

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Menyimak untuk Anak Disabilitas Intelektual Ringan

a. Kajian Anak Disabilitas Intelektual Ringan

Disabilitas intelektual terus tertinggal dibelakang siswa disabilitas lainnya (Bouck, 2012; Bouck & Joshi, 2012; New-man et al., 2011), terutama kesulitan terhadap pemahaman dan presepsi dikarenakan IQ yang dibawah rata-rata (Levy, 2011). Disabilitas Intelektual dalam hal perkembangan mental memang tidak berlangsung normal, sehingga sebagai salah satu akibatnya kondisi perkembangan kecerdasan disabilitas intelektual tidak optimal dan secara otomatis akan terus tertinggal dibelakang anak-anak yang normal pada umumnya.

Disabilitas intelektual dapat dikelompokkan pada empat bagian, yaitu *mild* (kelompok ringan), *moderate* (kelompok sedang), *severe* (kelompok berat) dan *profound* (kelompok sangat berat) (Marlina, 2015:16). Dalam bidang pendidikan khusus, klasifikasi disabilitas intelektual digolongkan pada perlu rawat (*severely and profoundly*), mampu didik (*educable*) dan mampu latih (*trainable*). Mereka yang termasuk dalam disabilitas intelektual ringan memiliki kecerdasan dan kemampuan adaptasi sosial yang terhambat, tetapi mereka masih memiliki kemampuan untuk berkembang di bidang akademik, kemampuan untuk bekerja dan penyesuaian lingkungan sosial. Mereka yang termasuk dalam disabilitas intelektual sedang mempunyai kemampuan adaptasi perilaku di bawah disabilitas intelektual ringan. Mereka bisa belajar keterampilan di sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional seperti mengurus diri

sendiri dan mencapai suatu tingkat “tanggung jawab sosial” serta mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan. Mereka yang tergolong dalam disabilitas intelektual berat pada umumnya hampir tidak mempunyai kemampuan dilatih untuk mengurus diri mereka sendiri, kemampuan bekerja dan bersosialisasi. Beberapa dari mereka ada yang bisa mengurus dirinya, bisa melakukan komunikasi sederhana dan bisa beradaptasi dengan lingkungannya yang terbatas.

Disabilitas intelektual ringan mewakili populasi siswa dengan jenis hambatan yang unik, populasi yang biasanya ditentukan oleh IQ antara 55 dan 70 disertai dengan gangguan dalam keterampilan adaptif, seperti kehidupan sehari-hari, keterampilan sosial, dan komunikasi (Schalock, et al., 2010). Disabilitas intelektual ringan adalah individu yang terlahir dengan kesulitan domain konseptual seperti, belajar keterampilan akademik serta membutuhkan dukungan untuk memenuhi harapan yang berkaitan dengan usianya (DSM-5, 2014). Dukungan yang dimaksud adalah berupa layanan dalam pendidikan dan bimbingan khusus pada saat anak meniti tugas untuk berkembang dalam hidup mereka. Tugas perkembangan untuk disabilitas intelektual ringan berhubungan dengan keterampilan merawat diri sendiri dan berhubungan secara sosial serta layanan pendidikan untuk disabilitas intelektual ringan juga perlu dirancang sesuai dengan karakteristik ataupun kemampuan yang dimiliki.

DSM-5 (2014:708) juga mengungkap disabilitas intelektual ringan terganggu pada pemikiran abstrak, fungsi eksekutif (melaksanakan tugas) dan

memori jangka pendek. Dalam domain sosial, disabilitas intelektual ringan belum memiliki kematangan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sehingga membutuhkan percakapan, komunikasi serta bahasa yang lebih konkret. Penelitian mengungkapkan anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan jarang gunakan kata sifat dan kata keterangan, dan kata dengan lebih banyak makna konkret digunakan lebih sering (Owens, 2004). Makna kata yang disampaikan oleh guru mesti memberikan makna konteks konkret pada anak disabilitas intelektual selain itu, bagi disabilitas intelektual materi pembelajaran yang diberikan dimulai dari hal konkret tersebut dan harus merinci. Keterbatasan intelektual yang mereka alami, membuat mereka mengalami hambatan dalam penerimaan makna bahasa yang disampaikan. Proses mengajarkan kata atau bahasa dengan ceramah tanpa adanya penggunaan media tentunya tidak disarankan. Keterbatasan anak pada aspek intelektual menuntut guru untuk merancang pembelajaran sem menarik mungkin untuk menarik perhatian disabilitas intelektual.

Kemampuan verbal anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan secara signifikan kurang berkembang dibandingkan dengan yang non-verbal, menunjukkan kelemahan alami kemampuan berbicara dan bahasa mereka (Smole. 2004). Keterlambatan dalam perkembangan bahasa khas untuk semua anak dengan disabilitas intelektual (Pranjić, 2016). Disabilitas intelektual berdampak pada kemampuan untuk mengkategorikan objek, kemampuan generalisasi, memori, dan pengembangan kemampuan lain yang akibatnya menghambat perkembangan leksikal (Van der Schuit, 2011). Meskipun

keterlambatan, kosakata anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan mengikuti jalur perkembangan yang sama yang dipelajari oleh anak-anak normal/tampa kecacatan. Terlepas dari usia kronologis mereka, untuk maju ke tingkat perkembangan kosakata berikutnya, anak harus menguasai tingkat perkembangan sebelumnya.

Molen, Henry, & Luit (2014) menjelaskan aspek kognisi secara konsisten dianggap lemah pada anak-anak cacat intelektual, namun pada Disabilitas Intelektual Ringan masih bisa diberikan pendidikan (Bouck & Satsangi, 2015). Memang pada umumnya kemampuan yang dimiliki anak disabilitas intelektual ringan berada dibawah kemampuan rata-rata anak normal, namun pada kategori disabilitas intelektual ringan masih bisa diberikan pendidikan, salah satunya yaitu dalam pembelajaran bahasa namun tak sama dengan anak normal pada umumnya, pengajaran bahasa untuk disabilitas intelektual disesuaikan dengan kemampuan setiap anak. Dengan kata lain disabilitas intelektual ringan masih bisa diandalkan dalam bidang akademik

Anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan mengembangkan kosa kata mereka lebih baik dari tingkat sintaksis (Smole. 2004). Disabilitas intelektual ringan memiliki kemiripan dengan anak-anak yang sedang berkembang pada usia mental yang sama, namun perbedaannya terdapat pada makna kata-kata yang dikembangkan harus lebih konkret dan literal, dan kalimat lebih pendek daripada anak-anak normal .

Kaat-van den Os et al. (2016) menemukan bahwa anak-anak dengan kemampuan intelektual yang lebih rendah menunjukkan perbedaan signifikan dalam pola pengembangan kosakata. Oleh karena itu, penilaian yang akurat dari berbagai kemampuan kognitif, sosial dan bahasa adalah yang paling penting (Martin, 2017). Perlu adanya asesmen lebih lanjut mengenai kemampuan bahasa disabilitas intelektual ringan sebelum diberikan pembelajaran. Hasil informasi yang akurat mengenai kemampuan yang dimiliki disabilitas intelektual ringan akan membantu dalam penerimaan pembelajaran bahasanya. Disabilitas intelektual ringan pada dasarnya memang mengikuti alur yang sama dengan perkembangan bahasa anak normal pada umumnya namun dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik intelektual masing-masing anak.

