

MULTIMEDIA DALAM PENGEMBANGAN LITERASI DI SEKOLAH DASAR TERPENCIL

Tatat Hartati

Universitas Pendidikan Indonesia
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung
E-mail: hartatiedu@yahoo.com

Abstract: This study aims at designing multimedia-based literacy learning model and PAIKEM (Active, Innovative, Creative, Effective, Fun) approach in a remote area of West Java. This research used Research Development approach in two schools within the remote area in Subang and Bandung District Barat. The result of this research showed that teachers in remote areas of West Java require training materials and methods based on PAIKEM literacy and the use of computers for learning media. Computer media used for the training of making a power point and Camtasia studio.

Keywords: multimedia, literacy, PAIKEM, remote Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan merancang model pembelajaran literasi berbasis multimedia dan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) di daerah terpencil Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan, *Research Development* dengan seting dua sekolah terpencil di Kabupaten Subang dan Kabupaten Bandung Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru di daerah terpencil Jawa Barat memerlukan pelatihan materi dan metode literasi berdasarkan PAIKEM dan penggunaan komputer untuk media pembelajaran. Media *computer* yang dilatihkan adalah powerpoint dan *camtasiastudio*.

Kata kunci: multimedia, literasi, PAIKEM, Sekolah Dasar terpencil

Pendidikan pada abad ke-21 merupakan pendidikan era teknologi informasi yang memandang pengetahuan sebagai ciri utama dalam pembangunan masyarakat kota dan desa. Peran guru Sekolah Dasar (SD) dalam era digital ini sangat kompleks dan menantang karena sekolah dasar merupakan fondasi pendidikan selanjutnya yang memiliki ciri-ciri khusus seperti sistem guru kelas yang menuntut guru terampil mengajar dan menguasai berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran pokok yang menjadi dasar bagi penguasaan mata-mata pelajaran lain adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia yang di sekolah dasar berfokus pada kemampuan literasi (baca-tulis).

Literasi diyakini oleh masyarakat maju sebagai kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia

sebagai warga masyarakat dunia yang bergerak sangat cepat. Sebagian besar peneliti menganggap literasi sebagai hak asasi warga negara yang wajib difasilitasi oleh setiap negara. Oleh karena itu, banyak negara khususnya yang sedang membangun atau berkembang menjadikan literasi sebagai agenda utama pembangunan yang banyak menelan biaya. Hal ini karena kesadaran pemerintah bahwa literasi dapat memberi peluang terhadap pembangunan ekonomi dan sosial menuju kesejahteraan hidup, baik individu maupun masyarakat (Hartati, 2010).

Literasi secara tradisi dimaknai sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengar dan bertutur. Dalam konteks masa kini, literasi merujuk kemampuan membaca dan menulis pada tahap yang memadai untuk

berkomunikasi dalam suatu masyarakat yang literatur. Menurut UNESCO (2008) literasi adalah kemampuan mengenal, memahami, meramal, mencipta, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan cetak dan penulisan dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan satu kontinum pembelajaran yang memungkinkan seorang individu mencapai tujuannya, membangun pengetahuannya dan potensinya serta turut serta dalam pembinaan masyarakat.

Literasi bukanlah sekedar keterampilan membaca dan menulis secara mekanis tetapi juga mencakup tanggapan, pemahaman, dan kegiatan kehidupan sehari-hari yang tersusun dan diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan. Dalam hal ini konsep literasi mempunyai arti yang luas sebagaimana disarankan Wagner (1987), Freire dan Maceo (1987), Nammudu (1989) dan Unsworth (1993) yaitu penguasaan suatu tahap ilmu yang berdasarkan keterpaduan antara keterampilan mendengar, berbicara, membaca, menulis, berhitung, dan berpikir. Kemampuan ini melibatkan kegiatan mengumpulkan pengetahuan yang mengarahkan seseorang untuk memahami dan menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan situasi sosial. Dengan demikian dalam konteks sekarang, literasi memiliki makna yang luas. Literasi dapat bermakna melek teknologi, misal literasi komputer, literasi politik, berpikir kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar (Razali, 1996). Literasi kontemporer sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi tertulis atau cetak untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Lebih jauh, seseorang baru dapat dikatakan literat kalau ia sudah dapat memahami sesuatu karena membaca dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman bacaannya.

