

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK KOMPREHENSIF BERBASIS BUDAYA NUSANTARA UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR

Hanum Hanifa Sukma¹, Norma Evitriana²

Universitas Ahmad Dahlan
hanum.sukma@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media audio visual berbasis budaya nusantara pada pembelajaran menyimak ; (2) menguji kelayakan produk media audio visual sebagai media pembelajaran menyimak pada kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE dengan lima tahap sebagai berikut: Analisis (analyze), Perancangan (design), (3) Pengembangan (development), (4) Implementasi (implementation), dan (5) Evaluasi (evaluation). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk menyempurnakan media yang akan dikembangkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dari ahli media sebesar 82% kategori sangat layak, ahli materi sebesar 83% kategori sangat layak, ahli pembelajaran sebesar 80% kategori sangat layak. Penelitian ini layak digunakan pada kelas III Sekolah Dasar untuk mendukung keterampilan menyimak siswa dan menanamkan nilai kebudayaan nusantara dan karakter menghargai perbedaan.

Kata kunci: Audio visual, Menyimak, Budaya, Nusantara

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa di Sekolah Dasar. Menurut Susanto (2013: 245) pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk melatih kemampuan berkomunikasi siswa secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan. Agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, diperlukan penguasaan kemampuan berbahasa. Salah satunya ialah kemampuan menyimak. Pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa lisan sering dijumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu berkaitan dalam makna namun berbeda dalam arti. Terdapat pendengar yang kurang terampil, baik dalam bahasa ibu maupun bahasa kedua; mungkin karena perhatian kurang terpusat, egosentrisme, ataupun karena sifat kenangan lewat pendengaran yang singkat. Menurut Omih (2017: 61) Peristiwa menyimak merupakan salah satu sarana efektif dalam menjaring informasi di dunia, menyimak selalu didahului dengan mendengarkan bunyi bahasa baik secara langsung maupun melalui media lain. Kebanyakan orang dewasa diperkirakan telah menggunakan waktu dalam aktivitas komunikasi: 45% digunakan untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% untuk menulis (Iskandarwassid, 2008: 47).

Menurut Lilian M. Logan (dalam Saddhono dkk, 2014: 22) ada beberapa tujuan menyimak, diantaranya: (1) Untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran, (2) Untuk menilai bahan simakan, (3) Untuk dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan proses berpikir yang berdampak dengan jalan pikirannya. Namun demikian, banyak guru dan siswa yang tidak sadar akan hal tersebut. Banyak guru yang cenderung mengabaikan kemampuan menyimak yang dimiliki siswa. Menurut Nurgiyantoro (2012: 83) menyatakan bahwa tes menyimak tampak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain. Belum tentu semua guru bahasa secara khusus membelajarkan dan sekaligus menguji kompetensi menyimak siswa dalam satu periode tertentu meski hal tersebut diperlukan untuk mengikuti pelajaran berbagai mata pelajaran.

Bahan kebahasaan untuk menyimak berupa wacana. Bahan wacana ditekankan pada cakupan pesan, jenis wacana, dan tingkat kesulitan wacana. Cakupan pesan disesuaikan dengan tingkat psikologis siswa dan bersifat netral. Jenis wacana untuk bahan simakan dapat berupa narasi yang berupa ceramah, cerita, berita, dll (Nurgiyantoro, 2012: 33). Gulec, et al. (2015: 105) mengatakan bahwa teks-teks sastra anak yang tepat dapat mempengaruhi pengembangan keterampilan mendengarkan anak-anak dengan cara yang positif.

Siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran menyimak untuk dapat melatih serta meningkatkan kemampuan menyimak yang telah dimilikinya. Salah satunya ialah dengan menggunakan media audio visual. Saragih, et al. (2015: 69) ditemukan dampak positif pada hasil belajar siswa dalam menyimak yang mengalami peningkatan yang cukup berarti dengan menggunakan media audio visual. Media berbasis audio-visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual dapat menambah minat siswa dalam belajar, dan membantu siswa fokus pada materi yang dipelajari karena dapat merangsang partisipasi aktif siswa dengan mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Melalui media audio visual tersebut maka pembelajaran menyimak siswa akan lebih bermakna atau dapat dikatakan keterampilan menyimak secara komperhensif. Menyimak komperhensif yang baik apabila siswa mampu menerima, memperhatikan, dan memberikan makna dari pesan yang sedekat mungkin sama dengan pesan yang disampaikan. Peneliti tersebut menyarankan bagi guru yang mengajarkan Bahasa Indonesia khususnya aspek menyimak untuk menggunakan audio visual berbasis budaya nusantara dengan cara menyisipkan beberapa cerita daerah yang ada di nusantara sebagai media pembelajarannya. Tujuan diselipkannya budaya nusantara tersebut agar siswa lebih mengenal apasaja budaya yang ada di tanah nusantara ini.