Penelitian tentang pembelajaran bahasa, Marjanovic (2010) dengan melakukan perbandingan dalam penggunaan bahasa pragmatis (makna penutur), yaitu koherensi dan kohesi bercerita dalam berbagai kondisi dengan materi gambar, mendengarkan buku anak-anak di tape atau didongengkan secara langsung. Hasil yang didapatkan bahwa kondisi mendongeng yang menggunakan media lebih membantu anak dalam memahami isi cerita. Anak akan lebih terbantu dalam mengungkapkan makna yang ia dengar jika diberikan kondisi yang membuat anak tertarik dan menyenangkan atau dengan berbantuan media. Mengembangkan kemampuan dalam menuturkan makna yang telah disimak adalah salah satu faktor kunci keberhasilan bergaul anak dengan disabilitas intelektual karena kemampuan ini penting untuk inklusi

akademis yang sukses, serta pekerjaan yang kompetitif dan kesetaraan sosial anak dengan disabilitas intelektual (Hemphill, 1990).

b. Kajian Menyimak

Hermawan (2012:30) mengatakan bahwa menyimak adalah keterampilan memerlukan keaktifan sikap mental, ketajaman perhatian, konsentrasi serta kemampuan mengasimilasi dan menerapkan gagasan. Nieweder (dalam Seidl, 2009:5) menambahkan pada nada dan bunyi diterima dalam kegiatan menyimak menjadi kesatuan-kesatuan yang memiliki makna masing-masing. Dimaknai bahwasanya menyimak adalah proses pengorganisasian pesan suara yang didengar dan menempatkannya menjadi makna yang bisa diterima. Menyimak bukan hanya sekedar mendengarkan pesan atau suara yang didengar namun juga memahami isi dari pesan tersebut dan makna komunikasi yang ada didalamnya dilakukan dengan penuh perhatian dan konsentrasi,

Saddhono (2014:17) menyimak merupakan proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi yang didengar, memaknai hasil interpretasi kemudian menanggapi pesan tersirat didalamnya. Nunan (1991:17) peserta didik yang diberikan pembelajaran menyimak akan memilah-milah bunyi, menghubungkannya dalam bentuk kata, merangkainya dalam bentuk klausa dan kalimat dan seterusnya. Kegiatan ini disebut pendekatan menyimak. Brown (2001:249) menyimak tidak hanya proses penerimaan bunyi yang didengar dan tidak pula proses satu arah saja. Pemahaman menyimak merupakan awal dari proses psikomotorik dalam

penerimaan gelombang-gelombang bunyi oleh telinga kemudian rangsangan saraf melakukan transmisi ke otak. Otak akan mengubah bunyi yang diterima menjadi sebuah informasi dan merespon rangsangan tersebut.

Nurjamal, dkk (2011:3) memberikan batasan yang dibutuhkan seseorang untuk trampil menyimak, seseorang bisa dikatakan trampil menyimak jika ia mampu menyerap dan menangkap hal-hal penting yang telah disampaikan sebelumnya berupa gagasan-pikiran secara lisan dengan benar, tepat, lengkap dan akurat. Keterampilan menyimak seseorang berbeda-beda tergantung dengan kemampuan yang mereka miliki. Batasan untuk anak yang mengalami hambatan intelektual lebih disederhanakan, Anak dikatakan trampil jika mampu menyerap ataupun menangkap gagasan yang sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya.

Menyimak tidak hanya sekedar kegiatan mendengarkan simbol-simbol suara yang telah disampaikan seseorang baik secara lisan maupun ujaran, namun harus dilakukan dengan penuh apresiasi, pemahaman, perhatian serta interpretasi sehingga dapat menangkap pesan yang disampaikan, memaknai komunikasi yang ada didalamnya dan memperoleh informasi dari proses menyimak tersebut (Tarigan, 2015:31) Menyimak merupakan proses awal sebelum kita mengetahui berbicara, membaca serta menulis, sehingga menjadi keterampilan yang penting dimiliki seseorang untuk mempelajari bahasa. Keterampilan menyimak diperlukan oleh seseorang karena menyimak merupakan kemampuan dasar manusia yang akan mendukung mereka untuk proses mempelajari bahasa.

Menyimak juga berarti keterampilan literasi yang penting dalam pembelajaran untuk membantu siswa. *The term listening will be defined as a literacy skill that actively engages students in hearing, interpreting, and constructing meaning that is not limited to the spoken word: for the purpose of effectively participating in academics* (adapted from Clark, 2005; Jalongo, 2010). *Students are required to engage in listening to the verbal message as well as the behavioral message a teacher transmits in the classroom* (Brownell, 2006).

Definisi ini mencakup aspek lisan dan perilaku dalam lingkungan akademik untuk memberikan penjelasan yang lebih otentik tentang persyaratan yang diperlukan untuk menyimak di sekolah. Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwasanya menyimak merupakan keterampilan literasi yang secara aktif melibatkan siswa dalam mendengar, menafsirkan, dan membangun makna yang tidak terbatas pada kata yang diucapkan sehingga tujuan akhirnya agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam akademisnya namun dengan syarat bahwasanya harus ada keterlibatan guru di ruang kelas, guru harus berpartisipasi untuk membimbing dan mendorong siswa untuk terlibat baik dalam mendengarkan pesan verbal maupun pesan perilaku.

Mendengarkan adalah keterampilan literasi pertama yang dikembangkan siswa bahkan sebelum mereka datang ke sekolah (Jalongo; 2008, 2010). Pengembangan bahasa dimulai dengan mendengarkan, diikuti dengan transisi untuk berbicara, dengan membaca dan menulis akan muncul kemudian. Brownell (2006) membagikan contoh tentang bagaimana orang tua

menggunakan buku bayi untuk mencatat setiap ‘yang pertama’ yang ditampilkan anak saat mereka tumbuh. Dia menekankan bahwa meskipun kejadian seperti kata ‘pertama’ yang diucapkan tercatat, tidak disebutkan kapan anak ‘pertama’ belajar untuk mendengarkan karena awal dari keaksaraan mendengarkan terjadi (bagi siswa tanpa kecacatan pendengaran) secara alami pada anak-anak. Fox (2008) lebih lanjut menunjukkan bahwa mendengarkan keaksaraan sangat penting karena sebagian besar anak belajar berbicara melalui kemampuan mereka untuk mendengarkan. Fenomena ini terjadi melalui interaksi dengan orang lain. Namun, untuk belajar mendengarkan secara aktif di lingkungan sekolah seperti dengan keterampilan baca-tulis lainnya, perlu petunjuk khusus untuk peningkatan.

Beberapa peneliti (Manning & Boals, 1991; Imhof, 2008; Nichols, 1957; Rankin, 1928) menganggap mendengarkan sebagai komponen literasi yang paling signifikan dan mendasar. Menjadi terpelajar adalah proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana kita menggunakan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, menganalisis, dan memvisualisasikan untuk berkomunikasi dan membangun makna dalam dunia kita sendiri (Ball, 2014). Karena mendengarkan memfasilitasi cara kita berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan kita, itu adalah prediktor kuat dari kesuksesan siswa secara keseluruhan (Wolvin, 2012). Mendengarkan adalah salah satu metode utama yang dengannya anak memperoleh keyakinan, norma, dan basis pengetahuan masyarakat mereka dan dapat berinteraksi dengan masyarakat. Akibatnya, mengajar siswa untuk belajar mendengarkan

memungkinkan siswa mendengarkan untuk belajar (Jalongo, 2008; Vandergrift, 2004).

Secara esensial ada 3 tujuan dari menyimak Abidin (2012:96) melatih daya paham siswa, melatih daya konsentrasi dan melatih daya kreatif siswa. Mendengarkan meresapi aspek tersebut ketika anak menjalani harinya disekolah sehingga kita tidak boleh mengabaikan keterampilan tersebut. Setelah penelitian yang luas, dijelaskan bahwasanya mendengarkan memainkan peran integral dalam mendidik siswa (Jalongo, 2008; Nichols, 1957; Wolvin, 2010). Namun kegiatan menyimak dari setiap anak tentunya mempunyai tujuan yang berbeda-beda, semua bergantung pada kebutuhan penyimak.

Menurut Hermawan (2012:44), kegiatan menyimak bisa dikelompokkan menjadi tiga bagian besar, yakni menyimak pasif, kritis dan aktif. Menyimak pasif berarti penyimak hanya mengikuti pembicara tanpa melakukan evaluasi dari pesan yang disampaikan. Menyimak kritis bisa menolong penyimak agar memahami pesan lebih baik, seperti menilai dan melakukan analisis pesan. Menyimak kritis memiliki tujuan agar penyimak bisa mengingat, menafsirkan dan memahami apa yang mereka dengar. Menyimak aktif berarti penyimak secara total juga ikut melibatkan dirinya seperti sikap, perasaan, penginderaan, kepercayaan dan intuisi.