Dalam dua dekade terakhir, penelitian tentang literasi banyak diminati karena diketahui 43% penduduk dunia tergolong manusia yang memiliki kemampuan literasi rendah dan mereka terdiri dari golongan ekonomi lemah (miskin). Sebagian dari mereka (17%) hidupnya bergantung kepada bantuan makanan dari pemerintah, sementara yang lainnya (70%) tidak memiliki pekerjaan tetap (pekerjaan sambilan). Kemampuan literasi yang rendah senantiasa dikaitkan dengan pendapatan, pekerjaan serta pendidikan yang rendah dan kemiskinan yang turun-temurun (Hartati, 1999).

Kajian tentang kemampuan literasi pelajar Indonesia pernah dipublikasikan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*, 2003) yang menyimpulkan rendahnya kemampuan literasi pelajar Indonesia yang berumur 15 tahun. Menurut PISA (2003), prestasi literasi pelajar Indonesia menduduki peringkat ke-39 dari 42 negara yang dijadikan sampel penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan baca-tulis pelajar Indonesia jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara lain, misal dengan negara tetangga Thailand yang menduduki peringkat ke-32. Prestasi literasi pelajar Indonesia hampir sama dengan prestasi pelajar Macedonia dan sedikit di atas prestasi pelajar Peru dan Albania. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu ditunjukkan pula dalam kategori *The Primary Years Program* yang menyatakan bahwa dari 146.052 SD di Indonesia hanya delapan sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia, demikian pula peringkat SMP hanya delapan sekolah yang masuk kategori *the middle years program* dari 20918 SMP. Untuk peringkat SMA hanya tujuh sekolah yang mendapat pengakuan dunia dari 8036 SMA (Balitbang, 2003).

Di provinsi Jawa Barat penelitian tentang literasi sangat jarang, kebanyakan penelitian berfokus pada kesulitan membaca seperti yang dilakukan Permanarian (1995). Menurut Permanarian diperkirakan 2–10% murid sekolah dasar mengalami kesulitan belajar, termasuk di dalamnya kesulitan membaca dan menulis. Di samping masalah kesulitan calistung (baca, tulis dan berhitung) di SD Provinsi Jawa Barat masih bermasalah dengan tingginya penyandang buta akasara. Jumlah buta aksara di Provinsi Jawa Barat menempati urutan ketiga di Indonesia setelah Jawa Timur dan Jawa Tengah (Pikiran Rakyat, 2006). Hal ini menunjukkan betapa kompleksnya problematika pendidikan di Indonesia dikaitkan dengan besarnya jumlah penduduk, luas wilayah, letak geografis, pendanaan, sumber daya manusia dan sebagainya.

Rendahnya angka literasi dalam hal ini membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) menunjukkan bahwa pendidikan umum di Indonesia masih bergerak pada level paling mendasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Abbas et al (2015) yang menyatakan bahwa rendahnya budaya membaca anak SD membuktikan masih lemahnya gairah mendapatkan informasi dan pengetahuan.

Pendidikan umum adalah pendidikan yang mau tidak mau harus dinikmati oleh setiap anak bangsa Indonesia. Gerakan wajib belajar sembilan tahun adalah implementasi dari kewajiban setiap warga negara mengenyam pendidikan umum, dan kewajiban pemerintah untuk menyelenggarakannya.

