

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS MULTILITERASI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBAHASA PRODUKTIF

Adhinda Rafelliya S.P¹, Rina Yuliana², Odien Rosidin³, dan Sundawati Tisnasari⁴
Program Studi PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
12227190054@untirta.ac.id, 2rinayuliana@untirta.ac.id,
3odienrosidin@untirta.ac.id, 4sundawati_tisnasari@untirta.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop multiliteracy-based diorama learning media for Indonesian language subjects for class V elementary. To determine the feasibility of the learning media being developed, and to determine user responses to multiliteration. diorama based media. The research method used is Research and Development (R&D) which refers to the Borg and Gall development model developed by Sugiyono through 6 stages, namely: (1) Potential Problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Validation Product, (5) Product Revision, (6) Product Trial (limited scale). Expert validation was carried out by media experts, material experts and language experts, with the research subjects being class V of SDN Banjarsari 4, totaling 29 students. Data collection was obtained by interviews, observation, questionnaires and documentation. The results of the research are (1) the feasibility level of learning media in terms of design obtained a score of 85.71% which can be categorized as "very feasible" (2) the feasibility level of learning media in terms of material obtained a score of 91.50% which can be categorized as "very feasible " (3) the level of suitability of learning media in terms of language obtained a score of 83.33% which can be categorized as "very suitable" (4) the average score of student responses obtained a percentage of 94% which can be categorized as "very good" so it can be concluded that multiliteracy-based diorama media is suitable for use in interview material in Chapter 4 Learning to be Entrepreneurial and can practice productive language skills, namely speaking and writing

Keywords: Diorama Media, Multiliteracy, Productive Language Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis multiliterasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD yang ada pada Bab 4 Belajar Berwirausaha khususnya pada materi wawancara, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media diorama berbasis multiliterasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono melalui 6 tahapan, yaitu: (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk(skala terbatas). Validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan subjek penelitian yaitu kelas V SDN Banjarsari 4 yang berjumlah 29 peserta didik. Pengambilan data diperoleh dengan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah (1) didapatkan tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi desain memperoleh skor 85,71% yang

dapat dikategorikan “sangat layak” (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi materi memperoleh skor 91,50% yang dapat dikategorikan “sangat layak” (3) tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi bahasa memperoleh skor 83,33% yang dapat dikategorikan “sangat layak” (4) skor rata-rata respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 94% yang dapat dikategorikan “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis multiliterasi layak digunakan dalam materi wawancara pada Bab 4 Belajar Berwirausaha dan dapat melatih keterampilan berbahasa produktif yaitu berbicara dan menulis.

Kata Kunci: Media Diorama, Multiliterasi , Keterampilan Berbahasa Produktif

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa merupakan sarana yang digunakan untuk interaksi dan berkomunikasi antarmakhluk sosial. Keterampilan berbahasa dibedakan menjadi dua jenis yaitu keterampilan berbahasa reseptif dan keterampilan berbahasa produktif. 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.

Dilihat dari sifatnya, keterampilan berbicara dan menulis bersifat produktif artinya menghasilkan pembicaraan atau tulisan. Keterampilan berarti siswa sebagai pembelajar bahasa tidak hanya mampu menguasai bahasa sebagai sebuah ilmu, tetapi juga dapat