Tahap menyimak menurut Tarigan (2015) dimulai dari penerimaan terhadap pesan-pesan yang dikirim oleh pembicara baik bersifat non verbal maupun verbal. Tahapan ini terbentuk dari elemen pokok seperti perhatian dan

pendengaran. Pemahaman tahap ini dibentuk oleh dua elemen pokok yakni pemberian makna dan pembelajaran. Pada tahap ini, penyimak berusaha mencari tahu maksud pembicara. Dalam tahap ini, penguat memiliki kemampuan untuk meminta informasi yang berhubungan dengan banyaknya informasi yang diperoleh serta apakah pengulangan terhadap informasi yang diterima bisa dilakukan atau tidak. Pengevaluasian yang dilakukan berupa pengkritisan dan penilaian terhadap pesan yang diterima. Evaluasi informasi merupakan kegiatan yang bersifat alami dalam menganalisis secara kritis sebuah informasi yang diperoleh. Penanggapi terhadap informasi terbagi atas dua bagian yaitu tanggapan yang dilakukan pada saat pembicara sedang berbicara dan tanggapan pada saat pembicara sudah selesai berbicara. Tanggapan yang dilakukan merupakan *feed back* atas apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh penyimak terhadap pesan yang disampaikan oleh pembicara.

c. Pembelajaran Menyimak Teks

Pembelajaran menyimak seseorang akan mengerti isi suatu pembicaraan jika sebelumnya pendengar memiliki setidaknya pengetahuan awal terkait topik yang dibahas. Wiemann (2009:20) menyimak merupakan proses yang bergantung pada pemahaman awal penyimak, bersifat sangat individual, kompleks dan aktif dan masing-masing individu memiliki hasil interpretasi yang berbeda-beda

Teks yang dimuat pada penelitian yaitu teks yang bersifat sederhana atau pendek saja, disesuaikan dengan karakteristik anak tunagrahita ringan. Menurut Sukirno (2010: 83), cerita pendek atau teks sederhana merupakan sebuah

cerita singkat dan padat tetapi memiliki kandungan kesan dan pesan yang mendalam.

Manfaat dari pembelajaran menyimak teks menurut Ricards and schmidt (1985:190) peserta didik akan memiliki kosakata yang lebih banyak yaitu mencapai 800 kata, bisa mengenal intonasi yang berbeda dalam berbicara yang digunakan untuk pertanyaan, pernyataan dan perintah. Disamping itu, peserta didik mampu mengerti pertanyaan ya/tidak pada topik yang berhubungan dengan kehidupan rumah, keluarga, sekolah dan waktu luang, kesehatan, belanja dan dekripsi personal. Lebih jauh lagi peserta didik bisa memahami frase umum yang digunakan dalam percakapan pendek dan wacana. Manfaat untuk disabilitas intelektual ringan pada pembelajaran menyimak teks terkesan sederhana berupa anak mengerti teks yang diperdengarkan yang diukur dari kemampuan anak menjawab pertanyaan sederhana mengenai teks. Kalimat tanya tersebut dibatasi pada kalimat Apa, kapan, siapa, berapa yaitu kalimat yang tidak memerlukan analisa yang mendalam, sehingga kalimat mengapa dan bagaimna tidak diukur.

Tingkat kesulitan teks menyimak harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Teks audio harus memperhatikan kriteria berikut: tempo berbicara yang tidak terlalu cepat, pengucapan yang jelas, tidak ada campuran bahasa dialek, tidak ada tata urutan bahasa yang tumpang tindih, suara pembicara yang bisa dibedakan dengan baik, hampir tidak ada suara pengganggu, dibatasi jumlah kata asing, dan struktur kalimat yang terlalu kompleks (Satkauskaite, 2010:105)

Seidl (2009:32) menekankan point-point penting dalam pemilihan teks dalam menyimak. (1) Teks tersebut sesuai dengan harapan pendengar, jenis teks memenuhi permintaan peserta didik, apa yang peserta didik dapatkan setelah tahap akhir menyimak (2) Isi teks sesuai dengan yang ditujukan, artinya isi teks sesuai umur, jenis kelamin dll (3) Tema bisa membuat peserta didik terhibur. (4) Tema yang diambil menarik bagi pembelajar, yaitu tema tentang hobi, minat atau kegiatan sehari-hari (5) teks terukur sesuai kemampuan peserta didik, yaitu bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman murid.

Kosasih (2012: 34) mengemukakan bahwa teks yang pendek mempunyai beberapa ciri-ciri sebagai berikut, alur cerita yang sederhana, hanya beberapa tokoh saja yang terlibat didalamnya, latar yang digambarkan hanya sementara dan berada dalam lingkungan terbatas serta tema dan pesan kehidupan yang disampaikan tergolong sederhana. Pendapat lainnya Eko (2013: 37-38) menyatakan bahwa ciri khas dari teks singkat adalah menceritakan satu masalah tunggal, teks singkat biasanya hanya memiliki satu ide, menampilkan sebuah kebulatan cerita yang memusatkan perhatian pada satu pemeran utama disatu situasi.

Ciri-ciri teks yang akan diimplementasikan pada penelitian adalah mempunyai tema dan alur yang membahas masalah lebih sederhana dibandingkan cerita fiksi lainnya, hanya melibatkan beberapa tokoh saja dan latar yang diceritakan bersifat sementara. Hal ini dikarenakan teks yang ditampilkan pada penelitian ini sama dengan ciri-ciri teks yang telah

disampaikan sebelumnya, agar siswa memahami dengan mudah isi teks yang disampaikan atau diperdengarkan.

2. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Perilaku

a. Konsep Media Pembelajaran

Media merupakan bahasa latin “madius”, secara harafiah berarti perantara, pengantar atau tengah. Media pembelajaran ialah alat atau perantara dalam penyampaian pesan agar pesan bisa disampaikan dengan baik (Fadilla, 2014,206). Lebih spesifik lagi dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat juga digunakan untuk menyampaikan materi sebagai pengantar pesan-pesan pengajaran (Mursid, 2015:46). Pentingnya peran media dalam proses pembelajaran mampu membuat hasil pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan berkualitas (Abdo & Semela, 2010:82). Guru hendaknya memperhatikan faktor dari peran media pembelajaran. Media hendaknya harus bersanding dengan bahan pembelajaran yang ingin diajarkan agar bisa memperjelas makna dari informasi yang diajarkan.

Smaldino et al (2014:14) Untuk membawa informasi antara penyampai pesan dan penerimannya dibutuhkan suatu sarana berupa media. Wati (2016:3) untuk memotivasi proses pembelajaran, dibutuhkan media sebagai alat meyakinkan pesan, merangsang perasaan, pikiran dan keinginan audiens atau peserta didik. Tidak hanya sebatas sebagai pembawa informasi, media juga bisa merangsang diri siswa dalam belajar dengan menguatkan pesan yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran. Scarret & Devision (2012:9) Media pembelajaran dapat menimbulkan proses pembelajaran yang lebih kondusif, mencapai hasil belajar yang optimal serta terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar. Buckingham (2012:4) mengembangkan pemahaman kritis dan partisipasi aktif pada siswa dibutuhkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengintegrasikan siswa untuk mendapatkan dampak positif dari efek yang ditimbulkan oleh media serta dari segi keikutsertaan dalam proses belajar mengajar dapat memposisikan siswa yang awalnya bersifat pasif menjadi lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran bisa dicapai.

Peran media sangat signifikan dalam belajar mengajar untuk anak-anak. Pada tahap kehidupan, anak-anak akan belajar secara efektif melalui 5 indera mereka, mulai dari kesan/pengalaman yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Anak belajar dari saat ingin tahunya yang kuat, karena itu media atau metode belajar yang digunakan harus memenuhi perilaku belajar anak, yaitu berkesan dan menarik (menimbulkan rasa ingin tahu), sehingga dapat membentuk karakteristik, perilaku, pertumbuhan fisik, mental dan intelektual anak. (Janbuala, Dhirapongse et al., 2013:41).

Fungsi media pembelajaran menurut Ngure et al (2014:6) yaitu untuk membangkitkan minat, meningkatkan partisipasi siswa dan menstimulasi siswa untuk memperhatikan pembelajaran, sehingga diharapkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Naz & Akbar (2012 : 35) menyatakan bahwa

media dapat mengefektifkan instruksi yang disampaikan guru. Bahan pengajaran akan lebih mudah diterima dengan menggunakan media dan dengan tertariknya peserta didik untuk belajar memungkinkannya untuk mengembangkan kemampuan auditori, kinestetik dan visual serta pengembangan bakat dan minat mereka.