Berdasarkan hasil penelitian Depdikbud (1998), anak yang sudah masuk SD masih berisiko tinggal kelas atau putus sekolah yang salah satu penyebabnya adalah kesulitan membaca (*disleksia*), kesulitan menulis (*disgrafia*) dan kesulitan belajar berhitung (*dikalkulia*). Kesulitan belajar umum ini mencapai 14% dari populasi siswa SD di empat propinsi yang disurvei. Berikutnya penelitian "The International Assosiation in the Evaluation of Educational Achievement" menunjukkan bahwa dari 27 negara yang disurvei, nilai kemampuan membaca pelajar Indonesia yang berusia antara 7-11 tahun berada pada urutan ke-26 di atas sedikit negara Venezuela (Hartati, 2010). Demikian pula rendahnya minat baca masyarakat Indonesia sangat mengawatirkan. Enam belas persen penduduk Indonesia masih buta huruf, jumlah penerbitan surat kabar hanya 2,8 % dari jumlah penduduk, jumlah judul buku baru hanya 0,0009 % dari jumlah penduduk (Unesco, 1993; UNDP, 1994).

Menurut Wahyuni (2009), akar permasalahan dari rendahnya kemampuan literasi masyarakat Indonesia karena model pembelajaran secara umum yang digunakan belum membuat siswa harus membaca serta sistem pembelajaran membaca yang belum tepat. Dengan demikian, perlu terobosan pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif membaca-menulis. Alternatif pembelajaran yang tepat yaitu PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dengan media pembelajaran berbasis teknologi (PAIKEMTEK) terutama bagi SD di daerah terpencil yang selama ini belum terjamah teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan, "Research and Development" berdasarkan desain Borg & Gall (1989) yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Langkah-langkah penelitian meliputi studi awal (studi literatur, studi hasil penelitian sebelumnya, studi lapangan), rancangan model pembelajaran (penyusunan rencana pembelajaran, dan rancangan uji lapangan); uji coba model dan validitas model.

Data yang dikumpulkan melalui kajian pustaka, observasi, wawancara, angket, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan pelaksanaan pembelajaran di SD. Data atau informasi yang dikumpulkan, meliputi: (1) data tentang pembelajaran literasi di SD, baik di Kelas Rendah (Kelas I, II dan III), maupun di Kelas Tinggi (Kelas IV, V dan VI) serta unsur-unsur yang mempengaruhinya yaitu jumlah siswa, sarana dan fasilitas belajar, kualifikasi guru serta lingkungan belajar, (2) data kemampuan guru mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran termasuk penggunaan media ICT, (3) data kebutuhan guru dalam pelatihan dan pembelajaran literasi dengan multimedia.

Teknik pengumpulan data melalui kajian pustaka, observasi, wawancara, angket, dan penilaian kinerja. Instrumen penelitian terdiri dari RPP dan IPKG I serta IPKG II untuk menilai RPP dan pelaksanaan pembelajaran di SD. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif mencakup: (1) analisis teoritis tentang literasi, multimedia dan PAIKEM, (2) analisis kemampuan guru dalam pembelajaran literasi, media, dan pendekatan PAIKEM, (3) analisis kebutuhan guru (*need assessment*) tentang media, (4) pengembangan model pembelajaran sesuai kebutuhan guru dan murid di daerah terpencil, (5) analisis hasil pengembangan model, (6) analisis untuk perbaikan, (7) analisis penyempurnaan dan penyebarluasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum guru-guru yang ada di dua SD terpencil dalam wilayah Kabupaten Subang, dan Kabupaten Bandung menyatakan memerlukan pelatihan di bidang literasi, metode/teknik pembelajaran literasi, dan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran. Materi pelatihan literasi meliputi: konsep literasi terkini, teori dan praktik membaca dan menulis permulaan serta teori dan praktik membaca dan menulis lanjut untuk SD kelas tinggi (Kelas IV, V, dan VI). Materi pelatihan media pembelajaran, terdiri dari: pengolahan kata (*word*), *powerpoint*, tabulasi dan kalkulasi, internet, dan *camtasia studio*.