menerapkan atau menggunakan ilmu bahasa tersebut dalam kehidupannya. Berbicara dan menulis merupakan cara untuk mengungkapkan makna atau arti. Keterampilan membaca juga merupakan gabungan keterampilan berbicara dan menulis. Dengan membaca kita dapat menemukan pengetahuan yang luas. Semakin banyak seseorang membaca, semakin luas pengetahuannya sehingga hal tersebut dapat diaplikasikan dengan keterampilan berbicara dan menulis. Maka dari itu, proses berbicara dan menulis dihasilkan dari proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk mengungkapkan secara langsung dan tidak langsung. Inilah yang menyebabkan keterampilan berbicara dan menulis harus dikuasai oleh siswa untuk menggali keterampilan berpikir siswa dalam menghasilkan sesuatu bentuk tulisan dan lisan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sudah dilakukan pada kelas V di SDN Banjarsari 4. Informasi yang didapatkan yaitu keterampilan berbahasa belum berjalan secara optimal. Banyak siswa yang masih kesulitan membaca, berbicara, menulis yang sulit dibaca, keterlambatan dalam pemahaman, dan masih banyak juga peserta didik yang kurang fokus dalam belajar sehingga perlu diarahkan dengan meminimalisasikan hambatan yang ada dan lingkungan belajar yang nyaman serta menyenangkan. Peneliti melihat guru menyampaikan materi hanya dengan buku pelajaran. Peserta didik secara saksama memperhatikan guru, tetapi kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Guru kurang menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Sementara itu, di sekolah telah tersedia sarana yang mendukung berupa berbagai media pembelajaran. Tetapi guru kurang memanfaatkan sarana yang ada dengan baik.

Salah satu bagian yang menjadi titik sumber belajar adalah media pembelajaran. Media menjadi salah satu hal yang perlu dipersiapkan

dalam kegiatan pembelajaran, tetapi kerap kali guru hanya menggunakan buku pelajaran yang tersedia dan diberikan oleh pemerintah sehingga kurang optimal dalam pencapaian belajar peserta didik karena sumber belajar yang digunakan belum cukup menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan juga sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pendamping peserta didik dalam belajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memiliki keterampilan berbahasa produktif. Kendala yang dialami guru jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah tidak adanya waktu untuk mempersiapkan materi pembelajaran, baik konvensional maupun digital. Pada saat wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas lima diketahui belum atau jarang dalam menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih senang dan lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran konvensional karena media tersebut lebih nyata dan bisa di lihat secara langsung.

Berdasarkan uraian 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. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang diperlukan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan guru untuk menyampaikan materi agar proses pembelajaran efisien dan efektif dalam mencapai tujuan. Selain itu, terdapat berbagai lingkungan belajar yang dapat menjadi sumber belajar. Salah satu jenis media yang mudah digunakan dalam pembelajaran adalah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Lingkungan visual yang dapat dikembangkan adalah diorama. Media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran berbahasa produktif adalah media diorama.

Menurut Pribadi (2015:50), media diorama adalah sarana untuk memberikan informasi atau

pemahaman tentang peristiwa masa lampau dengan menggunakan media tampilan statis dan biasanya juga media tiga dimensi untuk menggambarkan suatu peristiwa yang akan datang. Panorama tiga dimensi kecil yang dimaksudkan untuk menggambarkan panorama nyata disebut diorama. Pendidik menggunakan media diorama untuk belajar memberikan materi kepada siswa. Lingkungan diorama sendiri dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media diorama tersebut dibuat berbasis multiliterasi. Pada awalnya multiliterasi hanya dikenal dengan istilah literasi yakni, alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi. Sejalan dengan perkembangan zaman, istilah ini terus berkembang menurut bidang ilmu tertentu dan dalam perkembangan terakhirnya bersinergi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sehingga terbentuklah istilah multiliterasi. Hal ini juga sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Abidin (2015:8) bahwa pembelajaran multiliterasi berasal dari konsep literasi yang memiliki arti kemampuan

membaca dan menulis. Dari konsep tersebut kemudian muncullah makna multiliterasi yang berarti kemampuan berbahasa yang berkesinambungan dengan konteks, budaya, dan media. Dengan pembelajaran multiliterasi akan terhubung kemampuan membaca, menulis, berbahasa, yang juga terhubung dengan kompetensi belajar pada abad ke-21.