Pemakaian media pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan pelajaran dan memungkinkan siswa untuk bisa menjelaskan, menggambarkan maupun menyebarluaskan (Adegbiya dan Fakomogbon, 2012:218). Wamalwa & Wamalwa (2014: 140) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca serta kemampuan belajar dan sikap. Kemudahan yang ditemui dari penggunaan media sangat efektif dari pada hanya menggunakan metode ceramah yang memiliki kemungkinan siswa akan terlibat secara pasif. Media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan banyak kemampuan termasuk kemampuan menyimak atau mendengar.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi visual (media pandang), audio (media dengar), audio visual (media pandang dan dengar), dan multimedia interaktif (Majid, 2008:39); Henich, Rusell, Smaldino & Molenda, 2008) : 238-302). Pajriyanto (2012:19) mengemukakan bahwa konsep media erat hubungannya dengan alat peraga, alat bantu mengajar (teaching aids), audio visual aids (AVA), atau alat bantu belajar. Media visual digunakan untuk menjelaskan sifat konkrit bagi siswa mengenai apa yang disampaikan

dan dijelaskan guru mereka harus dibuktikan langsung oleh peserta didik melalui indra penglihatannya, hal tersebut dapat berbentuk gambar, teks, gerakan ataupun animasi. Media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dalam penyampaian pesan. Pesan-pesan tersebut seperti lambang-lambang auditif yang bersifat verbal seperti ucapan/kata-kata maupun nonverbal seperti musik. Media audio visual memiliki dua unsur baik itu yang mengembangkan keterampilan mendengar namun juga menampilkan efek visual baik berupa gambar, teks, gerakan, animasi atau kombinasi dari unsur tersebut sehingga membuat tampilan media menjadi lebih menarik. Multimedia interaktif merupakan media yang menggunakan media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya dan menggabungkannya dengan teks, gerak, video, animasi, gerak maupun suara. Media interaktif yang itu media yang mengutamakan interaksi bukan hanya memperhatikan atau mendengarkan media saja.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik dan dapat mendorong perkembangan anak (Janbuala, 2013: 41). Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan sistematika penyusunan rancangan media, yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik, merumuskan tujuan instruksional dan operasional, merumuskan rincian materi untuk mendorong ketercapaian target pembelajaran, mengembangkan alat pengukuran kesuksesan, membuat desain media, serta melakukan revisi (Latif, 2014:157). Tujuan instruksional dan operasonal harus mempertimbangkan karakteristik anak sebagai sasaran penggunaan media. Pemilihan media yang sesuai merupakan

langkah penting dalam mendukung proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media dapat memberi motivasi dan mendorong minat belajar siswa.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media boneka yang menekan pada audio, visual dan interaksi kepada siswa. Media interaktif menuntut peserta didik untuk bisa berinteraksi sepanjang proses belajar mengajar, tidak hanya sebatas memperhatikan dan mendengarkan media atau objek saja (Pajriyanto (2012:19). Media yang diperlukan dalam mendukung penyampaian informasi atau pesan serta untuk melengkapi materi yang berbentuk teks dan mempresentasikannya, sehingga diharapkan anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

b. Konsep Media Boneka *Smart Bon*

Boneka merupakan bahasa Latin dari 'pupa', yang artinya makhluk kecil (Christie, 2013 : 9). Boneka dapat juga diartikan sebagai cara seorang penonton untuk melihat boneka sebagai sesuatu yang bergerak, berbicara dan dalam kinerjanya dapat memediasi tindakan dan konten. Ketika seorang boneka mengekspresikan pikiran dan perasaan sebagai seorang individu, mudah untuk menganggapnya sebagai orang 'nyata', subjek yang dapat kita komunikasikan. Gagasan bahwa suatu benda dapat menjadi hidup selalu membuat orang terpesona dan menantang imajinasi mereka (Mirella, 2012:171).

Potensi komunikatif yang dimunculkan boneka tersebut menunjukkan bahwa keberadaan boneka dapat diakui dan dikembangkan (Walther, 2009).

Sebuah boneka (sarung tangan, tali atau boneka batang) adalah artefak material dan dapat digabungkan dengan gerakan-gerakan khusus. Boneka dapat dibuat seolah hidup dan melakukan hal yang tak terpikirkan untuk bertindak, dan memberikan ilusi kehidupan. Boneka dapat dihubungkan dengan kehidupan seseorang.

Boneka merupakan salah satu bentuk seni kuno yang diyakini berasal dari 3.000 tahun yang lalu, pewayangan telah dipraktekkan di antara banyak kebudayaan sepanjang sejarah peradaban (Christie, 2013 : 9). Bachtiar (2005: 138) menyampaikan bahwa boneka ialah wujud representatif dari suatu objek yang digemari anak. Dari pendapat ahli tersebut dimaknai bahwa boneka merupakan alat peraga yang paling sederhana. Boneka bisa mewakili objek secara langsung yang digunakan dalam menyampaikan cerita. Selain itu, boneka mempunyai daya tarik yang kuat terhadap anak. Ekspresi dan dramatisasi boneka tidak hanya menghibur orang selama ribuan tahun, tetapi telah digunakan untuk mendidik dan memberi informasi.

Daryanto (2011:30) boneka merupakan salah satu model tiruan bentuk manusia maupun binatang. Ada beberapa jenis boneka diantaranya adalah boneka tangan, boneka jari, boneka tongkat, boneka tali dan boneka bayang-bayang. Menurut Musfiroh (2005:147), boneka yang digunakan untuk alat peraga dalam bercerita dibagi atas gagang, boneka tangan, boneka gantung dan boneka tempel. Sebuah boneka didefinisikan sebagai benda mati bergerak atau sosok yang dikendalikan oleh string, batang, atau dengan menempatkan tangan seseorang di dalam tubuhnya.

Penggunaan boneka secara historis penelitian telah banyak memberikan manfaat baik untuk terapi bermain, perawatan kesehatan dengan boneka sebagai alat peraga, media pendidikan, dan mendukung anak-anak dalam belajar (Blumenthal, 2005; Bratton et al., 2005; Burns & Hernandez, 2015; Bernier & O'hare, 2005). Boneka Mudah dioperasikan, guru dapat menggiring anak-anak untuk dapat bermain dengan boneka-boneka membawa mereka ke kehidupan dan menghubungkan kepribadian, karakteristik, sikap yang diinginkan. Pada penelitian yang dilakukan penelitian boneka lebih dikembangkan ke boneka tangan yang dikombinasikan dengan tampilan yang menarik serta juga berbantuan teknologi yang disisipkan pada boneka tangan.

Pada penelitian Virginia, Candida & Chris (2013:229) Bahwa penggunaan media boneka pada anak-anak dapat menggiring anak untuk saling berinteraksi dan mengajak anak untuk saling mengkomunikasi tentang apa yang dilakukan oleh boneka. Boneka bisa menjadi siapa saja atau apa pun yang diinginkannya, menjadi teman baik bahkan saudara kandung, guru, atau hewan peliharaan karena dunia anak-anak dibuat dengan boneka sepenuhnya milik mereka sendiri, dunia tanpa batas yang dapat mereka jelajahi dengan bebas.

Media boneka juga dapat memberikan ikatan emosional ketika anak-anak berinteraksi dengannya (Doeschka, Anschutz & Rutger, 2010: 628). Melalui boneka, anak-anak diberikan jalur untuk mengekspresikan ketakutan, kegelisahan, dan emosi mereka di mana sebelumnya mereka mungkin tidak dapat memiliki menyuarakan atau mampu mengekspresikan dirinya secara

memadai (Cruz et al., 2012:249). Media boneka dapat dijadikan salah satu opsi dalam menyampaikan materi pembelajaran selain karena bentuknya yang lucu dan menarik juga dapat memberikan ikatan emosional. Pada penelitian ini ikatan emosional tersebut berupa ekspresi boneka akan sedih ketika anak belum berhasil menjawab soal yang diberikan oleh guru serta boneka memberikan interaksi yang menunjukkan ekspresi senang ketika anak berhasil menjawab. Sehingga diharapkan anak akan fokus berlatih untuk mampu menjawab soal menyimak yang diberikan guru agar mendapat ekspresi boneka yang menyenangkan.

