

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Deskripsi Data Analisis Karakteristik Siswa

Analisis kebutuhan (need analysis) bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui studi pendahuluan. Informasi yang dimaksud adalah informasi yang relevan tentang perlunya pengembangan media *smart bon*. Informasi tersebut digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan dan pembuatan produk. Pada tahapan studi pendahuluan ini dilakukan studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi pembelajaran.

Studi lapangan dilakukan sebagai analisis kebutuhan (need analysis) agar peneliti mengetahui permasalahan yang ada di lapangan. Analisis kebutuhan digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada keterampilan menyimak di SLB Negeri 1 Padang. Tujuan analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui media yang dapat digunakan guru untuk melatih perkembangan keterampilan menyimak disabilitas intelektual ringan. Melatih keterampilan menyimak anak disabilitas intelektual ringan tidak secepat dan semudah dengan anak-anak pada umumnya sehingga guru memerlukan sebuah media/pengantar cerita yang menarik untuk membuat anak tertarik untuk belajar sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan menyimak mereka.

Dalam pengumpulan data pada studi lapangan, peneliti melakukan wawancara dan observasi pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari wawancara dan observasi pembelajaran dirangkum sebagai berikut.

a. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh temuan dan mengkaji penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan pada guru kelas SLB Negeri 1 Padang memberikan gambaran bahwa dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran belum maksimal, khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia pada materi menyimak. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran disebabkan kesulitan guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, karena menyimak adalah pembelajaran yang mencakup kehidupan sehari-hari siswa yang harus dibungkus menjadi pembelajaran yang membuat anak menjadi tertarik dan fokus untuk belajar, sehingga guru jarang menghadirkan media pembelajaran untuk menyimak dan cenderung mengalihkan pada membaca dan menulis saja.

Media-media yang digunakan oleh guru untuk lebih memperjelas materi yaitu menggunakan media gambar yang sekiranya membantu memperjelas materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, terkadang menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika guru ditanya mengenai kemampuan menyimak siswa, guru mengatakan bahwa sedikit siswa yang mampu fokus dalam menyimak sehingga kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Guru menjelaskan juga bahwa siswa terkadang merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut diungkapkan guru bahwa ketika guru menjelaskan materi yang akan disampaikan, hanya sedikit siswa yang fokus pada penjelasan dari guru, siswa lainnya berbicara dengan teman yang lainnya atau terkadang bermain sendiri dengan apa yang ada di mejanya, baik dnegan bolpoin atau kertas. Jadi siswa tidak fokus pada penjelasan dari guru. Dan ketika siswa diminta untuk fokus pada materi simakan, guru juga menjelaskan bahwa siswa terlihat malas-malasan, tidak ada semangat untuk mendengarkan. Siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa masalah yang terjadi antara lain (a) guru kesulitan dalam merancang media pembelajaran untuk siswa, (b) keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah, (c) belum tersedianya media yang menunjang materi menyimak cerita, (d) siswa mengalami kebosanan dalam belajar di sekolah, (e) menjawab pertanyaan sesuai dengan teks simakan masih belum sesuai dengan harapan guru, dan (f) kemampuan menyimak siswa rendah

b. Hasil Observasi Pembelajaran

Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hasil observasi digunakan untuk mendukung hasil wawancara yang telah dilakukan. Observasi ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan siswa terkait dengan keterampilan siswa dalam menyimak teks bacaan bagi anak disabilitas intelektual

ringan. Anak cenderung tidak mau fokus saat menyimak cerita. Sehingga guru pada pembelajaran bahasa Indonesia yang membutuhkan aspek menyimak guru banyak memfokuskan pada membaca dan menulis saja.

Guru dalam memberikan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memerlukan kemampuan dalam aspek menyimak anak, guru mengajarkan hanya dengan bercerita atau ceramah, tentunya akan membuat anak cepat bosan dan juga jenuh. Tentunya hal tersebut harus dibarengi dengan penggunaan media yang menarik agar mengatasi rasa cepat bosan dan juga jenuh.

Hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa di dalam kelas belum tersedia media pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, tetapi setelah beberapa menit siswa mulai gaduh di dalam kelas bercerita dengan teman yang lain, sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Ketika guru melontarkan pertanyaan hanya 1 orang yang mampu menjawab pertanyaan dari guru tersebut

Hasil observasi di saat kegiatan pembelajaran, fokus siswa dalam belajar juga hanya sebentar. Hal tersebut disebabkan dalam kegiatan pembelajaran guru terlalu fokus menjelaskan materi, sehingga siswa tidak dituntut untuk aktif dalam kegiatan. Siswa hanya menerima materi dari guru, tidak jarang guru juga memberikan pertanyaan pada siswa, namun hanya 1 siswa yang menjawab pertanyaan guru. Selama melakukan observasi, terlihat bahwa kemampuan menyimak dapat dikatakan rendah, karena setiap guru melontarkan pertanyaan, jawaban siswa masih bingung menjawab karena tidak fokus dalam menyimak

Penggunaan media pembelajaran juga tidak dilakukan oleh guru, dalam proses belajar menggunakan buku teks.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum dilakukan oleh guru, kemampuan menyimak masih rendah, siswa cenderung pasif di dalam kelas.

2. Deskripsi Data Studi Kebutuhan Tampilan

Penggunaan media sudah pernah dilakukan yaitu dengan menggunakan media boneka tangan, namun untuk bercerita menggunakan boneka tangan membutuhkan improvisasi suara yang unik dan lucu yang menarik perhatian anak dan tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut. Terkait media boneka tangan yang pernah digunakan untuk pembelajaran menyimak perlu adanya pengembangan agar dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan cerita kepada peserta didik.

Guru menghendaki adanya pengembangan dari media boneka tangan yang pernah digunakan agar dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan sekaligus membuat anak tertarik untuk belajar. Media boneka yang ditampilkan hendaknya memiliki kemiripan dengan siswa sekolah dasar pada umumnya sehingga guru mengharapkan ada kedekatan emosional antara media dan siswa. Selain itu media juga dapat dihubungkan dengan *speaker* sehingga guru yang susah dalam improvisasi suara bisa merekam suara orang lain dan menghubungkannya dengan *speaker* tersebut. Untuk lebih memudahkan bagi guru-

guru yang sudah tua yang sedikit memahami teknologi bisa digunakan buku panduan untuk memudahkan pengoperasian.

3. Deskripsi Data Hasil Analisis Materi

Analisis yang terakhir adalah analisis materi dengan bertujuan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media *smart bon*. Penentuan materi didasarkan hasil asesmen anak yang kemudian disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khusus untuk disabilitas intelektual ringan. Berikut ini adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV SLB disabilitas intelektual Ringan.

Tabel 8. KIKD Materi Menyimak Teks Bacaan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, mahluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah dan sekolah.	Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan sekolah dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman	1. Mampu menjawab soal sesuai teks bacaan 2. Mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri

Berdasarkan Tabel 8, terdapat satu KI dan satu KD yaitu mengenal teks cerita narasi sederhana. Berdasarkan KD tersebut dirincikan menjadi 2 indikator. Materi untuk menyimak untuk mengenal teks cerita narasi sederhana adalah tentang kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan kegiatan bermain di lingkungan yang sudah sangat familiar bagi anak-anak. Harapannya, pemilihan materi yang familiar lebih memudahkan disabilitas intelektual ringan dalam memahami makan cerita yang akan di simak.