Berdasarkan *need assessment* di atas telah dilaksanakan pelatihan terhadap 21 orang guru, baik guru berstatus PNS maupun sukwan/honorar. Untuk materi literasi SD Kelas Rendah terdiri dari: pendekatan komunikatif, pendekatan tematik, PAIKEM dan pendekatan *whole language* dan

beberapa teknik membaca dan menulis permulaan. Materi untuk guru SD kelas tinggi, antara lain pendekatan permainan, *conferencing*, LEA (*Learning Experience Approach*), pendekatan keterampilan proses dan SSP Bahasa Indonesia (*Subject Specific Pedagogy*/Pendalaman Bidang Studi).

Pelatihan multimedia terbatas pada dasar-dasar cara penggunaan komputer, dasar-dasar penggunaan internet, pembuatan *powerpoint* dan pengenalan *camtasia studio* dengan *powerpoint (Camtasia Studio Add-in for Powerpoint)*. *Camtasia studio* merupakan rekaman video dan tayangan skrin dalam suatu masa. Dengan menggunakan *camtasia* kita dapat merekam semua aktivitas dalam skrin sebagai video, kemudian dapat disesuaikan sesuai materi/cerita dalam berbagai slide (Aida, dkk; 2007). Dalam penelitian berikutnya akan menggunakan *Camtasia Studio* dengan *powerpoint (Camtasia Studio Add-in for Powerpoint)*. Dengan *Camtasia Studio Powerpoint* memungkinkan hal-hal sebagai berikut: (1) merekam dengan cepat dan menunjukkan tampilan materi dalam *powerpoint* sebagai sumber video interaktif yang dapat ditampilkan dalam Web, (2) menambah dan menyusun kembali cerita/materi pembelajaran dengan menambah *powerpoint*, (3) dapat ditampilkan ulang rekaman *powerpoint* dan menambah atau membuat perbaikan suara, (4) menyimpan rekaman *powerpoint* sebagai *file Camtasia Studio* yang memungkinkan dibuat video pada waktu berikutnya.

Prosedur pelaksanaan *Camtasia Studio Add-in for Powerpoint* terdiri dari 3 tahap. *Kesatu*, membuka tampilan *powerpoint*: (1) buat *powerpoint* sesuai materi ajar, (2) pilih *File* dan *Open*, (3) pilih *powerpoint* yang akan dipakai lalu *open*. Tahap *kedua* adalah merekam tampilan *powerpoint* dengan langkah berikut: (1) *record audio* (Klik *Record*), (2) *record camera*, (3) teruskan pada slide berikutnya, (4) apabila selesai rekaman, tekan *Esc*. Tahap *ketiga*, yakni menyimpan hasil kerja dan persiapan tampilan *Powerpoint* dengan langkah: (1) setelah menekan *Esc*, dapat menyimpan file proyek *Camtasia Studio*, (2) beri nama file tersebut dan pilih *save*, (3) *Camtasia Studio Powerpoint* akan terpaparkan, (4) pilih *Ok* untuk membuat rekaman, (5) pilih format *WMV Windows Media Streaming Video*, dan pilih *Next*, (6) dalam skrin *Windows Media*, gunakan *setting* yang sudah siap, yaitu *Camtasia Studio Screen and Audio High (CBR)*, (7) pilih *saiz* video yang paling besar (320 X 240),

(8) pilih *next* untuk dilanjutkan, (9) dalam *Marker Option*, pilih *next*, (10) dalam *skrin* video, kita akan dibimbing untuk menamakan *file* video tersebut kemudian pilih *finish*, (11) video akan mulai dihasilkan, (12) apabila proses menghasilkan telah siap, pilih *finish* dan video akan terpaparkan dalam *Windows Media Player*.