Mendukung pendapat diatas bahwasanya Boneka terdiri dari 2 komponen komponen yang terlihat dan tidak terlihat, hal ini direfleksikan dalam interaksi dengan anak-anak dalam konteks tertentu (Mirella, 2012:171). Komponen yang terlihat mengacu pada bentuk dan warna boneka, gerakan dan ucapan, sementara komponen tak terlihat merujuk pada asosiasi, pikiran, perasaan, dan niat. Boneka membangkitkan komponen-komponen tak terlihat dan terlihat ini pada anak-anak sebagian besar selama interaksi, tetapi bahkan setelahnya, dalam bentuk ingatan.

Musfiroh (2005: 22) mengungkapkan banyak manfaat dari penggunaan boneka adalah : (1) Tidak membutuhkan biaya yang banyak, waktu yang lama dan persiapan yang rumit. (2) Tidak membutuhkan tempat yang luas, hanya membutuhkan panggung sandiwara boneka yang sederhana dan cukup kecil. (3) pengguna boneka tidak dituntut untuk memiliki keterampilan yang rumit.

(4) Bisa meningkatkan imajinasi anak, meningkatkan keaktifan dan menambah kegembiraan.

Berdasarkan rincian di atas, bisa dimaknai bahwa boneka tangan memiliki banyak manfaat diantaranya bisa membantu siswa dalam mengemukakan pendapat, boneka tangan juga merupakan media bermain anak yang tidak membutuhkan waktu lama untuk mempersiapkannya. Boneka tangan juga bisa membantu anak untuk mampu berimajinasi karena imajinasi dibutuhkan dalam kemampuan untuk memecahkan masalah.

c. Pengembangan Media Boneka berbasis pendekatan perilaku

Media yang dikembangkan harus memenuhi kualitas produk yang baik. Kriteria kelayakan pengembangan media menurut Widodo (2008: 40-48) yaitu :

“(1) kelayakan isi, isi muatan media hendaknya memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar, kebutuhan belajar pengguna, kondisi dan karakteristik lingkungan pengguna, materi spesifik, berkesinambungan serta memberikan manfaat untuk menambah wawasan, adanya keseimbangan atau penjabaran materi dilengkapi dengan latihan, praktik, pemecahan masalah. (2) kelayakan dari segi kebahasaan dilihat dari tata bahasa dengan indikator bentuk tulisan, ukuran huruf, jarak antar huruf sehingga mudah dibaca; kejelasan informasi mencakup informasi materi yang ditulis tidak mengandung makna bias dan mencantumkan sumber rujukan, kesesuaian dengan EYD, penggunaan bahasa yang efektif dan efisien dari pemilihan kosa kata, kalimat dan paragraf. (3) kelayakan penyajian diukur dengan melihat

kejelasan tujuan pembuatan media, keteraturan urutan penyajian materi, menciptakan keterarikan pengguna dan memiliki kelengkapan informasi. (4) kelayakan dari unsur tampilan dilihat berdasarkan ukuran font, tata letak, penggunaan ilustrasi gambar dan tampilan media secara keseluruhan.”

Cakupan empat aspek meliputi kualitas isi, kebahasaan, penyajian dan unsur grafika, merupakan standar ukuran kualitas produk yang mesti diperhatikan pengembangan. Materi yang terdapat pada media hendaknya menyesuaikan kebutuhan dan kebenaran konsep pengetahuan. Tampilan media dapat menarik peserta didik untuk belajar. Bahasa yang sederhana dan tidak membingungkan peserta didik

Harjanto (2011: 222) memberikan dasar kriteria lain dalam kelayakan materi yang akan disampaikan pada media yakni sebagai berikut: (1) Tujuan instruksional: materi pembelajaran yang dipilih diharapkan bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan yang telah ditetapkan. (2) materi pelajaran yang terjangkau, dengan adanya keterkaitan antara spesifikasi materi pembelajaran dan spesifikasi tujuan agar bisa diamati dan terukur. (3) sesuai dengan kebutuhan peserta didik, materi pelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan usaha dalam mengembangkan pribadi peserta didik secara bulat dan utuh. (4) sesuai dengan keadaan masyarakat, materi yang dipilih diharapkan bisa membantu mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna untuk pertumbuhan mereka terutama dalam melakukan adaptasi. (5) segi etik yang terdapat dalam materi pelajaran, (6) Materi pelajaran disusun berdasarkan ruang lingkup dan urutan yang sistematis serta

logis. Faktor perkembangan psikologi peserta didik menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun materi pelajaran. (7) Materi pelajaran bersumber pada guru ahli, buku sumber baku dan masyarakat.

Isi materi pelajaran yang disampaikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Materi disampaikan tidak hanya dengan metode bercerita namun juga mesti divariasikan dan bentuk variasi penyampaian materi, salah satu bentuk variasi tersebut yaitu dengan menggunakan media *smart bon* yang peneliti kembangkan. Materi yang dikembangkan pada media bersumber dari buku sumber yang baku. Berdasarkan beberapa kriteria mengenai syarat kelayakan media, maka peneliti menetapkan kriteria untuk dimintakan uji validasi dengan ahli media dan ahli materi. Kriteria kelayakan materi yang disusun peneliti dikembangkan dari teori yang disampaikan oleh Widodo (2008: 40-48)

- 1) Kelayakan dari segi isi/kurikulum ini mencakup ketepatan dan kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan, keruntutan materi dan materi sesuai karakteristik disabilitas intelektual ringan.
- 2) Kelayakan dari segi kebahasaan mencakup tata bahasa, kejelasan informasi dan penggunaan kosa kata sesuai dengan PUEBI (pandangan umum ejaan bahasa indonesia)
- 3) Kelayakan dari segi penyajian mencakup kelengkapan informasi yang disajikan, penyajian materi, kelengkapan, serta pendukung penyajian dapat menarik perhatian anak tunagrahita ringan dan memiliki

kebermanfaatan bagi disabilitas intelektual ringan dalam pembelajaran menyimak.

- 4) Kelayakan dari segi tampilan mencakup kesesuaian desain boneka, pengaturan letak komponen boneka, kombinasi warna yang digunakan dan kualitas suara yang diperdengarkan.

Kelayakan media boneka juga dikembangkan dengan penerapan unsur pendekatan perilaku, secara garis besar yaitu penggunaan penguatan yang berupa gerakan dan suara sebagai umpan balik terhadap anak ketika anak berhasil atau tidak menjawab soal yang diberikan. Penguatan yang dimaksud adalah penguatan negatif dan penguatan positif yang diimplementasi ke dalam gerakan dan suara tersebut.

Pengembangan media pembelajaran harus didasarkan pada analisis kemampuan dan kebutuhan sasaran pengguna media belajar. Media belajar ini perlu dikembangkan secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah yang saling berhubungan untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas. Pengembangan media ini berdasarkan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai kurikulum, karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dan memecahkan masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik sasaran penggunaan media pembelajaran (2) merumuskan tujuan secara operasional (3) merumuskan materi yang membantu mencapai tujuan (4) pengembangan alat evaluasi (5)

menyusun media pembelajaran dan (6) melakukan uji coba dan perbaikan (Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito, 2012: 100)

Langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembang media pembelajaran berbasis pendekatan perilaku adalah

- 1) Analisis akan kebutuhan. Ini merupakan tahap awal dimana peneliti menganalisis kebutuhan untuk menetapkan pengguna media, guru atau siswa. Tahap ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas dan melakukan pengamatan atau observasi pembelajaran guna mengetahui kebutuhan membuat media yaitu tujuan, topik, teori yang digunakan dalam pengembangan serta tampilan pendukung media.
- 2) Penyusunan rancangan materi dan media. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi yang mempertimbangkan urutan kompetensi dari segi bahasa sesuai dengan karakteristik disabilitas intelektual ringan. Penyusunan rancangan media yang akan dibuat dilakukan pada tahap ini, disertai dengan menyusun perangkat evaluasi media dan rancangan penyajian media yang akan dikembangkan.
- 3) Pembuatan media berdasarkan hasil rancangan. Sebelum media di uji coba di lapangan, terlebih dahulu dilakukan proses validasi untuk memperbaiki media yang dilakukan oleh ahli.
- 4) Uji coba produk yang sudah di validasi dan diterapkan pada situasi nyata dengan pengajaran yang sebenarnya dengan pendekatan perilaku.

