



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDIALOG DENGAN ANIMASI PACELATHON UNTUK SISWA TUNAGRAHITA RINGAN SMPLB

Alfiatun Nurfitriah✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Keywords:
animasi; berdialog; media pembelajaran

Abstrak

Materi pacelathon diajarkan pada siswa tunagrahita ringan SMPLB agar siswa memahami unggah-ungguh basa. Pembelajaran tersebut terlaksana dengan bantuan buku dan gambar. Kenyataannya siswa kesulitan dalam memahami materi karena kemampuan membaca siswa berbeda. Keterbatasan media yang digunakan menjadi dasar perlunya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual untuk pembelajaran berdialog. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, dengan enam tahapan penelitian, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba terbatas. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian ini berupa media audiovisual video animasi sederhana yang dirancang dengan Adobe Flash CS6 dan Powtoon. Media berisi contoh dialog berbahasa Jawa di kehidupan sehari-hari. Hasil validasi menunjukkan perolehan skor rata-rata 3,62 (cukup) dari ahli materi, skor 4,15 (baik) dari ahli media, dan 3,58 (cukup) dari guru. Perbaikan media dilakukan pada pemilihan kata, penyederhanaan kalimat, perbaikan tampilan awal, pengurangan transisi gambar, dan perbaikan volume serta intonasi. Hasil uji coba terbatas menunjukkan siswa lebih antusias belajar dan nilai siswa meningkat sebesar 5,92 poin, yaitu dari nilai awal 69,16 menjadi 75,08. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Abstract

Dialogue has taught to mildly mentally retarded student in special education to make student understand rules of speaking. The learning is accomplished with books and pictures. Students have difficulties in understanding material because students' reading ability is different. The limitations of media become basis of media's development which can help students understanding material. The purpose of this research was to developed audiovisual learning media for dialogue learning. This research used research and development method, with six stages, covering potential and problem identification, data collection, product design, design validation, design revision, and limited test. Data collected by used observation, interviews, questionnaires, and tests. The result of this research was simple animated video. Media contained examples of conversation in Javanese language in everyday. Result of validation showed average score 3.62 (enough) from the material expert, 4.15 (good) from the media expert, and 3.58 (enough) from teacher. The improvement of media were made on word selection, sentence simplification, initial display improvements, image transition reductions, volume and intonation improvements. At last, result of limited test showed that student were more enthusiastic to learn. Student's score increased by 5.92 points, from initial score 69.16 to 75.08. This showed that media improved student learning outcomes.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: alfiatun.nurfitriah@gmail.com

ISSN 2252-6307

PENDAHULUAN

Siswa tunagrahita ringan memerlukan perhatian dan bimbingan khusus saat pembelajaran keterampilan berbahasa. Mereka memperoleh keterampilan bahasa dengan cara yang pada dasarnya sama dengan anak normal dengan usia mental yang sama tetapi kecepatannya lebih rendah (Wijaya 2013). Hal tersebut menjadi pertimbangan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran bahasa bagi siswa.

Sasaran pembelajaran bahasa pada siswa tunagrahita adalah kemampuan dalam mengekspresikan maupun memahami ucapan sederhana. Dengan demikian, keterampilan berdialog perlu dipelajari agar kebutuhan berkomunikasi siswa dapat terpenuhi. Hal ini diwujudkan dalam pembelajaran bahasa, salah satunya pembelajaran berdialog (pacelathon) dalam mata pelajaran bahasa Jawa yang diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu berkomunikasi sesuai unggah-ungguh.

Proses pembelajaran bahasa sama halnya dengan latihan bahasa. Isi latihan bahasa dan pembentukan perilakunya harus mengikuti urutan yang sama dengan anak normal. Pembentukan ekspresi verbal juga diajarkan bertahap dan dimulai dari hal sederhana (Miler dan Yoder dalam Wijaya 2013). Materi yang membutuhkan pemahaman tinggi juga tidak boleh dipaksakan pada siswa (Yu 2015).

Meskipun guru sudah berupaya untuk menciptakan pembelajaran dengan mempertimbangkan keadaan dan kebutuhan siswa, keadaan di sekolah menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran berdialog. Permasalahan tersebut disebabkan faktor dari diri dan lingkungan siswa. Beberapa faktor tersebut meliputi: (1) siswa tidak terbiasa menggunakan ragam krama, (2) kemampuan individu siswa berbeda, (3) ketidakstabilan konsentrasi membuat siswa cepat bosan, dan (4) keterbatasan media yang digunakan, guru

masih menggunakan media buku dan gambar sehingga siswa kurang antusias dengan pembelajaran.