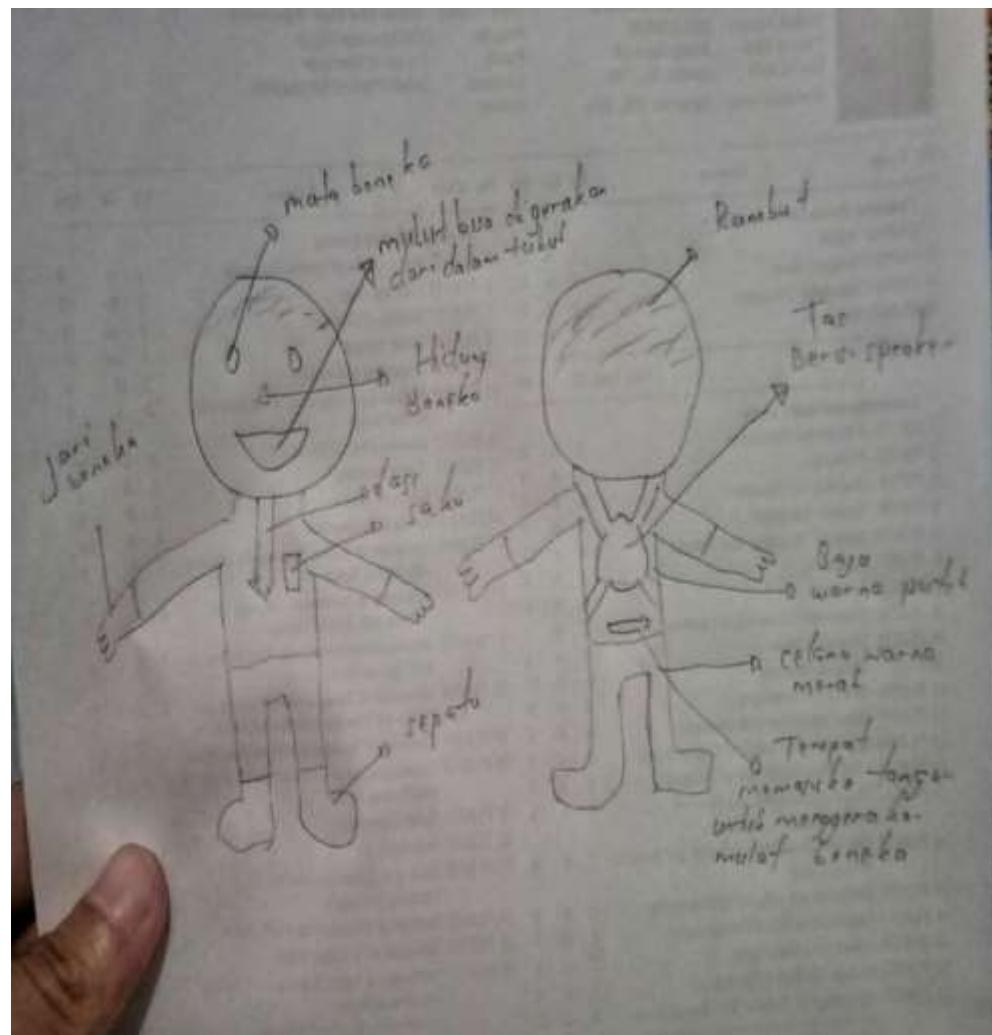
Teks cerita disusun dalam bentuk cerita pendek yaitu cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novella dan novel. Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Jenis tulisan ini dipilih karena lebih fungsional bagi kehidupan disabilitas intelektual ringan. Harapannya, keterampilan menyimak cerita yang berisikan cerita pendek dapat digunakan ketika anak bekomunikasi secara langsung tertama dalam menjawab kalimat tanya.

4. Deskripsi Data Perancangan Produk Awal

Hasil pengembangan produk awal pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *smart bon* berbentuk boneka. Media *smart bon* menyajikan cerita pendek mengenai kegiatan bermain di sekitar anak dalam bentuk media boneka dan *speaker* yang bisa dihubungkan dengan *smartphone*. Media *smart bon* tersebut dikembangkan berorientasi pada kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan pada materi menyimak cerita pendek. Materi jenis-jenis cerita yang disajikan pada media yaitu kegiatan bermain yang ada di lingkungan anak seperti kegiatan bermain di rumah, di sekolah, di rumah teman, dan pada saat berwisata.

Pada pengembangan produk media *smart bon*, sebelumnya dibuat desain awal pada kertas. Setelah membuat desain, kemudian menentukan ukuran dari media *smart bon* tersebut dan menentukan ukuran *speaker* yang akan dipilih untuk di gabungkan dengan media *smart bon* tersebut. Media *smart bon* dibuat

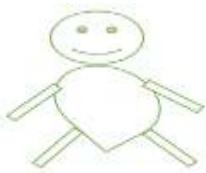
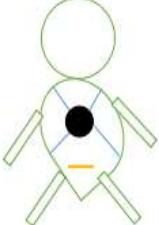
ke produsen boneka. Komponen yang dibutuhkan untuk pembuatan produk yaitu media *smart bon* itu sendiri, *speaker* mini, dan *smartphone* yang telah di instal aplikasi pengubah suara. Gambar desain menggunakan kertas berupa sketsa *smart bon* yang akan dibuat. Sketsa produk yang akan dikembangkan dapat dilihat pada Gambar



Gambar 4. Sketsa media *smart bon*

Penjelasan dari sketsa yang digambarkan akan dijelaskan lebih lanjut pada Tabel 9.

Tabel 9. Prototype media *smart bon*

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Bagian depan Keterangan Boneka tangan menjadi media utama yang memiliki ukuran tinggi 50 cm. Tampilan boneka menarik, lucu dan memiliki kemiripan dengan manusia pada umumnya yaitu memiliki tangan, kaki, kepala, mata, mulut, hidung, telinga. Pakaian yang dipilih yaitu pakaian anak SD pada umumnya dengan, baju putih dan celana merah, memakai sepatu.</p>
2.		<p>Bagian belakang Keterangan Dibagian belakang akan disisipkan <i>speaker bluetooth</i> yang akan dijadikan sebagai tas <i>smart bon</i> (yang berwarna hitam digambar) <i>speaker bluetooth</i> merupakan perangkat pengeras suara mini (kecil) yang bisa dihubungkan dengan <i>smartphone</i>. <i>speaker</i> mini dipilih karena ukuranya yang mudah untuk digabungkan dengan media <i>smart bon</i> Dibawah <i>speaker</i> akan ada lubang (berwarna kuning) untuk memasuk tangan kedalam tubuh boneka dan menggerakan boneka dari dalam.</p>