- 5) Perbaikan untuk setelah menilai kualitas dan proses dari media. Perbaikan dilakukan disetiap tahap, agar media yang dipakai untuk proses belajar adalah sebuah media yang layak dan berkualitas. Tujuan dilakukannya perbaikan adalah untuk pengembangan media agar sesuai sasaran atau target.

Menurut Leacock & Nesbit (2007:44) validitas suatu media pembelajaran dapat juga dibuktikan dengan menggunakan LORI (Learning Object Review Instrument). Tujuan utama LORI adalah untuk menyeimbangkan validitas penilaian dengan efisiensi proses evaluasi produk. Instrumen LORI adalah alat untuk memunculkan penilaian dan komentar dari evaluasi media pembelajaran Nesbit, Belfer, & Leacock (2004:138). Tujuan khusus LORI adalah untuk mendukung evaluasi objek pembelajaran multimedia. LORI dapat berfungsi sebagai komponen dari proses evaluasi program, ini bukan alat yang cukup untuk mengevaluasi keseluruhan program pendidikan dimana objek pembelajaran dapat disematkan. Indikator LORI bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Indikator LORI

<i>Indicator</i>	<i>Brief Description</i>
<i>Content Quality</i>	<i>Veracity, Accuracy, Balanced presentation of ideas, and appropriate level of detail</i>
<i>Learning goal alignment</i>	<i>Alignment among learning goals, activities, assessments, and learner characteristics</i>
<i>Feedback and adaptation</i>	<i>Adaptive content or feedback driven by differential learner input or learner modeling</i>
<i>Motivation</i>	<i>Ability to motivate and interest an identified population of learners</i>
<i>Presentation design</i>	<i>Design of visual and auditory information for enhanced learning and efficient mental processing</i>
<i>Interaction usability</i>	<i>Ease of navigation, predictability of the user interface, and the quality of the interface help features</i>
<i>Accessibility</i>	<i>Design of controls and presentation formats to accommodate disabled and mobile learners</i>
<i>Reusability</i>	<i>Ability to use in varying learning contexts and with learners from different backgrounds</i>
<i>Standards compliance</i>	<i>Adherence to international standards and specifications</i>

Produk pengembangan yang berupa media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku ini disebut bisa memenuhi bukti kelayakan jika komponen-komponen media yang dikembangkan sesuai struktur item yang dikembangkan oleh LORI

3. Kajian Pendekatan Perilaku

a. Konsep teori behaviorisme

Teori belajar yang dikembangkan oleh psikolog B.F. Skinner, menyebutkan bahwa variabel lingkungan mengendalikan perilaku manusia (Skinner, 1938). Behaviorisme menurut McLeod (2007:1) dianggap sebagai "yang paling ilmiah dari perspektif psikologis," selain itu juga behaviorisme adalah paradigma yang sering menjelaskan mengenai pembelajaran. Hoy (2007 : 2) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku. Pengalaman menghasilkan perubahan dalam perilaku seseorang. Perubahan harus terjadi karena pengalaman, baik pembelajaran itu disengaja atau tidak disengaja. Pembiasaan suatu perilaku yang baik menjadi sesuatu yang penting dilakukan saat belajar, sehingga penekanan terhadap perilaku baik tersebut banyak dikaitkan dengan proses pembelajaran. Ketidakmampuan seseorang dalam peningkatan pengetahuan dikelompokkan suatu kesalahan yang harus diperbaiki dan keberhasilan dalam belajar dikelompokkan dalam perilaku yang perlu diberi *reward*.

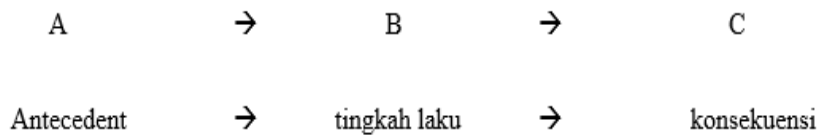
Behaviorisme menyatakan bahwa pembelajaran terjadi sebagai hasil dari pengkondisian, suatu sistem pembentukan hubungan antara stimulus dan respon (Skinner, 1957). Behavioris mendefinisikan pembelajaran sebagai "perubahan permanen dalam perilaku yang terjadi sebagai akibat dari latihan" (Miller, 2011: 225-226). Dengan cara ini, perilaku yang diinginkan didorong atau diperkuat sementara perilaku yang tidak diinginkan tidak disarankan atau dilemahkan. Kondisi pembelajaran bisa menyesuaikan karakteristik serta

kebutuhan siswa, ini dimaksud agar stimulus yang diberikan guru bisa direspon baik atau siswa terlatih untuk belajar. Guru tentunya harus peka terhadap kebutuhan peserta didik, sehingga dapat segera merancang stimulus yang sesuai dengan kondisi didalam kelas, karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran, sehingga dapat mendukung peserta didik dalam pembelajaran.

Behaviorisme menjelaskan perilaku yang dapat diamati untuk menunjukkan bagaimana orang belajar untuk berperilaku dan memodifikasi perilaku mereka untuk menyesuaikan situasi (McLeod, 2007). Berdasarkan paradigma ini, penggunaan komunikasi dengan menerapkan beberapa metode atau media adalah bentuk perilaku yang dipraktekkan dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran baru dan permanen.

Berdasarkan karya gagasan Ivan Pavlov dan John Watson tentang behaviorisme, Skinner mengembangkan dan menciptakan istilah operant conditioning (Miller, 2011). Pengkondisian operan adalah model penguatan di mana pelajar mendapatkan perilaku baru. Pengondisian operan berfokus pada perubahan perilaku dengan penggunaan penguat. Penguatan merupakan respon yang diberikan setelah perilaku yang diinginkan. B.F Skinner mengembangkan Teori Operant Conditioning yang menyatakan bahwa tingkah laku tidak hanya sekedar respon pada stimulus, tapi suatu perbuatan sengaja (*operant*). Suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam situasi tertentu disebut tingkah laku. Tingkah laku tersebut berada diantara dua pengaruh yakni pengaruh yang mendahuluinya (*antecedent*) dan pengaruh

yang mengikutinya (konsekuensi). Kondisi ini bisa digambarkan seperti di bawah ini:



Jadi, tingkah laku bisa diubah dengan mengubah konsekuensi, antecedent atau keduanya. Skinner mengatakan bahwa konsekuensi menjadi penentu seseorang untuk mengulangi tingkah lakunya di kemudian hari.

Skinner (1957) menguraikan modifikasi perilaku untuk menganalisis perilaku masalah anak dan proses penguatan dari suatu perilaku spesifik dapat dimodifikasi atau diubah. Dalam studi ini, keterampilan komunikasi pada menyimak adalah perilaku yang dijadikan target untuk dimodifikasi. Teori Skinner menggunakan penguatan, baik positif maupun negatif, untuk mengembangkan perubahan yang diperlukan dalam perilaku (Miller, 2011). Unsur penting pada saat belajar menurut Skinner yaitu *reinforcement* (adanya penguatan) dan *punishment* (hukuman). *Reinforcement* (penguatan) merupakan konsekuensi yang memungkinkan seseorang melakukan suatu perilaku. Sedangkan, *punishment* (hukuman) merupakan konsekuensi yang menurunkan kemungkinan terjadinya suatu perilaku.

Penguatan positif maupun negatif dapat dilakukan melalui bahasa/ucapan dan gerakan dengan penguatan berulang saat anak merespon perintah atau permintaan. Carbone et al. (2010) mengemukakan menggunakan isyarat bahasa (gerakan, ucapan) selain sebagai penggunaan tanda juga dapat

menghasilkan respons vokal pada anak. Hart & Banda (2010) Sistem visual (berupa gerakan, ucapan) efektif dalam mengajarkan keterampilan komunikasi fungsional kepada anak-anak disabilitas intelektual. Hal ini dikarenakan menggunakan visualisasi konkret dan penggunaan reinforcers sebagaimana digariskan oleh prinsip-prinsip pengkondisian operan.