Setelah pelatihan guru-guru dapat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode dan media hasil pelatihan. Contoh RPP yang dihasilkan guru pada tema Lingkungan, Subtema: Lingkungan Keluarga. Esensi matapelajaran yang dipadukan yaitu Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Standar kompetensi Bahasa Indonesia pada aspek mendengarkan meliputi memahami bunyi bahasa, perintah dan dongeng yang dilisankan. Aspek berbicara meliputi mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dari beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita. Aspek *membaca* meliputi memahami ragam wacana tulis dengan membaca nyaring dan membaca dalam hati. Aspek *menulis* meliputi menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda disekitar dan menyalin puisi anak. Matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi penerapan hidup rukun dalam perbedaan. Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hal-hal tentang pemahaman identitas diri dan keluarga serta sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga

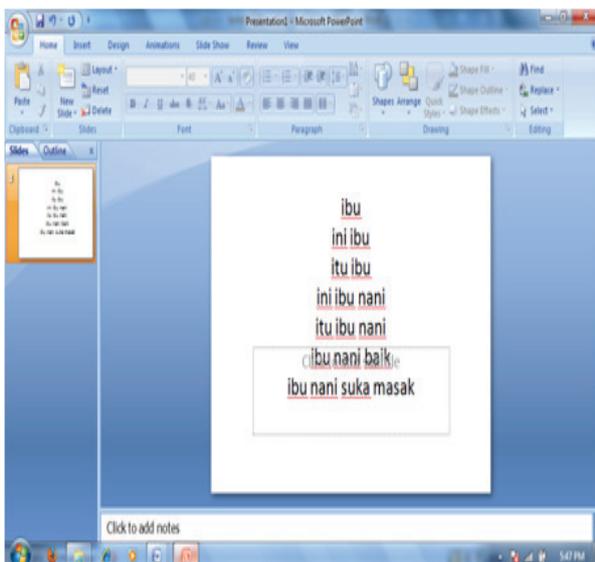
Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia: (1.1) Membedakan berbagai bunyi bahasa. (1.2) Menyapa orang lain dengan menggunakan kalimat sapaan yang tepat dan bahasa yang santun, (3.1) Membaca nyaring suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal yang tepat. (4.1) Mencontoh huruf, kata atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar. Pendidikan Kewarganegaraan: menjelaskan perbedaan jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. Ilmu Pengetahuan Sosial: menceritakan pengalaman diri

Indikator Bahasa Indonesia: (1) Membedakan berbagai bunyi atau suara tertentu secara tepat, (2) Menyapa teman sebaya, guru, dan orang lain serta orang yang lebih tua dengan bahasa dan cara yang santun, (3) Mengenal huruf-huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana, (4) Menyalin/mencontoh kalimat dari buku atau papan tulis dan menyalinnya pada buku sendiri.

Pendidikan Kewarganegaraan: menyebutkan 5 agama yang diakui di Indonesia beserta tempat ibadahnya. Ilmu Pengetahuan Sosial: menceritakan kembali pengalaman waktu kecil berdasarkan cerita orang tua.

Tujuan Pembelajaran: (1) siswa dapat mende- ngarkan dan membedakan bunyi bahasa, (2) siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan beberapa informasi, (3) siswa dapat menyapa orang lain dengan bahasa dan cara yang santun, (4) siswa dapat memahami dan membaca berbagai kalimat sederhana, (5) siswa dapat membaca nyaring atau membaca dalam hati kalimat sederhana, (6) siswa dapat menyalin atau mencontoh beberapa kalimat sederhana pada buku atau papan tulis dengan benar, (7) siswa dapat memberikan contoh hidup rukun dalam perbedaan, (8) siswa dapat menerapkan hidup rukun dalam perbedaan, (8) siswa dapat menceritakan kembali pengalaman pribadi, dan (9) siswa dapat memahami identitas diri dan keluarga serta memiliki sikap saling menghormati. *Karakter* siswa yang diharapkan yaitu: keberanian (*Bravery*), percaya diri (*Confidence*), ketelitian (*Carafulnes*), tekun (*diligense*), dan disiplin (*Discipline*).