	Aplikasi pengubah suara	<p><i>Smartphone</i> android yang telah dinstal aplikasi perekam dan pengubah suara. Aplikasi pengubah suara yang bisa di download di “play store” android dengan key word “perubah suara”. Berfungsi untuk merekam materi menyimak menjadi unik dan menarik.</p> <p><i>Smartphone</i> android dijadikan sebagai remote control boneka. <i>Smartphone</i> akan dihubungkan dengan <i>speaker</i> Mini melalui <i>bluetooth</i> sehingga suara yang diputar di <i>smartphone</i> akan terdengar pada <i>speaker</i> mini yang disisipkan dibelakang boneka</p>
--	-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Materi menyimak akan direkam dengan menggunakan aplikasi pengubah suara yang terdapat pada *smart phone*. Aspek-aspek yang direkam diantaranya sebagai berikut :

Tabel 10. Aspek yang direkam dalam media *smart bon*

No	Aspek yang direkam	Teks yang direkam
1	Perkenalan <i>smart bon</i> pada pendengar (Orientasi)	Hai teman-teman semua perkenalkan namaku <i>smart bon</i>
		Hari ini aku akan bercerita. Dengarkan ya.
	Memberi semangat	Apakah kalian siap ?
2	Menyampaikan langkah kerja (Presentasi)	Setelah aku bercerita Nanti akan ada pertanyaan yang harus dijawab.
		Jadi kalian harus fokus dan memperhatikan ceritanya
		Apakah kalian siap ?
3	Memulai cerita (Latihan terbimbing/latihan mandiri)	Begini ceritanya (lampiran) Judul (Materi Teks Bacaan)
	Menjawab pertanyaan	Ayo jawab pertanyaan <i>smart bon</i> ya
	Pertanyaan	Pertanyaan 1 (lampiran) Pertanyaan 2 Pertanyaan 3 Pertanyaan 4

		Pertanyaan 5
4	Umpang balik	(setiap pertanyaan diberi penguatan)
5	Penutup	Terimakasih telah bermain dengan <i>Smart bon</i> . Sampai jumpa dilain waktu ya.

Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab akan segera diberikan penguatan oleh media *smart bon* yaitu *reinforcement* dan *punishment* berupa gerakan dan suara. Adapun gerakan dan suara yang akan dihasilkan oleh *smart bon* ada sebagai berikut :

Tabel 11. Gerakan dan suara yang akan dilakukan *smart bon*

No	Gerakan	Gerakan yang dilakukan	Suara yang akan diucapkan
1	<i>Smart bon</i> menyampaikan teks	Guru menggerakan mulut boneka	(teks materi menyimak)
2	Anak berhasil menjawab soal	Guru akan menggerakan <i>Smart bon</i> kekanan dan kekiri menunjukkan ekspresi senang	Yes kamu hebat (jika jawaban benar)
3	Anak belum berhasil menjawab soal	Guru akan menggerakan kepala <i>Smart bon</i> dalam posisi menunduk menunjukkan ekspresi sedih	Yah belum tepat, coba lagi (jika jawaban salah)

Media *smart bon* peneliti didukung buku pedoman sebagai panduan dalam menggunakan media. Petunjuk media *smart bon* dibuat untuk guru dan siswa. Buku petunjuk tersebut berisikan petunjuk penggunaan serta bagaimana melakukan penilaian dengan menggunakan media *smart bon* tersebut.

5. Deskripsi Data Uji Kelayakan

Tahap validasi ahli dilakukan sebelum dilakukannya uji coba lapangan awal. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan kepada para ahli untuk diperiksa, diberi nilai dan diberi masukan untuk perbaikan. Pada penelitian pengembangan ini, produk dikatakan valid apabila perolehan skor penilaian dari masing-masing ahli berada pada kategori minimal “baik”. Penilaian produk dilakukan oleh dua ahli, yaitu Dr. Irdi Murni sebagai ahli media dan Dr. Hermanto sebagai ahli materi. Secara umum hasil penilaian dari kedua validator tersebut menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak dan siap digunakan untuk penelitian. Hasil penilaian para ahli dijelaskan sebagai berikut.

a) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh PLB UNY yaitu Dr. Hermanto, M. Pd. Pemilihan validator dengan pertimbangan sebagai pengampu mata kuliah bahasa dan komunikasi anak berkebutuhan khusus. Aspek yang dinilai yaitu kesesuaian kemampuan anak, kelayakan penyajian, kebahasaan, Pendekatan Perilaku. Validasi dilakukan dengan cara memberikan cara memberikan materi teks menyimak yang akan direkam untuk selanjutnya diberikan penilaian melalui pengisian angket skala 5. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Rerata	Kategori
1	Kesesuaian Kemampuan Anak	3,66	Baik
2	Kebahasaan	4,40	Sangat Baik
3	Kelayakan Penyajian	3,86	Baik
4	Pendekatan Perilaku	4,00	Baik
Jumlah		15,92	
Rata-rata		3,98	Baik

Penilaian produk dari ahli materi memberikan komentar bahwa materi berupa teks cerita ini dapat dijadikan opsi dalam membantu anak untuk melatih kemampuan menyimak. Ahli materi memberikan saran untuk melakukan revisi materi. Adapun saran dari ahli materi yaitu:

- 1) Menggunakan nama tempat pada teks yang terdekat/diketahui oleh anak
 - 2) Teks tidak terlalu panjang disesuaikan dengan karakteristikdisabilitas intelektual ringan
- b) Kelayakan Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Luar Biasa (PLB) FIP UNP yaitu Dr. Irdha Murni, M. Pd. Pemilihan validator dengan pertimbangan sebagai dosen pengampu mata kulia teknologi pendidikan untuk ABK di jurusan PLB FIP UNP dan Program studi pendidikan beliau mengambil Teknologi Pendidikan. Aspek yang dinilai yaitu kelayakan *Content Quality* (Kualitas Konten), *Learning goal alignment* (Kesesuaian Desain Pembelajaran dengan *smart bon*), *Feedback and adaption* (umpan balik dan adaptasi), *Affective* (afektif), *Presentation design* (desain tatap muka), *Interaction* (interaktivitas), *Accessibility* (aksesibilitas), *Usability* (usabilitas), dan *Standards compliance*

(penyesuaian standar). Validasi dilakukan dengan cara memberikan media hasil pengembangan untuk selanjutnya diberikan penilaian melalui pengisian angket skala 5. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13. Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Rerata	Kategori
1	<i>Content Quality</i> (Kualitas Konten)	4,14	Sangat Baik
2	<i>Learning goal alignment</i> (Kesesuaian Desain Pembelajaran dengan media <i>smart bon</i>)	4,33	Sangat Baik
3	<i>Feedback and adaption</i> (umpan balik dan adaptasi)	5,00	Sangat Baik
4	<i>Affective</i> (afektif)	5,00	Sangat Baik
5	<i>Presentation design</i> (desain tatap muka)	4,85	Sangat Baik
6	<i>Interaction</i> (interaktivitas)	4,50	Sangat Baik
7	<i>Accessibility</i> (aksesibilitas)	4,83	Sangat Baik
8	<i>Usability</i> (usabilitas)	4,50	Sangat Baik
9	<i>Standards compliance</i> (penyesuaian standar)	4,00	Baik
Jumlah		41,15	
Rata-rata		4,57	Sangat Baik

Penilaian media *smart bon* dari ahli media memberikan komentar bahwa media ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi menyimak karena “simpel”, mudah dipahami dan mudah untuk digunakan. Ahli media memberikan saran untuk melakukan revisi produk. Adapun saran dari ahli media yaitu:

- 1) Kejelasan artikulasi suara yang direkam harus jelas
- 2) Pada pelaksanaan jika menganggu siswa maka dikondisikan *smartphone* agar tidak terlihat oleh siswa

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba

Hasil uji coba produk dilakukan setelah proses validasi oleh validator selesai dilakukan dan dinyatakan layak. Media yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan masukan dari ahli, sehingga media dapat diujicobakan. Tahap uji coba lapangan terbagi menjadi dua yaitu tahap awal dan uji coba lapangan utama. Tujuan dari uji coba ini lapangan tahap awal dan uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui respon penilaian guru dari produk media *smart bon* yang telah dikembangkan dan selanjutnya dilakukan uji keefektifan

Uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas dilaksanakan untuk mendapatkan saran dan respon guru berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Saran dan respon guru tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Uji Keefektifan dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *smart bon* yang dikembangkan. Keefektifan media media *smart bon* ditinjau dari kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan pada materi menyimak tentang kehidupan bermain disekitar lingkungan anak.