Pembelajaran multiliterasi memiliki peran yang penting bagi peserta didik. Salah satunya, yaitu dapat menimbulkan cara berpikir kritis pada peserta didik. Hal itu disebabkan karena di dalam pembelajaran multiliterasi terdapat orientasi pada pengembangan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke-21 yang meliputi kompetensi berpikir kritis, kompetensi kolaboratif dan komunikatif, kompetensi pemahaman konseptual serta kompetensi berfikir kreatif. Pembelajaran multiliterasi juga dapat menjadi ancangan yang bisa diterapkan dalam memahami berbagai macam teks dan media yang ada dalam berbagai bentuk bagi peserta didik. Maka jelaslah pembelajaran multiliterasi memiliki peran penting bagi peserta didik dalam kehidupan berbangsa meliputi

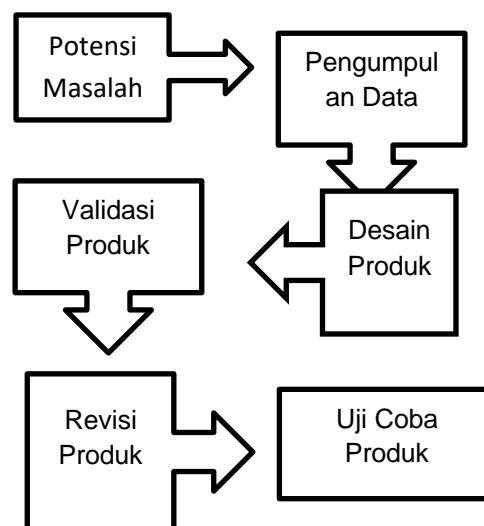
bagaimana peserta didik melatih berpikir kritis dan keterampilan lainnya juga agar dapat memperoleh informasi dalam berbagai bentuk teks dan media yang diberikan oleh guru. Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan judul pada penelitian ini yaitu: "Pengembangan Media Diorama Berbasis Multiliterasi Untuk Melatih Keterampilan Berbahasa Produktif". Adapun tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif pada peserta didik kelas V SDN Banjarsari 4.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif pada peserta didik kelas V SDN Banjarsari 4.
3. Mengetahui respons peserta didik terhadap media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif pada peserta didik kelas V SDN Banjarsari 4.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi atas kebutuhan pengguna dan dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut). Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif di kelas V SD. Adapun tahap pengembangan yang dilakukan terdiri beberapa tahapan yaitu; tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk media diorama berbasis multiliterasi, tahap validasi produk media diorama berbasis multiliterasi, tahap revisi produk media diorama berbasis multiliterasi, tahap uji coba produk (Sugiyono, 2018: 298). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, instrument ahli dan angket respons peserta didik. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yang

mengacu pada model Borg and Gall dikembangkan kembali oleh Sugiyono melalui 6 tahapan, ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Bagan 1 Langkah-langkah R&D yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2018: 298)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Banjarsari 4 yang berjumlah 29 peserta didik pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Data yang dikumpul harus diolah atau dianalisis. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini melalui angket validasi ahli yang diserahkan kepada validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian lembar angket respons pengguna yang akan memberikan tanggapan yaitu peserta didik kelas V SDN

Banjarsari 4 untuk mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan media diorama berbasis multiliterasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif peserta didik kelas V sekolah dasar. Desain pengembangan penelitian ini menggunakan tahapan dari *Borg and Goll* yang dikembangkan oleh Sugiyono dimodifikasi menjadi 6 tahap. Tahapan pengembangan ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Tahap Potensi Masalah

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian. Analisis masalah yang didapatkan dari hasil observasi di sekolah yakni SDN Banjarsari 4. Dari analisis kebutuhan yang dilakukan hasilnya menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru saja dan Peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran

yang tentunya belum dapat mengoptimalkan kegiatan berbahasa produktif.

Kegiatan analisis kurikulum berdasarkan kurikulum merdeka yang digunakan sekolah tersebut khususnya di kelas V dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 4 (Belajar Berwirausaha) maka ditetapkan bahwa alur tujuan pembelajaran pada Bab 4 (Belajar Berwirausaha) terdapat 2 tujuan pembelajaran yakni, (1) Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berlatih kemampuan berbicara saat wawancara. (2) Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menulis sebuah teks deskripsi yang dikembangkan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di kegiatan sebelumnya. Kemudian pada capaian pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan “Peserta didik dapat mempresentasikan cerita atau informasi dengan runtut, dengan menggunakan contoh-contoh untuk mendukung pendapatnya.”, “Berbicara dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh lawan bicara. Menanggapi dengan aktif ketika berbicara dengan lawan bicara.”,

“Menulis teks deskripsi dengan informasi yang lebih rinci”.

Tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi isi materi agar sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan adalah pengertian teks wawancara, belajar berwirausaha, dan bermain peran, Analisis materi diperlukan untuk mengumpulkan materi yang akan disajikan sehingga materi tersebut dapat disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar dan dapat bermakna bagi peserta didik sehingga mudah dimengerti,

Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data ini dilakukan observasi, wawancara, study literatur, dan angket analisis kebutuhan. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung serta mengidentifikasi tempat yang diteliti sehingga mengumpulkan data langsung di lapangan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data dari narasumber yang diwawancarai. Studi literature dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan

kajian media pembelajaran dan dapat mendukung pembuatan media diorama berbasis multiliterasi.

Tahap Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan tahap pembuatan produk media pembelajaran yaitu media diorama berbasis multiliterasi. Media diorama berbasis multiliterasi yang dikembangkan dibuat dengan bentuk menyerupai bentuk asli di kehidupan nyata. Media diorama dibuat dengan bahan dasar kardus yang kemudian ditempelkan pada papan *infraboard*. Kardus yang dibentuk, digunting, dan ditempel menyerupai bentuk asli objek pada kehidupan nyata. Kemudian media diorama yang sudah terbentuk diberi warna agar terlihat lebih menarik menggunakan cat akrilik.

Selanjutnya dilakukan tahapan pembuatan desain produk meliputi bagian pembuatan media diorama bangunan toko dan kedai usaha, pemberian warna pada media diorama, penambahan subjek gambar pada media diorama, teks dialog pada media diorama berbasis multiliterasi. Media diorama dibuat menyerupai bentuk asli objek pada

kehidupan nyata khususnya pada lingkungan sekolah sekitar.

Tahap Validasi Produk

Media diorama yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang masing-masing terdiri dari 2 orang ahli. Hasil penilaian yang diberikan validator adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Media

Vali dat or	Skor Total	Skor Maksim al	Persent ase	Rata- Rata
I	59	70	84,28%	85,71%
II	61	70	87,14%	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil penilaian ahli media pada pada persentase sebesar 84,28% dari ahli media 1, dan persentase sebesar 87,14% dari ahli media 2 dengan rata-rata nilai sebesar 85,71%, dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat layak”. Data tersebut menunjukkan bahwa media diorama berbasis multiliterasi ini dapat diuji cobakan.

Tabel 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Vali dat or	Skor Total	Skor Maksim al	Persent ase	Rata- Rata
I	93	100	93%	91,50%
II	90	100	90%	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada persentase sebesar 93% dari ahli materi 1, dan persentase sebesar 90% dari ahli materi 2 dengan rata-rata nilai sebesar 91,50%, dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat layak”. Data tersebut menunjukkan bahwa media diorama berbasis multiliterasi ini dapat diuji cobakan .

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Vali dat or	Skor Total	Skor Maksim al	Persent ase	Rata- Rata
I	52	60	86,66%	83,33%
II	48	60	80%	

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil penilaian ahli bahasa pada persentase sebesar 86,66% dari ahli bahasa 1, dan presentase sebesar 80% dari ahli bahasa 2 dengan rata-rata nilai sebesar 83,33%, dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat

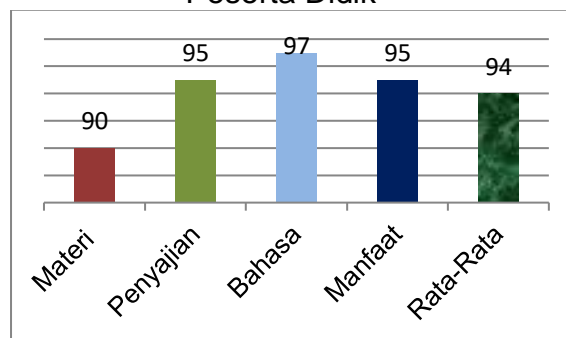
layak". Data tersebut menunjukkan bahwa media diorama berbasis multiliterasi ini dapat diuji cobakan.