Pentingnya pembelajaran berdialog bagi siswa mendorong perlunya alternatif solusi masalah pembelajaran di atas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk pembelajaran berdialog bagi siswa tunagrahita ringan SMPLB di Kabupaten Purworejo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran berdialog serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan metode Research and Development. Tahapan penelitian ini meliputi (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba terbatas.

Data penelitian ini mencakup data gambaran pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, data kebutuhan siswa dan guru, data penilaian desain media dari ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna, serta data nilai siswa sebelum dan sesudah media diujicobakan. Sumber data penelitian ini meliputi siswa tunagrahita ringan SMPLB, guru SMPLB, dan dosen ahli materi serta ahli media. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara siswa dan guru, angket penilaian media, dan instrumen tes praktik berdialog. Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data kebutuhan terhadap media pembelajaran berdialog dijelaskan dalam uraian berikut. Sebagian siswa memilih menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Dari responden sebanyak 20 siswa, 60 % di antaranya memilih media audiovisual berupa film/slide suara dan 40 % lainnya memilih media buku. Berkaitan dengan tanggapan terhadap pengembangan media animasi, 70 % siswa menyukai kartun animasi, 15 % bersikap biasa saja, dan 15 % lainnya tidak menyukai kartun. Meskipun demikian, 90 % siswa menyatakan setuju dengan pengembangan media animasi untuk pembelajaran berdialog. Alasan yang mendasar adalah keinginan akan pembaharuan media yang digunakan agar proses pembelajaran semakin menyenangkan.

Guru membutuhkan media pembelajaran audiovisual seperti film, video, dan sejenisnya. Hal yang menjadi kendala adalah proses pembuatan media yang sulit dan waktu pembuatan yang cukup lama sehingga pada praktiknya media tersebut belum digunakan dalam pembelajaran. Dari tiga guru responden, dua diantaranya mendukung pengembangan media animasi dan seorang lainnya menyatakan kurang setuju dan lebih mengarahkan pada pengembangan video pembelajaran. Pada akhirnya, pengembangan media animasi tetap dilakukan dengan pertimbangan kebutuhan kedua guru dan siswa.

Guru membutuhkan media dengan materi dialog keseharian yang memunculkan unsur unggah-ungguh. Dialog pun ditampilkan secara berkesinambungan sebagai satu kesatuan cerita, bukan terpisah dalam tema. Durasi yang disarankan maksimal dua puluh menit. Media juga tidak memerlukan terjemahan bahasa Indonesia agar tidak membingungkan siswa. Tokoh di dalam media dibuat antara 2-3 orang. Kalimat dialog dibuat tidak terlalu panjang.

Pengembangan media dilakukan berdasarkan data kebutuhan di atas. Hasil

akhir pengembangan berupa prototipe media pembelajaran audiovisual berbentuk video animasi sederhana. Prototipe media dirancang dengan Adobe Flash CS6 dan Powtoon. Media animasi pacelathon terdiri dari empat bagian, yaitu bagian judul dan pengenalan tokoh, bagian isi, bagian penjelasan kata sulit, dan bagian penutup. Bagian awal menampilkan kompetensi dasar, kemudian pengenalan tokoh dialog dengan gambar dan tulisan, dan diikuti judul dialog yaitu Ngugemi Tata Krama.

Bagian isi terdiri dari monolog awal, dan empat contoh dialog dengan tema meminta izin berangkat sekolah pada orang tua, membantu guru, membantu teman, dan menerima tamu. Keempat dialog dibuat berkesinambungan dengan tokoh yang sama. Bagian penjelasan kata sulit ditampilkan dengan gambar pendukung dan suara. Bagian penutup berupa monolog singkat yang berisi instruksi untuk memeragakan contoh dialog bersama-sama. Media meminimalkan penggunaan teks untuk memudahkan siswa berfokus pada gambar dan suara.