Berdasarkan hasil obesrvasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah dasar pada kelas III. Keterampilan menyimak yang dimiliki siswa cenderung lemah, kurang media yang dapat dipakai guru sebagai bahan simakan sehingga, belum terlaksanakannya tes keterampilan menyimak. Bahkan pengajaran menyimak pun hanya sebatas bahan materi tanpa pengkajian lebih dalam. Penggunaan media sebagai alternatif sarana dalam pembelajaran keterampilan menyimak belum dioptimalkan oleh guru.

Merujuk pada uraian di atas, pengembangan media audio visual merupakan perwujudan sastra nusantara yang dituturkan secara lisan dan mengangkat tematematerkait nilai-nilai budaya nusantara yang ada di Indonesia. Cerita yang diangkat adalah cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai budaya nusantara. Media pembelajaran audio visual ini merupakan produk media pembelajaran untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang dikemas dalam bentuk audio-visual berupa narasi dari sebuah cerita nusantara yang direkam serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar sebagai pendukung.

Media ini mengintegrasikan antara cerita rakyat yang berkembang dengan makna bersatu dalam keberagaman individu. Pemaparan di atas membuktikan bahwa keterampilan berbahasa erat dengan proses berpikir. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran audio visual ini untuk melatih dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III di Sekolah Dasar. Media Audio-visual dikembangkan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang mengapa media diperuntukan pada siswa kelas III adalah kematangan psikomotorik, kematangan kognitif, dan kematangan afektif yang sudah terlihat, karena sejak di siswa sekolah dasar perlu di tanamkan nilai-nilai kebudayaan lokal dan nusantara. Penanaman nilai-nilai budaya nusantara secara tidak langsung di sampaikan melalui media, sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak-anak mengenai beragam nya cerita rakyat yang tumbuh dan berkembang di masyarakat terutama di daerah jawa tengah.

Tujuan penelitian ini untuk (1) mengembangkan media Audio Visual berbasis budaya nusantara pada pembelajaran menyimak ; (2) menguji kelayakan produk media Audio Visual sebagai media yang mendukung pembelajaran khususnya pada keterampilan menyimak.

Spesifikasi Produk

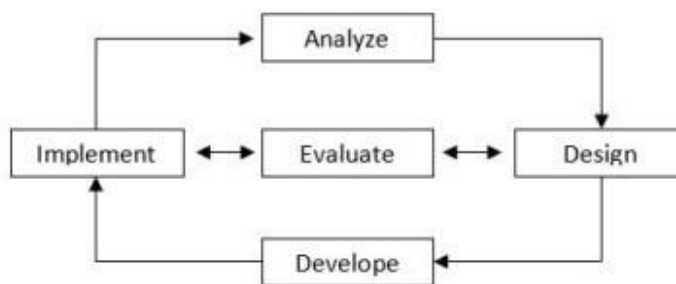
Penelitian ini, akan mengembangkan media audio visual sebagai sarana alat bantu berupa bahan simakan untuk pembelajar keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Media audio visual yang dikembangkan berupa rekaman penuturan cerita rakyat anak yang ada di masyarakat dan didukung dengan ilustrasi gambar. Audio disusun secara rinci tentang instruksi menyimak kemudian di paparkan cerita yang menjadi dongeng, audio direkam kemudian diolah ke dalam proses *editing* dengan penambahan efek suara sebagai pendukung latar cerita dan disesuaikan dengan indera pendengaran untuk dapat dituangkan menjadi bahan pengajaran menyimak bagi siswa. Visual yang digunakan berupa ilustrasi gambar dan bertujuan untuk mendukung daya simak siswa. Pada cerita yang disampaikan, ilustrasi berupa sketsa yang dipakai guna menyalurkan pesan dari audio ke siswa agar proses penyampaian isi audio mampu berhasil dan efisien. Selain hal tersebut, visual mampu menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin dapat dilupakan atau diabaikan bila alur dongeng sudah berganti.

Media tersebut mampu diputar secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media ini mampu digunakan, baik untuk keperluan belajar berkelompok, maupun belajar individual di kelas. Keutamaan pengembangan penelitian ini yaitu mampu dijadikan sebagai sarana untuk bahan ajar pada keterampilan menyimak siswa kelas III disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang ada di Sekolah Dasar. Media ini diperuntukan pada pembelajaran tematik yang mengintegrasikan antara mata pelajaran bahasa Indonesia dengan PPKn.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model ADDIE dengan lima tahap sebagai berikut: Analisis (*analyze*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*).

Gambar 1. Langkah Desain Pengembangan media audio visual model ADDIE



Uji coba media audio visual dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba awal dilakukan oleh empat orang ahli pada bidangnya, yakni ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain wawancara, observasi dan penilaian (angket). Sedangkan instrument yang digunakan adalah pedoman wawancara, penilaian para ahli dan lembar observasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, selanjutnya data akan dianalisis dan dideskripsikan untuk mengembangkan dan merevisi produk media audio visual. Sedangkan data kuantitatif berupa penilaian dari validasi para ahli. Untuk menghitung perolehan skor penilaian dari para ahli dimasukan pada rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai yang diharapkan (dicari)

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah penilai

masing- masing dari nilai yang diperoleh dijadikan persentase menggunakan rumus:

$$\frac{\text{nilai yang diharapkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian skor yang diperoleh dari hasil penilaian ahli dikonvereskan menjadi nilai dan kriteria penilaian ideal dengan acuan Tabel 1. berikut :

Tabel 1. Kriteria penilaian ideal

No	Skor	Kualitas
1	$\bar{X} \geq X + 1.SB_x$	Sangat baik/ Sangat layak
2	$X + 1.SB_x > \bar{X} \geq X$	Baik/ Layak
3	$X > \bar{X} \geq X - 1.SB_x$	Tidak Baik/ Kurang layak
4	$\bar{X} - 1.SB_x \geq \bar{X}$	Sangat Tidak Baik/ Tidak layak

Keterangan tabel:

\bar{X} = Skor yang dicapai

\bar{X} = Rata-rata ideal $\frac{1}{2}(X_{max}+X_{min})$

SBx = Simpangan baku ideal $\frac{1}{6}(X_{max}-X_{min})$

skor maksimal ideal : Σ butir kriteria x skor tertinggi

skor minimum ideal : Σ butir kriteria x skor terendah

Berdasarkan pedoman kriteria penilaian ideal di atas didapatkan pedoman penilaian kelayakan produk untuk hasil penilaian kelayakan uji para ahli sebagai berikut :

Tabel 2. Pedoman penilaian kelayakan produk

Skor	Kategori	Kualitas
$\bar{X} \geq 75\%$	Sangat layak	Sangat baik
$75\% > \bar{X} \geq 62,5\%$	Layak	Baik
$62,5\% > \bar{X} \geq 50\%$	Kurang layak	Tidak Baik
$50\% \geq \bar{X}$	Tidak layak	Sangat Tidak Baik

Hasil analisis data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal pengembangan dilakukan berbagai tahapan untuk mengembangkan media audiovisual yang mengacu pada model ADDIE. Adapun langkah-langkah proses pengembangan media audiovisual adalah:

1. Tahap *Analyze* atau analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan dengan observasi. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan fakta bahwa kemampuan menyimak pada kelas III di sekolah dasar berkisar antara 60%-65% saja sehingga masih memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. hal tersebut disebabkan karena belum tersedia sarana bahan simakan pada pembelajaran keterampilan menyimak yang komperhensif pada kelas III yang sesuai dengan kondisi kelas, karakteristik siswa, dan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media. Kurangnya media pembelajaran yang menunjang pada materi keterampilan menyimak, menjadikan siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi.

Penyampaian tujuan pembelajaran terkadang tidak disampaikan oleh guru pada awal pembelajaran dan guru tidak memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa dalam pengajaran menyimak. Selain permasalahan diatas ditemukan fakta bahwa pengetahuan siswa tentang beragam budaya di Indonesia pun kurang mendalam, siswa lebih banyak mengetahui budaya dan cerita rakyat nusantara hanya melalui buku cerita dan di sampaikan secara lisan saja. Berdasarkan

analisis kebutuhan yang ditemukan maka dikembangkanlah media audio-visual khususnya pada aspek. menyimak yang diperuntukan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

2. Tahap *Design*

Bertolak dari analisis kebutuhan yang telah di jabarkan, maka dikembangkan media audio-visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III sekolah dasar. Adapun langkah- langkah desain produk adalah sebagai berikut:

a) Pemilihan Materi

Pertimbangan materi pada pengembangan media “LINU” ini berup narasi dongeng yang didasarkan berbagai aspek mulai dari, penyesuaian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran tematik, analisis tingkat kesulitan wacana, isi dan cakupan wacana, karakteristik yang dimiliki siswa kelas III, tema yang akan diangkat menjadi dongeng, nilai kontekstual dalam cerita, dan penanaman cinta budayanusantara pada siswa. KD yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media adalah Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan, serta Kompetensi Dasar PPKn KD 1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dan KD 2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

b) Tujuan Pengembangan Media

Tujuan perancangan pengembangan media mempertimbangkan beberapa hal yaitu: 1) Karakteristik, potensi, dan kemampuan siswa kelas III; 2) Perilaku belajar; 3) Kondisi Lokasi, Peralatan dan Waktu.

c) Pengorganisasian isi program

Membuat *storyboard*, pembuatan *storyboard* dimulai dari mencari bahan cerita atau skrip “Cerita Rakyat Joko Kendil”. Menulis skrip secara rinci berbasis *storyboard*, pada tahap ini meliputi, memperjelas setiap bagian dalam penulisan *storyboard* dan menuliskan skrip narasi cerita rakyat berjudul “Cerita Rakyat Joko Kendil”.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media berupa persiapan produksi media dengan peralatan pendukung, pelaksana produksi, dan *editing*. dalam tahap memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk narasi pembuka, ilustrasi gambar, audio rekaman cerita, dan efek suara.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mendapatkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, selanjutnya merevisi produk sesuai dengan tanggapan para ahli dilanjutkan dengan analisis dan perbaikan.

5. Tahap *Evaluation*

Berdasarkan penelilaian dari ahli media diperlukan perbaikan media dengan menambahkan sumber audio/musik yang digunakan dalam media, karena sebelumnya

audio/musik yang digunakan dalam media tidak ditampilkan sumbernya. Sementara itu, perbaikan dari segi materi adalah relevansi media dengan materi pembelajaran menyesuaikan indikator ketercapaian pembelajaran, keterkaitan KD, materi dan media merupakan satu kesatuan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan perbaikan dari segi pembelajaran adalah pergantian musik disesuaikan dengan adegan yang akan ditampilkan. Evaluasi akhir yang dilakukan terkait dengan tugas berupa soal-soal berdasarkan cerita nusantara “Joko Kendil” serta perintah tugas menulis untuk membuat sebuah dialog.

Penilaian Kelayakan Media

Pada kelayakan produk media audio visual dilakukan penilaian untuk mendapatkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran selanjutnya merevisi produk sesuai dengan tanggapan para ahli dilanjutkan dengan analisis dan revisi.

Penilaian Ahli Media, penilaian ini dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran dengan latar belakang S2 Teknologi Pendidikan. Aspek yang dinilai meliputi aspek gambar, tampilan, audio/music pendukung, Adapun saran dan komentar yang diberikan ahli media adalah untuk menambahkan sumber dari audio/musik pendukung yang digunakan, alasan tersebut didasarkan untuk menghindari plagiarisme.

Pemaparan Ahli Materi, Hasil validasi pengembangan media audiovisual yang berkaitan dengan materi cerita dongeng dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam bidang keahlian bahasa. Aspek yang dinilai kejelasan materi yang disampaikan media, kelayakan penyajian, kesesuaian cerita yang dipilih. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi adalah untuk menyesuaikan relevansi kompetensi dasar dengan media audio visual.

Pemaparan Ahli Pembelajaran, Penilaian validasi media audiovisual yang berkaitan dengan pembelajaran dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam bidang pembelajaran (kependidikan). Aspek yang dinilai oleh ahli pembelajaran meliputi penyajian, kesesuaian Adapun kritik yang diberikan adalah penekanan pada kejelasan suara, dan penggunaan musik pendukung yang kurang menumbuhkan imajinasi anak.

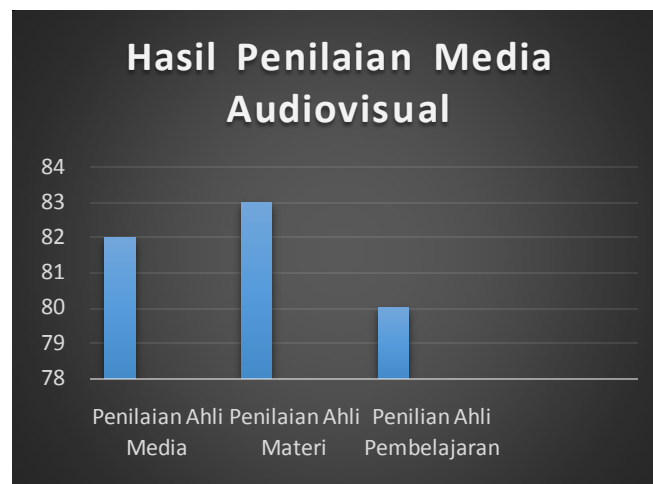
Berdasarkan teknik analisis data yang digunakan, maka data yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, berupa data kualitatif diubah menjadi bentuk kuantitatif. Nilai terakhir yang diperoleh, dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan menggunakan kriteria kelayakan produk.

Tabel 3. Konversi hasil penilaian para ahli

No	Penilaian	Jumlah Nilai	Skor Maksimal	Presentase	Kualitas	Kategori
1	Ahli Media	82	100	82%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Ahli Materi	83	100	83%	Sangat Baik	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	80	100	80%	Sangat Baik	Sangat Layak

Jika disajikan dalam bentuk diagram batang hasil penilaian para ahli dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini :

Gambar 2. Skema Hasil Penilaian Media



Secara rinci hasil perhitungan kelayakan media dari ahli media mendapatkan skor 82 mempunyai kualitas sangat baik, sehingga produk yang dikembangkan dinilai sangat layak dari segi ahli media. Sementara itu, hasil perhitungan kelayakan media dari penilaian uji ahli materi mendapatkan skor 83 dan mempunyai kualitas sangat baik, dinilai sangat layak dari segi materi. Kemudian hasil perhitungan kelayakan media dari penilaian uji ahli pembelajaran mendapatkan skor 86 mempunyai kualitas sangat baik, dinilai sangat layak dari segi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran tematik khususnya pada keterampilan menyimak kelas III di Sekolah Dasar telah selesai dikembangkan. Proses pengembangan media ini melalui model ADDIE. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2014) yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD N 1 Selat. Penerapan produk media audio-visual dimaksudkan ketika uji coba produk dilakukan dengan kegiatan pembelajaran klasikal, siswa diarahkan untuk menyimak cerita rakyat yang terdapat pada media bersama dengan guru menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Utaminigrum (2015) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan uji ahli yang telah dilakukan (validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran) dan uji coba produk media "LINU". Maka secara rinci hasil perhitungan kelayakan media dari ahli media sebesar 82% menunjukkan kualitas sangat baik berkategori sangat layak, ahli materi sebesar 83% menunjukkan kualitas sangat baik berkategori sangat layak, ahli pembelajaran sebesar 80% Sehingga media audio visual ini diharapkan menjadi solusi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak.

SIMPULAN

Poses pengembangan media audio visual menggunakan model pengembangan ADDIE melalui beberapa tahap yaitu Analisis kebutuhan media di kelas III sekolah dasar yang berdasarkan hasil observasi belum terdapat ketersediaan sarana bahan simakan dan media pada pembelajaran keterampilan menyimak yang komperhensif. Tahap selanjutnya Perancangan (*design*) pembuatan media seperti pemilihan materi, pertimbangan pengembangan media, dan pengorganisasian isi program. Selanjutnya adalah tahap Pengembangan (*development*) pada tahap ini persiapan berupa peralatan pendukung, pelaksana produksi, dan *editing*. Tahap Implementasi (*implementation*) dilakukan penilaian

dari tiga ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan tahap yang terakhir adalah Evaluasi (*evaluation*) dilakukan me perbaikan media dengan menambahkan sumber audio/musik yang digunakan dalam media.

Kelayakan media dari ahli media sebesar 82% menunjukkan kualitas sangat baik berkategori sangat layak, ahli materi sebesar 83% menunjukkan kualitas sangat baik berkategori sangat layak, ahli pembelajaran sebesar 80% menunjukkan kualitas sangat baik berkategori sangat layak. Berdasarkan penilaian para ahli dapat disimpulkan bahwa media audiovisual sebagai media pembelajaran menyimak komprehensif berbasis budaya nusantara untuk kelas III sekolah dasar layak digunakan dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Gulec, N. D. 2015. A Study Aiming To Develop Listening Skills Of Elementary. *Procedia -Social and Behavioral Sciences* 191, 103-109.
- Iskandarwassid. 2008. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Nurgiyantoro, B. 2016. Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gajah Mada university Press.
- Omih. 2017. Penerapan Metode Bercerita dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat pada Siswa Kelas V SD N Panyingkiran 3 Kabupaten Sumedang. *MDP*. Vol. 8. No. 1. Februari 2017.
- Putra, I Gusti Lanang., dkk. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD N 1 Selat. *e-Jurnal Edutech*. Vo. 2. No. 1.
- Saddhono dkk. 2014. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saragih, Maria S. 2015. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal PGSD FKIP Untan Pontianak*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9127>. diakses pada tanggal 16 Oktober 2018.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Utamingrum, Septiana. 2015. Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.