Selanjutnya dilakukan tahap revisi produk, media diorama berbasis multiliterasi yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh setiap validator.

Tahap Uji Coba Produk

Media diorama berbasis multiliterasi yang telah diberikan penilaian oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa kemudian direvisi ditindak lanjuti dengan dilakukannya uji coba terbatas. Uji coba dilakukan di SDN Banjarsari 4 dengan subjek penelitian kelas V yang berjumlah 29 peserta didik. Pada uji coba terbatas, peserta didik diberikan lembar angket respons dan mengisi angket tersebut secara mandiri, untuk melihat respons peserta didik terhadap media diorama berbasis multiliterasi yang dikembangkan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Grafik 1 Data Hasil Angket Respons Peserta Didik



Berdasarkan grafik 1 didapatkan nilai rata-rata sebesar 94%, sehingga mendapatkan kriteria kelayakan dengan kategori "sangat baik". Hasil respons tersebut didapatkan setelah peserta didik mengisi angket yang berisikan 15 pertanyaan dengan merujuk pada 4 aspek yaitu materi, bahasa, penyajian, dan manfaat. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis multiliterasi mendapatkan respons positif dari peserta didik, terlihat juga peserta didik senang dan antusias ketika menggunakan media diorama dan memiliki motivasi dalam belajar sehingga peserta didik memiliki kemauan dalam menulis dan juga berbicara sehingga keterampilan berbahasa produktifnya pun terlatih.

Pada saat peneliti memperlihatkan media diorama berbasis multiliterasi untuk pertama kali, peserta didik langsung tertarik

dan antusias untuk melihat dengan seksama apa yang peneliti sampaikan dan tunjukkan terkait media diorama yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhadi (2014:23), mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan keinginan untuk belajar.

Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk melihat dan mengamati media diorama berbasis multiliterasi secara bergantian, terlihat peserta didik langsung memiliki keinginan dan semangat yang tinggi untuk melihat secara lebih dekat objek-objek yang ada pada media diorama berbasis multiliterasi secara keseluruhan dan membaca teks dialog yang ada pada media diorama tersebut. Peserta didik terlihat mulai mengamati dan berfikir mengenai objek dan teks pada media diorama yang dikembangkan dan juga mulai bertanya mengenai bentuk objek diorama dan teks dialog pada

media tersebut. Kegiatan pembelajaran menunjukkan munculnya cara berfikir kritis pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Susilo & Yanto (2019) dalam Wahyudin, dkk. (2020:910), memaparkan bahwa pada abad ke-21 muncul sebuah konsep pembelajaran yakni multiliterasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan berbangsa salah satunya yaitu dalam memunculkan cara berfikir yang kritis.

Pada uji coba terbatas yang dilakukan, peneliti membagi peserta didik menjadi 7 kelompok sehingga tiap kelompoknya beranggotakan 4 sampai 5 anggota kelompok. Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk duduk bersama kelompok yang telah ditentukan. Secara bergantian setiap kelompoknya maju kedepan untuk melihat media diorama secara lebih dekat dan juga mengambil kertas pilihan secara acak untuk menentukan jenis wirausaha apa yang akan mereka buat teks wawancaranya. Setelah semua kelompok bergantian melihat media diorama dan sudah mendapatkan jenis usaha apa yang akan di wawancarai, peserta diminta duduk kembali. Secara seksama mereka

berdiskusi bersama kelompoknya untuk membuat teks wawancara. Setelah membuat teks wawancara sesuai dengan panduan yang ada di buku, perwakilan dari kelompoknya maju ke depan untuk bermain peran sebagai pewawancara dan narasumber yang mewawancarai jenis usaha sesuai dengan hasil kertas yang telah mereka dapatkan dari pengacakan sebelumnya.

Pada saat proses uji coba dilakukan peneliti menemukan temuan penelitian berupa rasa antusias yang tinggi pada peserta didik dalam menggunakan media diorama berbasis multiliterasi. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada modul ajar dan menggunakan media diorama berbasis multiliterasi. Selama proses uji coba terbatas berlangsung, peserta didik mengikuti setiap langkah kegiatan yang terdapat pada modul ajar.