Uji Coba lapangan tahap awal dilakukan di ruang kelas SLB N Negeri 1 Padang dan SLB Perwari Padang. Subjek berjumlah 5 orang yang terdiri dari 3 guru SLB N 1 Padang dan 2 guru SLB Perwari Padang. Uji coba dilakukan dengan memberikan media kepada guru untuk dicobakan dan kemudian menilai produk dengan pengisian angket dari segi aspek menarik, aspek, mudah digunakan, kualitas isi. Subjek mencermati bagian fisik boneka, isi rekaman

cerita, buku pedoman dan keseluruhan media *smart bon*. Uji coba dilakukan dengan memberikan media kepada guru untuk di cobakan dan kemudian menilai produk dengan pengisian angket dari segi aspek menarik, aspek, mudah digunakan, kualitas isi. Subjek mencermati bagian fisik *smart bon*, isi rekaman cerita, buku pedoman dan keseluruhan media *smart bon*. Penilaian media dalam tahap uji coba lapangan tahap awal menunjukkan hasil yang bervariasi. Kategori sangat baik diperoleh untuk aspek mudah digunakan dan kualitas isi. Kategori Baik diperoleh pada segi tampilan.

Penilaian media dalam tahap uji coba lapangan tahap awal secara keseluruhan produk mendapatkan kategori baik yang dilengkapi saran perbaikan. Hasil penilaian pada uji coba lapangan tahap awal dapat dilihat dalam Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Rekap Rerata Skor Hasil Uji Coba Lapangan Tahap Awal

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Total skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Menarik		10	15	72	10	107	3,56	Baik
2	Mudah digunakan				148	15	163	4,07	Sangat baik
3	Kualitas isi				152	10	162	4,05	Sangat baik
Jumlah							437	11,68	
Rata-rata								3,97	Baik

Berdasarkan uji coba lapangan tahap awal, guru sebagai responden memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Adapun komentar positif terhadap produk yang dikembangkan antara lain:

- a) Penggunaan media *smart bon* dapat mempermudah dalam menyampaikan materi menyimak secara menarik.
- b) Materi yang disajikan secara runut sehingga mudah memahami.

Selain komentar positif, guru memberikan komentar negatif terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- a) Tempat mamasukan tangan yang ada pada media *smart bon* sempit.
- b) Mulut *smart bon* masih kaku jika digerakan.

Uji Coba Lapangan utama dilakukan 6 SLB di kota padang dan 2 SLB di Kerinci, di ruang kelas masing-masing SLB. Subjek berjumlah 18 guru SLB orang yang terdiri dari 2 orang Guru SLB Khansa, 2 orang SLB YPAC Sumbar, 2 orang Guru Mutiara Bangsa Padang, 2 orang Guru SLB Karya Padang, 2 orang SLB wacana Asih Padang dan 3 orang SLB N 2 Padang, 2 orang Guru SLB Kasih Umi Kerinci, 3 orang Guru SLB N Kota Sungai Penuh. Data hasil uji coba berupa pengisian angket berjumlah 18 guru.

Uji coba dilakukan dengan memberikan produk kepada guru untuk dipelajari dan kemudian menilai produk dengan pengisian angket dari segi kelayakan penyajian, kebahasaan, tampilan dan keakuratan materi. Subjek mencermati bagian sampul, isi kegiatan dan keseluruhan produk. Penilaian produk dalam tahap uji coba lapangan tahap awal menunjukkan hasil yang bervariasi. Uji coba dilakukan dengan memberikan media kepada guru untuk di cobakan dan kemudian menilai produk dengan pengisian angket dari segi aspek menarik, aspek, mudah digunakan, kualitas isi. Subjek mencermati bagian fisik *smart bon*, isi rekaman cerita, buku pedoman dan keseluruhan media *smart bon*.

Penilaian media dalam tahap uji coba lapangan utama secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat baik yang dilengkapi saran perbaikan. Hasil penilaian pada uji coba lapangan utama dapat dilihat dalam Tabel 15 berikut.

Tabel 15. Rekap Rerata Skor Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Total skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Menarik			6	316	135	457	4,23	Sangat baik
2	Mudah digunakan			3	396	220	619	4,29	Sangat baik
3	Kualitas isi				396	225	621	4,31	Sangat baik
Jumlah							1697	12,83	
Rata-rata								4,28	Sangat baik

Berdasarkan uji coba lapangan utama, guru sebagai responden memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Adapun komentar positif terhadap produk yang dikembangkan antara lain: (a) *smart bon* fleksibel digunakan (b) tampilan *smart bon* menarik (c) mudah untuk digunakan. Selain komentar positif, guru memberikan komentar negatif terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut: (a) agar bisa diproduksi lebih banyak lagi agar bisa dipakai dibanyak sekolah (b) bisa ditambahkan baju dan celana agar lebih menarik.

2. Data Hasil Uji Kefektifan

Implementasi uji keefektifan digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan produk hasil pengembangan dengan melihat peningkatan kemampuan menyimak melalui observasi/pengamatan ketika anak melakukan kegiatan menyimak. Subjek uji coba berjumlah tiga disabilitas intelektual ringan dari SLB Negeri 1 Padang melakukan uji *pre test*. *Pre test* diberikan selama satu jam dan penilaian menggunakan angket observasi penilaian menyimak. Selanjutnya subjek diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku dalam satu kelas selama waktu 4 hari. Selanjutnya semua subjek uji subjek menyelesaikan *post test* kembali dan penilaian tetap

menggunakan angket observasi penilaian menyimak. Data hasil *pre test* dan *post test* subjek dapat dilihat pada Tabel 16 berikut

Tabel 16. Rekapitulasi Data Hasil Pre-test dan Post-test

Subjek	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Peningkatan
RDP	36.54	82.69	46.15
FR	34.62	80.77	46.15
ZFL	32.69	73.08	40.38
Total	103.85	236.54	132.68
Total Rata-Rata	34.62	78.85	44.23

Berdasarkan Tabel 16, dapat diketahui bahwa total rata-rata nilai *pre-test* sebesar 34.62, sedangkan pada *post-test* sebesar 78.85. Ketiga subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan menyimak dengan total rata-rata sebesar 44.23%. Peningkatan tertinggi terjadi pada subjek RDP dan FR dengan total rata-rata peningakatan sebesar 46.15%.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari setiap ahli dan subjek uji coba. Pada tahap awal perbaikan dilakukan sesuai penilaian dari ahli. Saran yang diberikan meliputi :

Pada materi yang akan direkam harus disesuaikan dengan lingkungan anak sehingga nama tempat perlu di perhatikan. Tempat penelitian yaitu di Padang, Sumatera Barat yang sangat terkenal akan pantainya sehingga pada materi menyimak berwisata ke Candi berdasarkan saran Ahli materi untuk ditukar dengan berwisata ke Pantai agar lebih familiar oleh anak.

Tabel 17. Perbaikan Materi Cerita

Berwisata Ke Candi Murid-murid kelas 4 SLB 1 Karya Baru akan berwisata Murid-murid akan berwisata Ke Candi Mereka berangkat pukul 7 pagi Murid-murid yang berangkat berjumlah 10 orang Di candi mereka berfoto dan jalan-jalan	Berwisata ke Pantai Murid-murid kelas 4 SLB 1 Padang akan berwisata Murid-murid akan berwisata Ke Pantai Mereka berangkat pukul 7 pagi Murid-murid yang berangkat berjumlah 10 orang Dipantai mereka berenang dan bermain pasir
Rekaman cerita sebelum revisi	Rekaman cerita setelah revisi

Perbaikan dilakukan pada artikulasi pengucapan pada saat merekam suara yang akan diputarkan pada *smart bon*. Artikulasi pengucapan oleh pengguna harus diperjelaskan lagi agar memberikan makna yang jelas untuk anak disabilitas intelektual ringan. Merekam suara ulang dengan artikulasi suara yang jelas menjadi salah satu fokus perbaikan pada media

Perbaikan dilakukan pada saat merekam suara yang akan diputar pada *smart bon*. Volume rekaman suara masih kurang terdengar jika diputar jauh dari anak, sehingga saran dari guru pada proses perekamanan suara pengguna yang akan diputar supaya lebih diperbesar dan dilakukan di suasana yang tenang dan hening. Merekem suara ulang dengan volume yang lebih keras menjadi salah satu fokus perbaikan pada media.

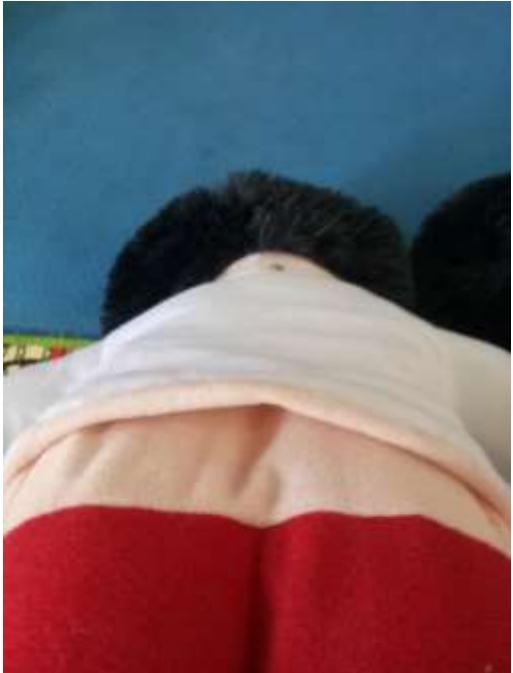
Untuk mendukung kualitas suara yang baik peneliti kemudian mengganti *speaker bluetooth*. *Speaker* awal hanya menonjolkan spesifikasi baterai yang tahan lama kemudian peneliti mengganti *speaker* dengan kualitas yang tidak

hanya mengandalkan ketahanan baterai namun juga kualitas suara yang jernih dan memiliki fitur kedap air dan anti debu

	
Produk awal Spesifikasi hanya menonjolkan ketahanan baterai	Revisi Produk Spesifikasi menonjolkan ketahanan baterai, kualitas suara yang jernih dan juga tahan air dan debu

Gambar 5. Perbaikan Speaker

Revisi produk juga dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari setiap subjek uji coba. Saran yang diberikan meliputi perbaikan dilakukan pada fisik *smart bon*, adapun perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

	
Produk awal ukuran lubang berdiameter 10 cm	Revisi Produk Ukurang lubang berdiamter 13 cm

Gambar 6. Perbaikan tempat memasukan tangan

Pada gambar di atas, perbaikan dilakukan untuk lubang memasukan tangan pengguna ke dalam *smart bon*. Lubang untuk memasukan tangan ke dalam produk sebelumnya terjadi kesalahan yaitu terlalu sempit dikarenakan ada kapas yang terdapat dipunggung *smart bon* sehingga guru susah memasukan tangannya. Mengurangi kapas yang ada pada tempat memasukan tangan pengguna menjadi salah satu fokus perbaikan. Ukuran lubang *smart bon* yang awalnya hanya berdiamter 10 cm pada revisi produk lubang tersebut ditambah 3 cm untuk mempermudah tangan pengguna masuk kedalam tubuh *smart bon*.

	
Produk awal Tanpa baju	Revisi Produk Memiliki beraneka ragam baju

Gambar 7. perbaikan baju *smart bon*

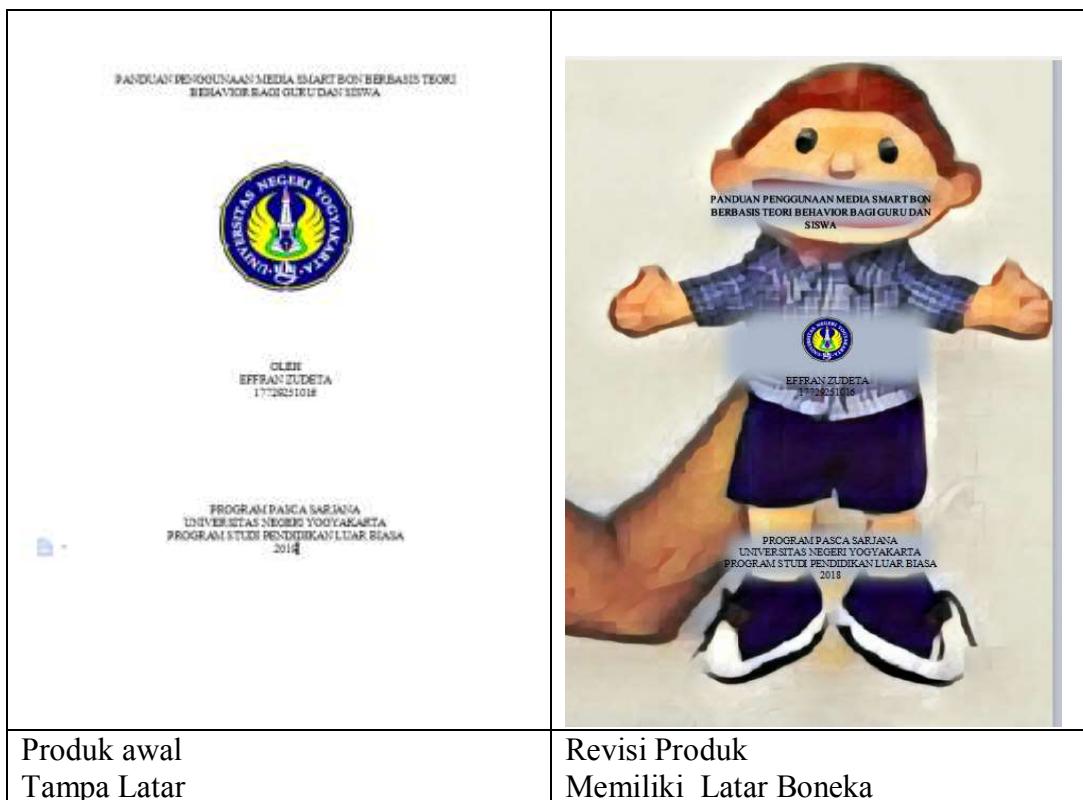
Pada gambar di atas, perbaikan dilakukan untuk tampilan *smart bon*.

Tampilan *smart bon* sebelumnya ditakutkan membosankan bagi anak. Guru memberikan saran agar disediakan baju-baju yang beraneka ragam untuk membuat tampilan *smart bon* berbeda disetiap pembelajaran. Menjahit baju sesuai dengan tubuh *smart bon* menjadi salah satu fokus perbaikan. Baju yang dipilih yang akan digunakan pada *smart bon* berupa baju bermain, baju pramuka, baju batik serta baju putih.

Perbaikan juga dilakukan pada proses pembacaan cerita oleh *smart bon* bisa di variasikan dengan 2 cara :

Cara 1 : setelah *smart bon* memberikan cerita dan pada sesi tanya jawab dilanjutkan dengan boneka juga yang memberikan pertanyaan

Cara 2 : setelah *smart bon* memberikan cerita dan pada sesi tanya jawab dilanjutkan dengan guru yang memberikan pertanyaan



Gambar 8. Perbaikan sampul buku panduan

Pada gambar di atas, perbaikan juga dilakukan untuk tampilan buku panduan. Tampilan buku sebelumnya mempunyai latar polos berwarna putih. Guru memberikan saran agar ganti dengan latar yang menggambarkan media *smart bon* atau boneka. Mengganti latar buku menjadi salah satu fokus perbaikan.

D. Analisis Data

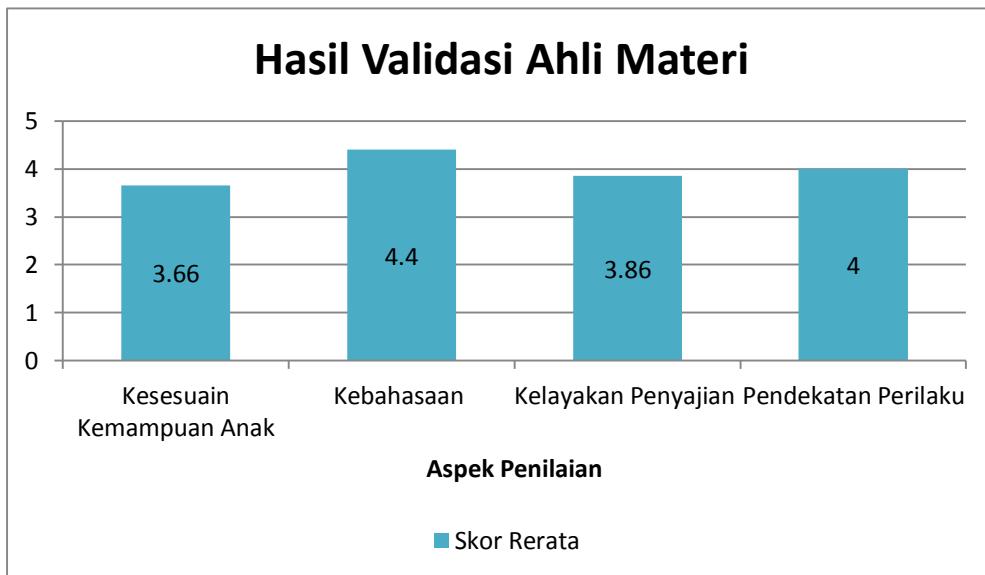
1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan data pada Tabel 12 tentang hasil validasi ahli materi terhadap kualitas produk dari aspek kesesuaian kemampuan anak, kebahasaan, penyajian dan penerapan pendekatan perilakui pada rekaman media *smart bon* diketahui bahwa rerata skor 3,98 Skor tersebut menurut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 5 termasuk kategori baik

Hasil penilaian ahli materi dapat dirinci sebagai berikut: 1) kesesuaian kemampuan anak berisi 9 butir indikator, 6 indikator Baik dan 3 indikator Cukup. Hasil perhitungan skor pada aspek kesesuaian kemampuan anak sebesar 3, 66 dengan kategori Baik. 2) kebahasaan berisi 10 butir indikator, 4 indikator mendapat nilai Sangat Baik dan 6 indikator Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek kebahasaan sebesar 4,40 dengan kategori Sangat Baik. 3) kelayakan penyajian berisi 1 indikator mendapat nilai Sangat Baik, 4 indikator Baik dan 2 indikaor cukup. Hasil perhitungan skor pada aspek kelayakan penyajian sebesar 3,86 dengan kategori Baik. 4) penerapan pendekatan perilaku berisi 2 butir indikator, semuanya mendapat nilai Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek penerapan pendekatan perilaku sebesar 4.00 dengan kategori Baik.

Rerata hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai 3, 98 dengan kategori baik. Penilaian dan saran dari ahli materi digunakan untuk penyempurnaan materi menyimak dengan revisi. Revisi dan hasil revisi materi menyimak dapat dilihat pada pembahasan revisi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, materi menyimak ini layak digunakan dan siap dilakukan uji coba terbatas dengan

melakukan perbaikan sesuai saran. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Diagram Analisis Hasil Ahli Materi

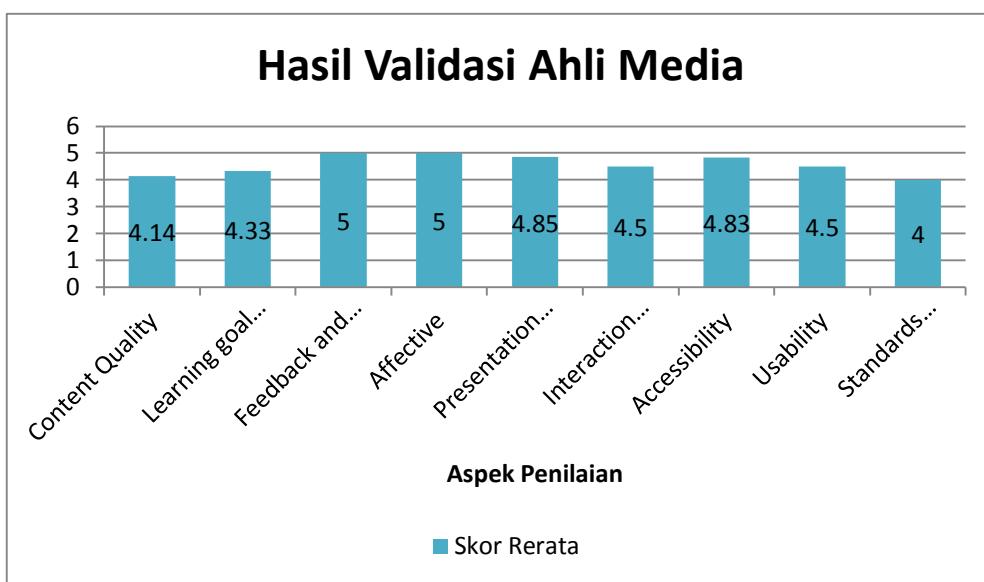
Hasil penilaian ahli media berdasarkan data pada tabel 13 tentang hasil validasi ahli media terhadap kualitas produk dari aspek kelayakan *Content Quality* (Kualitas Konten), *Learning goal alignment* (Kesesuaian Desain Pembelajaran dengan *smart bon*), *Feedback and adaption* (umpan balik dan adaptasi), *Affective* (afektif), *Presentation design* (desain tatap muka), *Interaction* (interaktivitas), *Accessibility* (aksesibilitas), *Usability* (usabilitas), dan *Standards compliance* (penyesuaian standar) diketahui bahwa rerata skor 4,57. Skor tersebut menurut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 5 termasuk kategori Sangat Baik.

Hasil penilaian ahli media masing-masing aspek adalah sebagai berikut: 1) *Content Quality* (Kualitas Konten) berisi 7 butir indikator, 3 indikator mendapat nilai Sangat Baik, 2 indikator Baik dan 2 indikator cukup. Hasil perhitungan skor

pada aspek *Content Quality* (Kualitas Konten) sebesar 4,14 dengan kategori Sangat Baik. 2) *Learning goal alignment* (Kesesuaian Desain Pembelajaran dengan *smart bon*) berisi 3 butir indikator, 1 indikator mendapat nilai Sangat Baik dan 2 indikator Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Learning goal alignment* (Kesesuaian Desain Pembelajaran dengan *smart bon*) sebesar 4,33 dengan kategori Sangat Baik, 3) *Feedback and adaption* (umpan balik dan adaptasi) berisi 3 butir indikator, 3 indikator mendapat nilai Sangat Baik. Hasil perhitungan skor pada *Feedback and adaption* (umpan balik dan adaptasi) sebesar 5,00 dengan kategori Sangat Baik. 4) *Affective* (afektif) berisi 2 butir indikator, 2 indikator mendapat nilai Sangat Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Affective* (afektif) sebesar 5,00 dengan kategori Sangat Baik. 5) *Presentation design* (desain tatap muka) berisi 7 butir indikator, 6 indikator mendapat nilai Sangat Baik dan 1 indikator Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Presentation design* (desain tatap muka) sebesar 4,85 dengan kategori Sangat Baik. 6) *Interaction* (interaktivitas) berisi 4 butir indikator, 2 indikator mendapat nilai Sangat Baik dan 2 indikator Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Interaction* (interaktivitas) sebesar 4,50 dengan kategori Sangat Baik. 7) *Accessibility* (aksesibilitas) berisi 6 butir indikator, 5 indikator mendapat nilai Sangat Baik dan 1 indikator Baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Accessibility* (aksesibilitas) sebesar 4,83 dengan kategori Sangat Baik. 8) *Usability* (usabilitas) berisi 2 butir indikator, 1 indikator mendapatkan nilai sangat baik dan 1 indikator mendapatkan nilai baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Usability* (usabilitas) sebesar 4,50 dengan kategori Sangat Baik. dan *Standards compliance* (penyesuaian standar) berisi 1 butir

indikator, dengan nilai baik. Hasil perhitungan skor pada aspek *Standards compliance* (penyesuaian standar) sebesar 4,00 dengan kategori Baik.

Rerata hasil validasi ahli media menunjukkan nilai 4,57 dengan kategori Sangat Baik. Penilaian dan saran dari ahli media digunakan untuk penyempurnaan media *smart bon* dengan revisi. Revisi dan hasil revisi produk dapat dilihat pada pembahasan revisi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli media, produk media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk menyimak ini layak digunakan dan siap dilakukan uji coba terbatas dengan melakukan perbaikan sesuai saran. Adapun hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada Gambar 10 berikut.



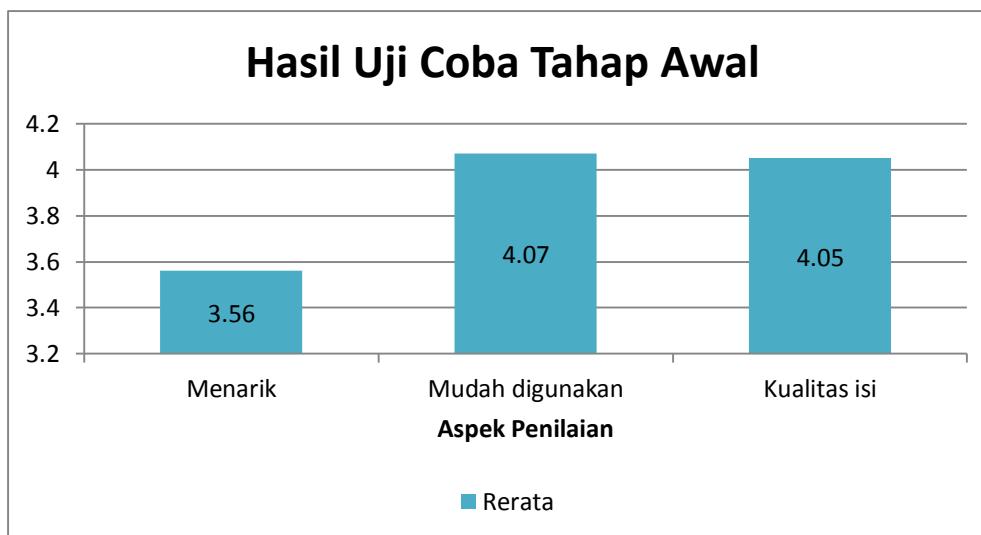
Gambar 10. Diagram Analisis Hasil Ahli Media

2. Analisis Data Kelayakan

Berdasarkan data pada Tabel 14 diketahui bahwa rerata hasil penilaian guru pada uji coba lapangan tahap awal memberi skor 3,97. Skor tersebut menurut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 5 termasuk kategori Baik. Ada 3 aspek penilaian yang dinilai oleh guru pendidikan khusus. 1) Penilaian

Baik diberikan untuk aspek tampilan sebesar 3,56, 2) Penilaian Baik diberikan untuk kemudahan penggunaan sebesar 4,07. 3) Penilaian baik juga diberikan untuk kualitas isi sebesar 4,05.

Penilaian dan saran dari uji coba lapangan tahap awal untuk penyempurnaan produk media *smart bon* dengan revisi. Revisi dan hasil revisi media *smart bon* dapat dilihat pada pembahasan revisi produk. Berdasarkan hasil penilaian subjek uji coba tahap awal, produk media *smart bon* untuk menyimak anak disabilitas intelektual ringan siap digunakan untuk uji coba lapangan utama karena mendapatkan rerata skor akhir menunjukkan 3,97 dengan kategori Baik. Adapun hasil penilaian dari uji coba lapangan tahap awal dapat dilihat pada Gambar 11 berikut.