Skinner (1957) berdasarkan penelitian pada pengamatannya terhadap ibu yang bereaksi terhadap bayi dan balita mereka. Skinner memeriksa bahasa dalam unit terkecilnya, yang ia identifikasikan sebagai operan verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan perilaku verbal tergantung pada tindakan orang lain. Tindakan yang diberikan sebagai penguat bisa melalui ucapan ataupun gerakan. Pendengar harus merespons dengan cara-cara yang telah dikondisikan dengan tepat untuk memperkuat perilaku pembicara. Pemberian penguatan kepada peserta didik tidak harus dengan ucapan verbal namun juga dapat berupa gerakan. Penguatan tidak selamanya dilakukan terpisah namun juga dapat dilakukan beriringan misalnya ketika guru mengatakan kamu hebat diiringi dengan acungan jempol pada siswa.

Penelitian Özdemir & Karaman (2017:121-127) mengenai Interaksi antara Siswa dengan Mental Ringan Retardasi dan Robot Humanoid. Dari penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa stimulus berupa efek suara, efek gerakan serta tampilan berpengaruh dalam mengendalikan perilaku anak. Ketika anak berhasil menjawab soal yang diberikan maka stimulus boneka akan menunjukkan reaksi yang bahagia dan mengucapkan kalimat yang menunjukan kebahagiaan begitupun sebaliknya ketika anak tidak berhasil menjawab maka

stimulus boneka akan ditampilkan dengan rekasi yang sedih dan kalimat yang menggambarkan kesedihan. Hal ini menyebabkan anak termotivasi ingin menjawab soal untuk membuat Robot/Media menjadi tidak sedih. Dari penelitian tersebut mengemukakan begitu pentingnya efek umpan balik bagi suatu media dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat anak menjadi termotivasi serta fokus terhadap pembelajaran yang dihantarkan oleh sebuah media.

b. Penerapan Pendekatan Perilaku dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Boneka

Salah satu bentuk pembelajaran yang mengarah pada teori behaviorisme ialah *direct instruction* (pembelajaran langsung). Suyono & Hariyanto (2015: 135) menjelaskan bahwa pembelajaran langsung adalah strategi pembelajaran teacher-centered yakni guru sebagai penyedia informasi yang utama. *Direct instruction* (pembelajaran langsung) adalah strategi pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher-centered strategy*). Dalam pembelajaran langsung guru merupakan pemberi informasi, guru memiliki peran untuk menyampaikan pengetahuan, fakta, aturan, atau rangkaian kegiatan siswa secara langsung.

Killen (2009:118) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran langsung, guru memberikan materi dengan format terstruktur yang memberi arahan kegiatan peserta didik dan mengarah fokus pada prestasi akademik. Joyce, Weil&Calhoun (2004: 314-315) menyatakan bahwa istilah *direct instruction* telah digunakan oleh peneliti untuk merujuk pada pola pemberian pelajaran

dimana guru menjelaskan keterampilan konsep yang baru kepada sekelompok besar siswa, setelah itu mereka pemahaman mereka akan diuji dengan berlatih dalam arahan dan kontrol guru dan mendorong mereka untuk terus berlatih dibawah bimbingan guru. Adanya praktek dengan kontrol kuat dari guru akan membangun kemandirian siswa dalam melakukan suatu praktek dengan tingkat keberhasilan yang tinggi

Arends (2015) membagi langkah langkah pembelajaran langsung dalam lima tahap, yaitu: (1) *Clarify goals and establish set*. Tahap ini guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, memberikan informasi awal dan menyiapkan anak didik dan lingkungan belajar; (2) *Demonstrate knowledge and skill*. Pada tahap ini guru memperagakan keterampilan dan pengetahuan dengan baik dan benar atau mempresentasikan pengetahuan dan prosedur langkah demi langkah; (3) *provide guided practice*. Ditahap ini guru menugaskan anak didiknya untuk melatih keterampilan yang dmemberi tugas latihan untuk melatih keterampilan yang diperagakan tadi; (4) *Check for understanding and provide feedback*. Pada tahap ini guru memeriksa pemahaman dan keterampilan siswa dan memberikan umpan balik; (5) *provide extended practice and transfer*, Pada tahap ini guru memberikan tugas untuk meningkatkan penguasaan keterampilan untuk menghadapi situasi yang lebih kompleks.

Tahapan pembelajaran langsung menurut para ahli sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, maka model pembelajaran langsung dalam penelitian ini yang dipadukan dengan pemberian masalah terbuka memiliki

tahapan sebagai berikut: (1) guru memulai pelajaran dengan memberikan ulasan tentang materi sebelumnya, (2) guru menyampaikan materi baru, menjelaskannya dan memberikan contoh masalah terbuka, (3) guru memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan beberapa soal latihan yang memuat masalah terbuka, (4) guru mengoreksi apakah jawaban siswa benar atau salah dan memberikan umpan balik, (5) guru memberikan tugas untuk meningkatkan keterampilan dan penguasaan materi.

Tabel dibawah ini menjelaskan mengenai petunjuk penggunaan pendekatan perilaku pada media boneka, sebagai berikut:

Tabel 2. Petunjuk Penggunaan Pendekatan Perilaku pada Media *Smart Bon* dalam Pembelajaran

Sintaks pembelajaran langsung	Guru	Siswa
Tahap orientasi	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan media boneka	Memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru melalui media boneka
	Guru memotivasi siswa dengan menggunakan media boneka	Siswa menyiapkan fisik dan mental untuk menerima materi
Tahap presentasi	Guru mempresentasikan pelajaran yang akan dipelajari dengan menggunakan media boneka	Siswa mencatat, mendengarkan memahami, dan bertanya kepada guru tentang materi dan media yang dipaparkan
	Guru melalui media boneka menyampaikan langkah-langkah kerja kepada siswa	Siswa memperhatikan setiap penjelasan tentang langkah kerja yang dijelaskan oleh guru melalui media boneka dan bertanya jika mengalami kesulitan
	Menjelaskan kembali setelah langkah-langkah yang dipraktekkan guna	Mencatat hal-hal yang dijelaskan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman

	<u>menghindari kesalahan pemahaman siswa</u>	
Latihan terbimbing	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencoba menyimak dan menjawab soal yang diberikan boneka	Siswa melatih keterampilan menyimak dengan menjawab soal yang diberikan boneka
Memberi umpan balik	Melalui media boneka guru mengawasi setiap jawaban siswa dan membenarkan kinerja siswa	Siswa memperhatikan setiap kesalahan yang dilakukan dan melakukan pembenaran dari penguatan yang diberikan media boneka
Latihan mandiri	Guru memonitor perkembangan anak	Siswa mampu mengerjakan sendiri soal menyimak yang diberikan oleh guru melalui boneka secara mandiri

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai pembelajaran bahasa dan media bagi disabilitas intelektual ringan dan pendekatan perilaku yang peneliti gunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran menyimak bagi disabilitas intelektual ringan. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Özdemiş & Karaman (2017:121-127) mengenai Interaksi antara disabilitas intelektual ringan dan Robot Humanoid. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa ketika efek suara, efek gerakan serta tampilan yang digunakan bersama-sama dengan masukan robot humanoid (media), itu akan menjadi lebih efektif dengan kata lain penggunaan efek-efek tersebut sebagai umpan balik mengambil perhatian siswa. Dari penelitian tersebut mengemukakan begitu pentingnya pendekatan perilaku berupa efek umpan balik bagi suatu media dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat anak menjadi termotivasi serta fokus terhadap pembelajaran yang diantarkan oleh sebuah media.