Diakhir pembelajaran, peserta didik diberikan angket respons yang berisikan 15 pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan media diorama berbasis multiliterasi. Sebagian peserta didik berpendapat

bahwa penggunaan bahasa dalam media diorama yang dikembangkan sangat menarik sehingga dapat mudah dipahami dan mendorong semangat peserta didik dalam belajar. Peserta didik juga menyukai desain media diorama karena terlihat seperti nyata dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat hanya beberapa siswa yang masih merasa kesulitan untuk memahami materi yang terkait pada media tersebut. Sesuai dengan aspek tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran multiliterasi. Hal tersebut sesuai dengan kegiatan uji coba yang telah dilakukan, bahwa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui media diorama tersebut dengan cara melakukan kegiatan literasi diantaranya adalah literasi membaca, literasi menulis, dan literasi berbicara. Selain itu hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan oleh Muttaqin & Rizjyah (2022) bahwa pembelajaran multiliterasi merupakan pembelajaran yang menggunakan beragam cara

untuk memahami informasi mengenai materi pembelajaran melalui berbagai media. Selanjutnya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rahmawati et al. (2022) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran multiliterasi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran diorama berbasis multiliterasi ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk membantu peserta didik dalam melatih keterampilan berbahasa produktif. Dengan adanya media pembelajaran berupa media diorama berbasis multiliterasi diharapkan pembelajaran dapat berjalan secara efektif sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan berlatih berbicara dengan diskusi menyampaikan pendapat dan juga menulis hasil diskusi. Peserta didik tidak hanya sekedar berdiskusi dan menulis teks wawancara tetapi juga berani untuk berlatih berbicara dalam bermain peran sebagai pewawancara dan narasumber. Media diorama berbasis multiliterasi ini juga diharapkan dapat menambah wawasan mengenai

contoh berbagai literasi yang ada pada media diorama dan dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan simpulan sebagai berikut.

Media diorama berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa produktif ini dikembangkan dengan desain penelitian yang dimodifikasi oleh Sugiyono terdiri dari 6 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, dan uji coba produk.

Kelayakan media diorama berbasis multiliterasi divalidasi oleh tiga tim ahli yang meliputi 1 tim ahli media, 1 tim ahli materi, dan 1 tim ahli bahasa yang masing-masing berjumlah 2 validator. Hasil penilaian rata-rata ahli media adalah sebesar 85,71%, rata-rata ahli materi sebesar 91,50%, rata-rata ahli bahasa sebesar 83,33%. Dari penggabungan nilai rata-rata ahli media, materi,

bahasa tersebut, didapatkan hasil akumulasi rata-rata hasil validasi tim ahli dengan perolehan sebesar 86,84%, yang dapat dikategorikan “sangat layak”.

Respons peserta didik terhadap media diorama berbasis multiliterasi setelah uji coba produk dilakukan memperoleh persentase rata-rata sebesar 94%, yang dapat dikategorikan “sangat baik” dari jumlah 29 responden peserta didik kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Pribadi BA. 2015. Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta (ID):Prenada Media Group
- Abidin Y. (2015). Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad ke -21 dalam Konteks Keindonesiaan. Bandung (ID) :Penerbit PT Refika Aditama.
- Sugiyono. 2018. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Nurhadi. (2014). Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta Selatan : GP Press Group.
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Jurnal:

- Rahmawati , T., Yuliana, R., Setiawan, S. (2022). Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi. *Jurnal Educatio*,8(4), 1351-1359.
- Yusuf, F. M. (2016). Implementasi model pembelajaran multiliterasi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 22(2), 185-197.
- Ristavida, D & Hendratno. (2020). Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(3), 518-527.
- Priyanto, D. (2016). Penerapan model pembelajaran multiliterasi untuk

meningkatkan kemampuan
kritis dan kreatif siswa. *Jurnal
Pendidikan IPA Indonesia*,
5(2), 252-257.