Uji validasi melibatkan tiga orang yaitu ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Hasil penilaian media dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 3,62 yang berarti cukup. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa kesalahan yang memerlukan perbaikan seperti penggunaan diksi dan penyusunan kalimat yang lebih sederhana. Ahli media memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,15 (baik). Secara umum penilaian terhadap unsur media tergolong baik. Perbaikan difokuskan pada tampilan awal, transisi gambar, dan kualitas suara (volume dan intonasi). Penilaian media dari guru ditunjukkan dengan skor rata-rata 3,58 yang berarti cukup. Guru menyimpulkan bahwa secara umum media ini sudah baik, namun pada saat penerapannya dalam proses pembelajaran, perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan kondisi siswa. Hasil penilaian tersebut selanjutnya dijadikan dasar perbaikan media.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli dan guru, prototipe media diujicobakan di sekolah. Langkah ini dilakukan untuk menguji pengaruh media animasi pacelathon terhadap hasil belajar siswa. Uji terbatas dilakukan di kelas 7 dengan subjek penelitian 6 siswa (4 putra dan 2 putri). Pada tahap ini tidak dilakukan pre test. Nilai awal siswa diambil dari nilai praktik berdialog di semester 1. Siswa mendapatkan pembelajaran berdialog berbantuan media animasi pacelathon dengan metode bermain peran. Setelah media diperlihatkan pada siswa, siswa diajak untuk belajar mempraktikkan dialog bersama dengan bimbingan guru. Di akhir pembelajaran, siswa mempraktikkan sebuah dialog bersama temannya di depan kelas.

Setelah dilakukan uji coba, terdapat perubahan pada perilaku dan hasil belajar. Siswa lebih antusias dengan pembelajaran. Saat berlatih praktik berdialog, siswa putra lebih aktif dalam mengekspresikan dirinya. Di sisi lain, siswa putri memperlihatkan semangat belajar namun tampak malu, sehingga guru memberikan bimbingan secara perlahan agar siswa putri nyaman dan dapat mengekspresikan diri dengan baik.

Hasil penilaian praktik berdialog menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran berbantuan media. Nilai keenam siswa melebihi skor 65, artinya telah melampaui batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) bahasa Jawa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel di atas terlihat skor rata-rata siswa meningkat sebesar 5,92 poin, dari nilai awal 69,16 menjadi 75,08. Meskipun peningkatan nilai tidak terlalu signifikan, hasil ini menunjukkan adanya pengaruh media animasi terhadap proses pembelajaran berdialog. Hal ini seperti yang dikemukakan Musa et al. (2013) dalam penelitiannya bahwa animasi komputer dapat digunakan di bidang pembelajaran bahasa, baik dalam menjelaskan tata bahasa,

memperagakan pengucapan, menyediakan input mendengarkan, dan merangsang praktik berbicara. Sejalan dengan Musa, Bosseler dan Massaro (2003) melakukan penelitian tentang efektifitas Computer Animated Tutor (sebuah program komputer berbasis animasi) untuk mengajarkan kosa kata baru pada anak autis. Hasilnya, penggunaan unsur animasi dalam program tersebut memberikan kontribusi dalam pemerolehan kosa kata baru pada anak.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Siswa	Nilai awal	Nilai uji coba
1.	R1	70	70,75
2.	R2	75	77,5
3.	R3	70	76,5
4.	R4	70	74,75
5.	R5	65	72,75
6.	R6	65	78,25
7.	R7	65	-
Rata-rata		69,16	75,08

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berdialog bagi siswa tunagrahita menjadi sarana alternatif untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan. Penggabungan unsur suara, musik, dan visual gerak menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media animasi pacelathon berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran materi berdialog dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMPLB.

DAFTAR PUSTAKA

Bosseler, Alexis dan Dominic W. Massaro. 2003. Development and Evaluation of a

- Computer-Animated Tutor for Vocabulary and Language Learning. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 33(6): 653-672.
- Musa, Sajid, Rushan Ziatdinov, dan Carol Griffiths. 2013. Introduction to Computer Animation and Its Possible Educational Applications. Dalam Gallova, Maria (Eds.). *New Challenges in Education: Retrospection of history of education to the future in the interdisciplinary dialogue among didactics of various school subjects*. Page:177-204. Ružomberok: Verbum–vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, Ardhi. 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita (disabilitas inteligensi-gangguan intelektual)*. Yogyakarta: Imperium
- Yu, Shu Chuan. 2015. Computer Aided Baking Course for People with Moderate and Severe Mental Retardation. *Journal of Software Engineering and Simulation*. 2(12): 1-5. Taiwan: Quest Journals.