Materi Ajar (Materi Pokok) mencakup: hidup rukun dalam perbedaan, dongeng, contoh kalimat sapaan yang tepat dan bahasa yang santun, teks pendek (10-15 kalimat), dan contoh teks (dalam media powerpoint) berikut ini.



si kabayan memetik nangka

pada suatu hari
si kabayan disuruh mertuanya
memetik nangka yang sudah matang
di kebun
si kabayan berangkat ke kebun
dengan agak malas
di kebun si kabayan memetik nangka
nangka-nangka itu dihanyutkan
ke sungai yang dekat kebun
si kabayan berkata
hey nangka, pulanglah ke rumah abah
karena kamu sudah matang atau dewasa

Contoh Dongeng untuk Camtasia Studio:

si kabayan memetik nangk



si kabayan disuruh mertuanya memetik nangka di kebun



si kabayan pergi ke kebun dengan agak malas



sesampainya di sana, si kabayan memanjat pohon nangka



nangka itu dihanyutkan ke sungai oleh si kabayan



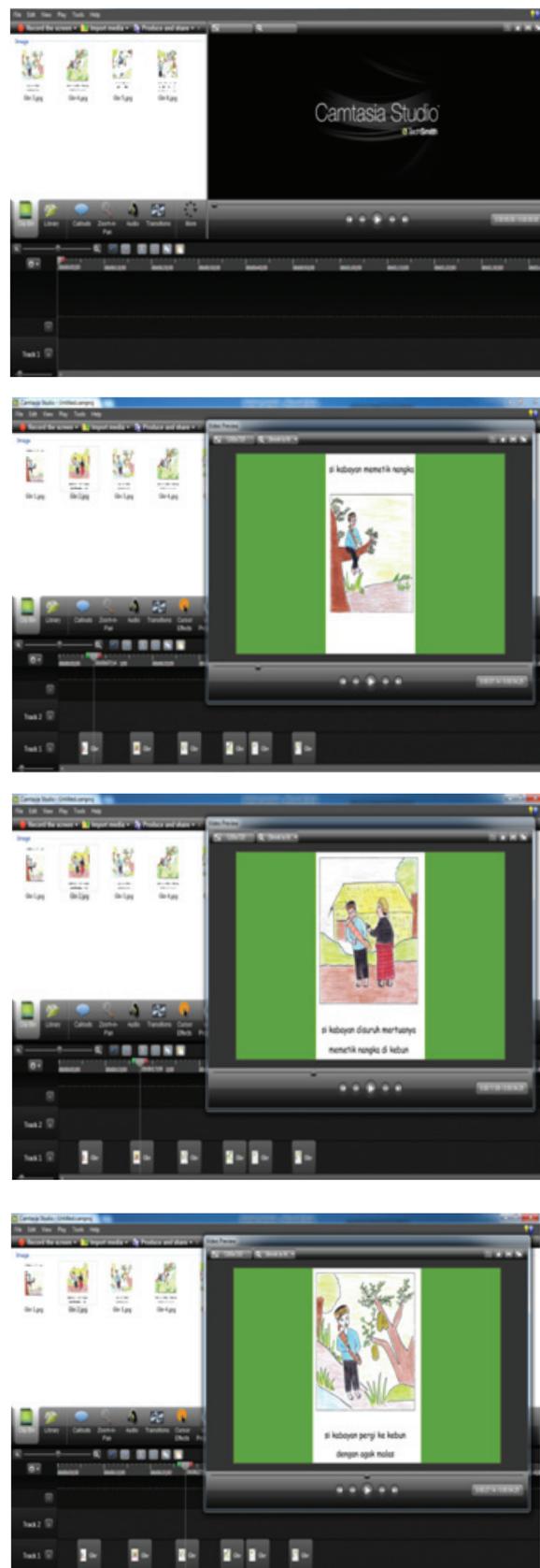
si kabayan berkata hei nangka pulanglah ke rumah abah karena kamu sudah dewasa

Langkah pembelajaran pada *kegiatan awal*: (1) merapikan siswa, salam, berdoa, mengabsen siswa, (2) bercerita atau bertanya jawab yang mengacu kepada materi yang akan disampaikan sebagai motivasi, dan (3) menginformasikan atau menyampaikan materi yang akan diajarkan. Pada *kegiatan inti pembelajaran*: (1) eksplorasi dengan kegiatan guru membacakan sebuah dongeng, dan menjelaskan pentingnya hidup rukun dalam perbedaan, (2) pada tahapan elaborasi kegiatannya siswa mendengar dan menyimak kemudian dapat menceritakan kembali isi dongeng yang didengar, mencoba membaca sebuah cerita/teks dengan suara nyaring, mendeskripsikan berbagai benda yang ada disekitar, memberikan contoh hidup rukun dalam perbedaan, dan siswa menceritakan kembali pengalaman pribadinya. (3) Pada tahapan konfirmasi kegiatannya: siswa bertanya jawab dengan guru akan hal yang belum diketahui, guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan materi pembelajaran. Kegiatan *akhir pembelajaran* yaitu guru bersama siswa menyimpulkan hasil pelajaran yang telah disampaikan, guru dan siswa bertanya jawab secara lisan hasil pelajaran, guru menyiapkan alat evaluasi yang berupa LKS untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami pelajaran yang telah disampaikan. Alat Dan Sumber; multimedia (Powerpoint dan Camtasia Studio), alat peraga, buku Panduan Bahasa Indonesia, PKn, dan IPS, Teks Dongeng, dan Lingkungan sekitar.

Berdasarkan uji coba terbatas pada sekolah dasar di Kabupaten Subang dan Kabupaten Bandung, pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *whole language*, tematik, PAIKEM dan media powerpoint serta *camtasia studio* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi belajar siswa baik kelas rendah, maupun kelas tinggi. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa dengan menggunakan model pembelajaran di atas dapat melampaui nilai KKM (6,50). Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan penelitian Suprani (2013) yang menemukan bahwa kemampuan memahami bacaan siswa kelas V SDN Parapat Dua Tangerang meningkat melalui media presentasi powerpoint. Dengan demikian media *powerpoint* dapat menambah variasi mengajar dan dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran melalui teknik bercerita (Stephern, 2001).

Berikutnya teks dalam powerpoint dijadikan cerita bergambar seri seperti *Big Book*, dan

dimasukkan ke dalam program *camtasia studio*. Contoh sebagai berikut.



Tanggapan guru dengan adanya pelatihan pembuatan *powerpoint* dan *camtasia studio* sangat positif, karena menyenangkan, mudah, dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta dapat memotivasi para murid dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Validasi *camtasia studio* oleh guru-guru pada dua buah sekolah dasar di Kabupaten Bandung, juga menyatakan hal yang sama, pada dasarnya pembelajaran menggunakan *camtasia studio* sangat menarik dan menyenangkan baik bagi guru maupun bagi murid. Guru dituntut kreatif dan rajin menyiapkan bahan ajar dalam *powerpoint*, kemudian dimasukkan ke program *camtasia studio* sambil merekam teks. Bahan ajar ini dapat diulang kapan saja dan dapat dipakai guru lain dengan dimasukkan ke dalam CD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pertama, multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi di SD terampil berupa *powerpoint* dan *camtasiastudio*. *Camtasia studio* merupakan rekaman video dan tayangan skrin dalam suatu masa. Dengan menggunakan *Camtasia* kita dapat merekam semua aktivitas dalam skrin sebagai video, kemudian dapat disesuaikan sesuai materi/cerita dalam berbagai slide. Keunggulan penggunaan media *Powerpoint (Camtasia Studio Add-in for Powerpoint)* adalah: (1) dapat merekam dengan cepat dan menunjukkan tampilan materi dalam *powerpoint* sebagai sumber video interaktif yang dapat ditampilkan dalam *Web*, (2) dapat menyusun kembali cerita/materi pembelajaran dengan menambah *powerpoint*, (3) dapat ditampilkan ulang rekaman *powerpoint* dan menambah atau membuat perbaikan suara, (4) dapat menyimpan rekaman *powerpoint* sebagai file *Camtasia Studio* yang memungkinkan dibuat video pada waktu berikutnya. *Kedua*, guru-guru SD terampil termotivasi belajar dan mempergunakan multimedia sederhana dalam pembelajaran literasi (baca-tulis), demikian pula murid SD Kelas Rendah (Kelas I, II, dan III) dan murid-murid SD Kelas Tinggi (Kelas IV, V dan VI).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disarankan guru-guru SD baik di perkotaan maupun di daerah

terpencil untuk mempergunakan multimedia *powerpoint* dan *camtasiastudio* karena bagi murid-murid SD penggunaan multimedia sangat menyenangkan dan bermanfaat. Multimedia berguna untuk membangun melek literasi, melek teknologi sejak usia dini, dan mengembangkan kemampuan multiliterasi berikutnya.

Oleh karena itu, diharapkan pemangku kepentingan, yaitu pihak sekolah, orang tua, masyarakat dan Pemda setempat membantu fasilitas komputer berikut ketersediaan jaringan listrik bagi daerah terpencil yang belum memiliki fasilitas tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, N., Hartati, & Nurharini, A. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Permulaan untuk Membangun Budaya Literasi Anak. *Jurnal Abdimas*, 19 (1), 15-19.
- Balitbang. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Depdiknas.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman.
- Depdikbud .1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud
- Freire, P. & Maceo, D. 1987. *Reading the World and the World*. Massachusetts: Bergin and Garvey Publication.
- Hartati, T. & Heryanto, D. 2009. *Laporan Hibah Pembelajaran Pendekatan Conferencing dalam Perkuliahan Membaca & Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hartati, T. (Eds.). 2010. *Penulisan Kreatif di Sekolah Dasar*. Penang: Universiti Sains Malaysia.
- Hartati, T. & Heryanto, D. 2010. *Laporan Penelitian Kerjasama Luar Negeri dan Publikasi Internasional: Video Streaming for Creative Writing at International Elementary School*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permanarian, S. 1995. *Bimbingan Belajar Membaca bagi Siswa Berkesulitan Membaca*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: PPS IKIP Bandung.
- Pikiran Rakyat. 2006. *Literacy: Profile of America's Young Adult*. (Online), (<http://pikiranrakyat.com>), diakses 22 September 2015

- PISA. 2003. *Measuring Student Knowledge and Skills: A New Framework for Assessment*. Paris: OECD.
- Razali, N. 1996. *Modul Kemahiran Literasi Maklumat*. Malaysia: Literasi Resources.
- Stephern J.T. 2001. *Decision-Making in Planning and Teaching*. USA: Allyn & Bacon.
- Suprani. 2013. Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Melalui Media Presentasi *Powerpoint* pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 22(2), 137-141.
- UNDP. 1994. *United Nations Development Programme Report 1993*. New York: UNDP
- UNESCO. 1993. *Alternative Education for Disadvantaged Youth in Indonesia*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. 2008. *Science Education Policy-Making Eleven Emerging Issues*. Paris: UNESCO.
- Usworth, L. (Eds.)1993. *Literary, learning and teaching*. Melbourne: MacMillan Educational Australia Pte.Ltd.
- Wahyuni, S. 2009. Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Jurnal Diksi*, 16 (2), 1-11.
- Wagner, D.A. 1987. *Literacy Futures: Five Common Problems in a changing World Vol.1*. Pergamon Press.