2. Pada penelitian Virginia, Candida & Chris (2013:229) mengenai bagaimana menarik perhatian anak-anak untuk belajar. Dari hasil penelitian didapatkan bahwasanya penggunaan media boneka pada anak-anak dapat menggiring anak untuk saling berinteraksi dan mengajak anak untuk saling berkomunikasi tentang apa yang dilakukan oleh boneka. Boneka bisa menjadi siapa saja atau apa pun yang diinginkan, menjadi teman baik bahkan saudara kandung, guru, atau hewan peliharaan karena dunia anak-anak dibuat dengan boneka sepenuhnya milik mereka sendiri, dunia tanpa batas yang dapat mereka jelajahi dengan bebas.
3. Penelitian Doeschka, Anschutz & Rutger (2010: 628) tentang efek bermain dengan boneka untuk anak-anak. Dari hasil penelitian didapatkan bahwasanya media boneka juga dapat memberikan ikatan emosional ketika anak-anak berinteraksi dengannya. Media boneka dapat dijadikan salah satu opsi dalam menyampaikan materi pembelajaran selain karena bentuknya yang lucu dan menarik juga dapat memberikan ikatan emosional. Pada penelitian ini ikatan emosional tersebut berupa ekspresi boneka akan sedih ketika anak belum berhasil menjawab soal yang diberikan oleh guru serta boneka memberikan interaksi yang menunjukkan ekspresi senang ketika anak berhasil menjawab. Sehingga diharapkan anak akan fokus berlatih untuk mampu menjawab soal menyimak yang diberikan guru agar mendapat ekspresi boneka yang menyenangkan.
4. Bouck & Satsangi (2015:190) penelitian tentang perbedaan kemampuan disabilitas intelektual baik ringan, sedang, berat dan autis. Didapatkan hasil

bahwasanya, memang intelegensi yang dimiliki oleh disabilitas intelektual, pada umumnya dibawah rata-rata anak normal, namun pada kategori disabilitas intelektual ringan masih bisa diberikan pendidikan, salah satunya yaitu dalam hal pembelajaran bahasa. Dengan kata lain disabilitas intelektual masih bisa diandalkan dalam bidang akademik.

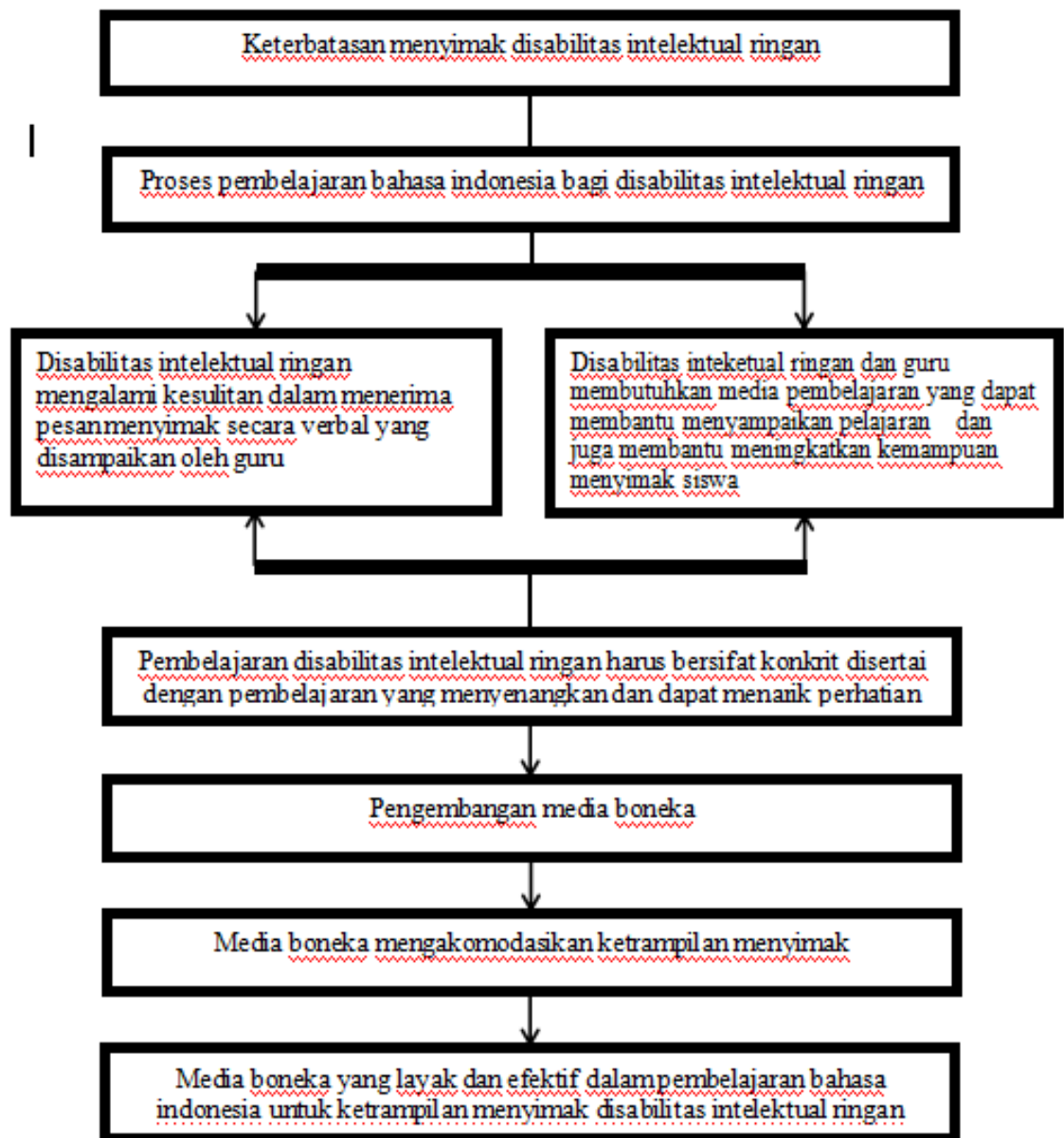
5. Jalongo (2010:1) melakukan penelitian tentang menyimak pada anak usia dini. Dari hasil penelitian didapatkan bahwasanya menyimak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diajarkan. Menyimak keterampilan literasi yang secara aktif melibatkan siswa dalam mendengar, menafsirkan, dan membangun makna yang tidak terbatas pada kata yang diucapkan sehingga tujuan akhirnya agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam akademisnya namun dengan syarat bahwasanya harus ada keterlibatan guru di ruang kelas, guru harus berpartisipasi untuk membimbing dan mendorong siswa untuk terlibat baik dalam mendengarkan pesan verbal maupun pesan perilaku.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu mendukung tersampainya isi materi pembelajaran, Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan sasaran pengguna media tersebut. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan pendekatan perilaku yang menekankan pada *reinforcement* dan *punishment* atas sikap yang ditunjukkan anak dalam hal menyimak, hal ini karena karakteristik anak disabilitas intelektual ringan yang ditemui cenderung tidak mau fokus selama kegiatan menyimak berlangsung sehingga diharapkan dapat merubah perilaku tersebut.

Pengembangan media boneka untuk disabilitas intelektual ringan dengan materi pokok menjawab teks tentang kegiatan sehari-hari didasari model pengembangan ADDIE. Pemilihan model pengembangan didasarkan pada asumsi bahwa model pengembangan tersebut merujuk pada keperluan pengembangan media pembelajaran. Tahapan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media boneka melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran bahasa indonesia anak disabilitas intelektual ringan sehingga keterampilan bahasa yang dimilikinya dapat digunakan untuk berkomunikasi

Agar dapat menghasilkan media boneka yang layak dan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran, maka proses pengembangannya tidak terlepas dari tahap validasi dan uji coba. Validasi dan uji coba dilakukan untuk merevisi media boneka agar mencapai kelayakan sebagai media pembelajaran. Aspek keefektifan dinilai dari meningkatnya keterampilan menyimak anak disabilitas intelektual ringan setelah menggunakan media boneka. Pengembangan media boneka dilakukan untuk mengakomodasi kemampuan menyimak anak disabilitas intelektual ringan sehingga dapat menerima dan juga menyampaikan pesan. Media boneka yang dikembangkan dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran secara inovatif serta membantu siswa untuk lebih fokus dan meningkatkan kemampuan menyimaknya. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan ke dalam bagan dibawah ini



Gambar 1. Alur kerangka pikir pengembangan media boneka untuk pembelajaran menyimak berbasis pendekatan perilaku

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti dalam pengembangan media boneka berbasis pendekatan perilaku dalam pembelajaran menyimak bagi disabilitas intelektual ringan sebagai berikut

1. Bagaimana kelayakan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan ?
 - a. Bagaimana penilaian ahli materi dan media terhadap media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan?
 - b. Bagaimana penilaian guru terhadap media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan?
2. Bagaimana efektifitas media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan?