diperoleh dari buku, jurnal, dan internet yang terkait dengan media pembelajaran berbasis multiliterasi, sehingga setelah semua data dikumpulkan maka dilanjutkan mendesain produk dengan menyesuaikan data yang diperoleh.

Setelah sumber-sumber terkumpul dilakukan desain produk dengan menggunakan beberapa aplikasi agar media yang dikembangkan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan *storyboard*. Pertama yaitu membuat maskot pada media pembelajaran ini yaitu karakter "Rara" menggunakan aplikasi *Zepeto*. Nama karakter "Rara" merupakan singkatan dari dua nama yaitu Radit dan Ratih, mereka merupakan tokoh yang menggambarkan anak Indonesia. Selanjutnya membuat video pembelajaran yang berisi materi manfaat sumber energi matahari bagi kehidupan. Pembuatan video pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi *Kinemaster*. Video pembelajaran ini berdurasi 1.55 menit. Langkah ketiga yaitu membuat bahan ajar yang berisi materi-materi yang terdapat pada kelas 4 tema 2 Selalu Berhemat Energi subtema 1 Sumber Energi pembelajaran ke 1 dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Bahan ajar yang disusun terdiri dari 32 lembar. Setelah semua bahan-bahan untuk membuat produk sudah terkumpul, langkah terakhir yang dilakukan yaitu membuat media pembelajaran secara keseluruhan dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator 3 (SAC)* yang kemudian menghasilkan tampilan-tampilan dari media "Rara *Storytelling*" yang dapat di *output* atau disimpan dalam versi *android*, *ios*, *exe*, maupun *html* yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik.

Hasil pengembangan ini berupa produk media pembelajaran "Rara *Storytelling*" yang terdiri dari tujuh menu utama yaitu menu petunjuk penggunaan, menu tujuan pembelajaran, menu mari menyimak, menu mari membaca, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil pengembang. Media pembelajaran "Rara *Storytelling*" didesain sedemikian rupa dengan memiliki beberapa komponen didalamnya seperti karakter

“Rara” merupakan singkatan dari dua nama yaitu Radit dan Ratih, mereka merupakan tokoh yang menggambarkan anak Indonesia dengan karakteristik khas beberapa daerah di Indonesia, komponen lainnya yaitu video pembelajaran yang bertujuan sebagai pengantar dalam memunculkan rasa ingin tahu sehingga melatih keterampilan menyimak peserta didik pada materi yang akan dibahas, bahan ajar yang memuat teks wacana, materi, langkah kegiatan, serta evaluasi yang bermanfaat untuk melatih keterampilan membaca. Serta menu evaluasi yang berisi 10 pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang harus dikerjakan peserta didik secara individu. Pertanyaan yang diberikan berbentuk HOTS berdasarkan materi yang sudah dipelajari secara keseluruhan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam memahami materi serta keterampilan reseptif yang peserta didik miliki. Pada menu ini peserta didik dapat mengetahui secara langsung skor/nilai yang diperoleh dari setiap jawaban yang dipilih. Skor/nilai dapat muncul secara langsung ketika peserta didik menjawab setiap pertanyaan yang dikerjakan, kemunculan skor/nilai ini dibuat sebagai sarana peserta didik untuk mengetahui hasil yang diperoleh secara cepat dan langsung pada aplikasi yang dikembangkan. Dari beberapa komponen tersebut terbentuklah media pembelajaran keseluruhan yang akhirnya menjadi satu kesatuan media yang menarik untuk mendukung pembelajaran multiliterasi. Berikut ini tampilan media pembelajaran “Rara *Storytelling*” berbasis multiliterasi.



**Gambar 1. Produk Akhir Media Pembelajaran Rara *Storytelling***

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat kemudian dilakukan validasi dengan tujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran serta mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini difokuskan pada penilaian produk media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis multiliterasi. Validator ahli media terdiri dari dua dosen yaitu Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd selaku dosen Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli media dua adalah Ana Nurhasanah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Validasi dilakukan pada tanggal 13 Juli 2022 untuk ahli satu dan tanggal 13 Juli 2022 untuk ahli dua. Berikut analisis data penilaian validasi ahli media yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Tim Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor		NP (%) Total
		Ahli Media 1	Ahli Media 2	
1.	Ukuran Media	4	4	$\frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$
2.	Desain Sampul Media (Cover)	31	31	$\frac{62}{70} \times 100\% = 88,57\%$
3.	Desain Isi Media	84	89	$\frac{173}{190} \times 100\% = 91,05\%$
<b>Jumlah</b>		119	124	243
<b>NP (%)</b>		88,15%	91,85%	90%
$\sum$ Rata – rata				<b>90%</b>
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan tabel data penilaian validasi media diatas menunjukkan bahwa dari ahli media I diperoleh nilai dengan persentase nilai 88,15%. Adapun dari ahli media II diperoleh nilai dengan persentase nilai 91,85%. Sehingga diperoleh nilai rata-rata keseluruhan yakni 90% yang menunjukan dengan kriteria Sangat Layak.

## 2. Hasil Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa ini difokuskan pada penilaian bahasa yang digunakan pada media pembelajaran “Rara *Storytelling*” berbasis multiliterasi. Ahli bahasa yang menjadi validator dalam penelitian ini diisi oleh dua orang dosen yaitu Dr. Sri Dewi Nirmala, M.Pd selaku dosen Pasca Sarjana Universitas Terbuka dan ahli bahasa dua adalah Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Juli 2022 untuk ahli satu dan tanggal 25 Juli 2022 untuk ahli dua. Berikut analisis data penilaian validasi ahli bahasa yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Tim Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor		NP (%) Total
		Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2	
1.	Lugas	10	8	$\frac{18}{30} \times 100\% = 60\%$
2.	Komunikatif	7	6	$\frac{13}{20} \times 100\% = 65\%$
3.	Dialogis dan Interaktif	9	6	$\frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	9	6	$\frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7	4	$\frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	7	5	$\frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$

<b>Jumlah</b>	49	35	84
<b>NP (%)</b>	75,38%	53,85%	64,61%
$\sum$ <b>Rata – rata</b>	<b>64,61%</b>		
<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Layak</b>		

Berdasarkan tabel data penilaian validasi bahasa diatas menunjukkan bahwa dari ahli bahasa I diperoleh nilai persentase nilai 75,38% . Adapun dari ahli bahasa II diperoleh nilai dengan persentase nilai 53,85%. Berdasarkan hasil validasi bahasa dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran “Rara *Storytelling*” berbasis multiliterasi yang dikembangkan mendapatkan kualitas “Layak”, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan yakni 64,615% yang menunjukan dengan kriteria tersebut.

### 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini difokuskan pada penilaian materi yang digunakan pada media pembelajaran “Rara *Storytelling*” berbasis multiliterasi. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini diisi oleh dua orang ahli materi yaitu Dr. Odin Rosidin, M. Hum selaku dosen Pasca Sarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli materi dua adalah Suheri, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Banjar Agung 1. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Juli 2022 untuk ahli satu dan tanggal 1 Agustus 2022 untuk ahli dua. Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Tim Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Skor		NP (%) Total
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	
1.	Aspek kelayakan isi/materi	107	110	$\frac{217}{230} \times 100\% = 94,34\%$
2.	Kelayakan penyajian	39	40	$\frac{79}{90} \times 100\% = 87,77\%$
<b>Jumlah</b>		146	150	296
<b>NP (%)</b>		91,25%	93,75%	92,5 %
$\sum$ <b>Rata – rata</b>		<b>92,5%</b>		
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan tabel data penilaian validasi materi diatas menunjukkan bahwa dari ahli materi I diperoleh nilai dengan persentase nilai 91,25%. Adapun dari ahli materi II diperoleh nilai dengan persentase nilai 93,75%. Berdasarkan hasil validasi materi dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran “Rara *Storytelling*” berbasis multiliterasi yang dikembangkan mendapatkan kualitas “Sangat Layak”, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan yakni 92,5% yang menunjukan dengan kriteria tersebut.

Media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis multiliterasi yang telah divalidasi, kemudian direvisi berdasarkan komentar dan saran dari setiap validator. Selanjutnya di lakukan uji coba terbatas untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis multiliterasi. Uji coba terbatas ini dilakukan dalam skala kecil atau skala terbatas, yang dilakukan pada 26 peserta didik di kelas IV B SDN Banjar Agung 1. Pada uji coba terbatas peserta didik diberikan lembar angket respon siswa yang terdiri atas 3 aspek yakni tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Adapun hasil analisis data pada respon siswa peneliti sajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik

Siswa	Aspek			Jumlah skor	Nilai akhir %
	Tampilan	Penyajian Materi	Manfaat		
<b>Total Skor</b>	127	182	216	525	2386,21%
<b>Nilai Akhir</b>	<b>97,69%</b>	<b>87,5%</b>	<b>92,30%</b>		<b>92,49%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>				

Berdasarkan tabel data hasil respon peserta didik di atas terhadap media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis multiliterasi diperoleh nilai akhir rata-rata sebesar 92,49%, hal ini menunjukkan ke dalam kriteria "Sangat Baik".

Pada saat melakukan uji coba produk terbatas, peneliti menemukan bahwa selama penggunaan media pembelajaran Rara *Storytelling* berbasis Multiliterasi, ditemukan bahwa peserta didik dapat mengikuti setiap langkah kegiatan yang ada pada media dengan baik dan sangat antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat kegiatan menyimak peserta didik menyaksikan video yang terdapat pada media dengan fokus dan dapat menjawab pertanyaan berdasarkan video yang ditonton dengan tepat. Selain itu, pada saat kegiatan membaca peserta didik dengan saksama membaca teks visual yang diberikan serta menjawab latihan soal berdasarkan teks visual tersebut. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini mampu mengombinasikan berbagai jenis media seperti suara, gambar, video, dan animasi yang dipadukan dengan fitur-fitur yang mampu membuat media menjadi interaktif sehingga siswa senang dan termotivasi karena siswa dapat belajar langsung sambil bermain. Hal ini relevan dengan pendapat Widiastika et al., (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian dengan topik media pembelajaran berbasis *android* pernah dilakukan oleh H. P.S. Muttaqin et al., (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi yang mengikuti zaman akan berdampak positif bagi pembelajaran siswa karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian serupa pernah dilakukan juga oleh Sari & Anugraheni (2021) yang menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *android* layak digunakan pada siswa karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian sebelumnya tersebut memiliki hasil akhir yang sama begitupun dengan penelitian ini dapat dikatakan sesuai dengan penelitian-penelitian yang diungkapkan di atas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi yang menunjukkan kriteria sangat layak dan hasil respon siswa yang menunjukkan kriteria sangat baik. Hasil penelitian pengembangan aplikasi media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan reseptif. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Prihatini & Sugiarti (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran multiliterasi dapat mendorong keterampilan reseptif yaitu menyimak dan membaca. Peserta didik dapat memanfaatkan unsur segmental dan suprasegmental untuk memahami bacaan dan hal yang disimaknya. Unsur segmental tersebut berhubungan dengan satuan kebahasaan yang bermula dari bunyi sampai wacana. Pada sisi unsur suprasegmental juga bermanfaat dalam

pemahaman informasi yang bersifat audio atau audiovisual seperti jeda, intonasi, dan aksen.

Kendala yang dialami peneliti saat uji coba diantaranya adalah pengelolaan kelas menjadi kurang kondusif, sebagian besar peserta didik menjadi antusias untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran "Rara *Storytelling*" sehingga tidak memberikan kesempatan kepada teman kelompoknya untuk mencoba menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa peserta didik takut untuk menggunakan aplikasi tersebut, salah satu penyebab adalah kurangnya pengalaman dalam hal penggunaan digital pada saat pembelajaran. Selain itu kendala lainnya yang ditemukan yaitu kurang tersedianya gawai/laptop untuk mengakses media tersebut sehingga dalam penggunaannya peserta didik lakukan secara berkelompok. Hal ini juga menjadi salah satu kelemahan dari media pembelajaran Rara *Storytelling* ini. Selain itu, dari penelitian yang dilakukan juga ditemukan kelemahan lain dari media pembelajaran aplikasi tersebut, satu diantaranya pada tampilan evaluasi (latihan soal) hanya sebatas dengan mengeklik salah satu jawaban pada soal pilihan ganda serta respon peserta didik baru sebatas konfirmasi jika jawaban tersebut benar atau salah sehingga belum dapat memberikan dalam bentuk respon lain.

Meski terdapat kelemahan, aplikasi media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi juga memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, peserta didik dapat menggunakan baik ketika di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyan (2021:214) yang mengatakan bahwa kelebihan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yaitu dapat digunakan dengan mudah disebabkan terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami peserta didik, selain itu dapat diakses dengan internet maupun tidak, serta mudah untuk diakses di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan kendala yang peneliti alami, aplikasi media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi juga memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, peserta didik dapat menggunakan baik ketika di sekolah maupun diluar sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyan (2021:214) yang mengatakan bahwa kelebihan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yaitu dapat digunakan dengan mudah disebabkan terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami peserta didik, selain itu dapat diakses dengan internet maupun tidak, serta mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi. Penggunaan media pembelajaran "Rara *Storytelling*" dapat menarik perhatian siswa, dan dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca, menyimak, dan mengembangkan literasi digital dan literasi sains. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi dari para ahli yang memperoleh rata-rata uji kelayakan sebesar 82,37% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Adapun hasil dari angket respon respon peserta didik pada uji coba produk terbatas memperoleh persentase sebesar 92,49% yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut, produk akhir berupa media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi yang dihasilkan layak digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Saran dari hasil penelitian ini yaitu 1) Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis multiliterasi tidak harus dikembangkan dalam bentuk aplikasi *android*, bisa juga dikembangkan dalam bentuk *software* lain yang dapat digunakan pada computer, 2) Media pembelajaran "Rara *Storytelling*" berbasis multiliterasi ini diharapkan mampu dikembangkan lebih lanjut dengan tema, materi, maupun jenjang kelas yang berbeda agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik

pada materi lain, 3) Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas sampai uji coba produk terbatas, diharapkan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut hingga mencapai tahap uji coba skala besar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asela, S., Salsabilsa, U. H., Lestari, N. H. P., Alfi, S., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242/236>
- Azizah Muhtar, N., Nugraha, A., Giyartini, R., & Edu, R. (2020). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(4), 20–31. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 50–55. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10729>
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613)
- Hafidz, M., & Masriyah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombinasi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 126–135. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.24198>
- Hermansyah, A. K., Suyono, & Hasanah, M. (2017). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Moral Kemanusiaan Melalui Bermain Peran (Speaking Instruction Design to Introduce Humanity Moral Values Through Role Play). *Education*, IV(1), 38–42. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/5089/3757>
- Prihatini, A., & Sugiarti. (2020). Pembelajaran Multiliterasi pada Matapelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, 4(1), 445–453. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA>
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rosidah, C. T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12368>
- Sari, N., & Anugraheni, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 Di Sekolah Dasar*. 5(2), 33–43. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/23903/15466>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5346>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran

- Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Widayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.  
<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>