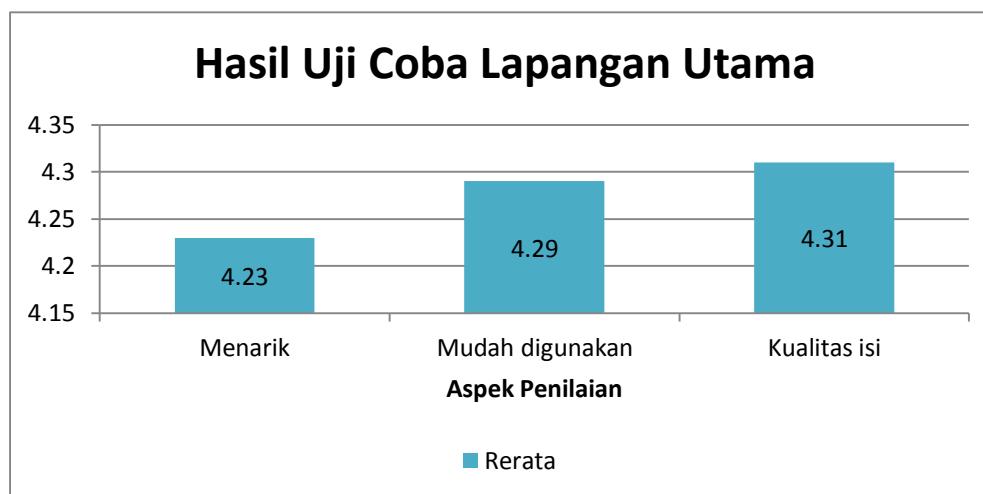


Gambar 11. Diagram Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap Awal

Sedangkan Analisis data hasil uji coba lapangan utama berdasarkan data pada tabel 15 diketahui bahwa rerata hasil penilaian guru pada uji coba lapangan utama memberi skor 4,28. Skor tersebut menurut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 5 termasuk kategori Sangat Baik. Ada 3 aspek penilaian

yang dinilai oleh guru pendidikan khusus, keseluruhan 3 aspek dinilai mendapatkan kriteria Sangat Baik. Hasil penilaian uji coba lapangan utama dapat dirinci sebagai berikut: 1) Penilaian Sangat Baik diberikan untuk aspek tampilan sebesar 4,23 2) Penilaian Sangat Baik diberikan untuk aspek kemudahan penggunaan sebesar 4,29 3) Penilaian Sangat Baik juga diberikan untuk aspek kualitas isi penggunaan sebesar 4,31

Penilaian dan saran dari uji coba lapangan utama untuk penyempurnaan produk dengan revisi. Revisi dan hasil revisi produk dapat dilihat pada pembahasan revisi produk. Berdasarkan hasil penilaian subjek uji coba lapangan utama, produk media *smart bon* ini siap digunakan untuk uji coba keefektifan karena melebihi kriteria Baik. Rerata skor akhir menunjukkan 4,28 dengan kategori Sangat Baik. Adapun hasil penilaian dari uji coba lapangan utama dapat dilihat pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. Diagram Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Utama

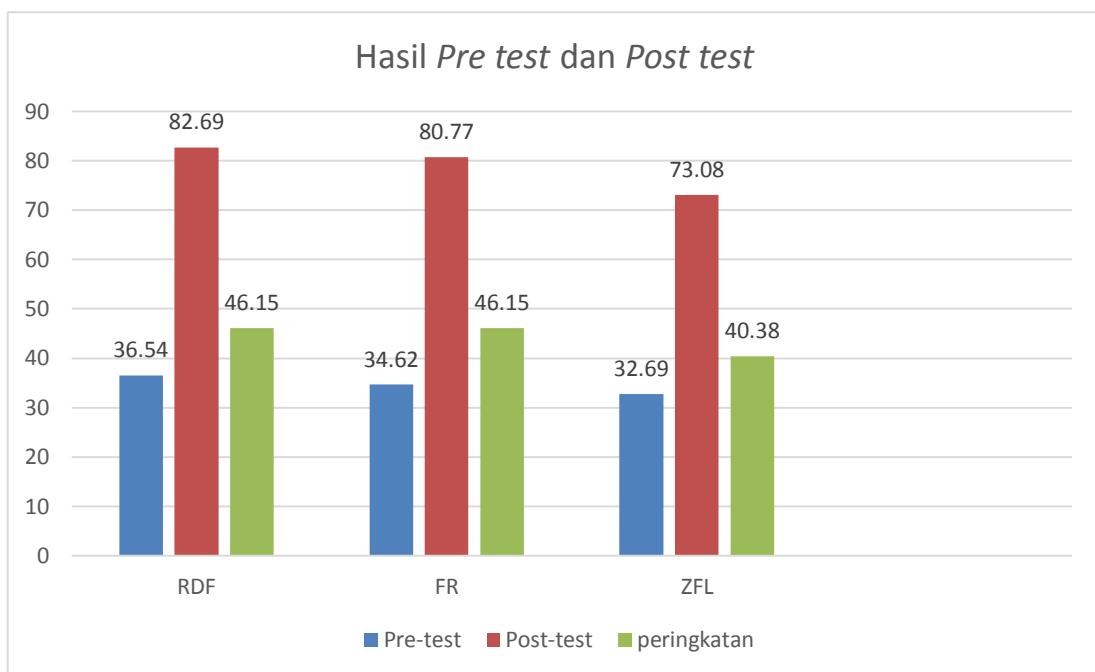
3. Analisis Data Keefektifan

Berdasarkan hasil penerapan produk media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 18. Statistik Uji Efektifitas

Tes	Rata-rata Nilai	Rata-rata Peningkatan	Jumlah Subjek
Pre test	34.62		3
Post test	78.85	44.23	3

Berdasarkan tabel 18, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada *pre-test* adalah 34.62 sedangkan pada *post-test* adalah 78.85. Rentang nilai pada *pre-test* adalah sebesar 32.69 hingga 36.54, sedangkan pada *post-test* sebesar 73.08 hingga 82.69. Nilai kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan mengalami peningkatan dengan rata-rata 44.23% dengan rentang kenaikan sebesar 40.38% hingga 46.15%. Semua nilai subjek penelitian pada *post-test* lebih tinggi dari pada nilai yang ada di *pre-test*. Berikut ini adalah grafik analisis hasil pada *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 13. Diagram Analisis Data Keefektifan

E. Kajian produk akhir

Bentuk akhir dari produk yang dikembangkan adalah media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan. Media *Smart bon* merupakan media yang dikembangkan dari 4 komponen utama yaitu boneka yang memiliki kemiripan dengan manusia dan dibelakang tubuh boneka terdapat tangan yang digunakan untuk mobilisasi oleh tangan pengguna, *speaker bluetooth* mini yang memiliki spesifikasi suara yang jelas dan jernih, memiliki ketahanan baterai yang lama dan tahan akan debu dan air serta *smartphone* yang telah diinstal aplikasi perubah suara, yang digunakan untuk merekam materi berupa rekaman suara yang berisi cerita pendek tentang kehidupan sehari-hari.

Penyajian rekaman terdiri dari lima bagian utama pada model pembelajaran tersebut yaitu orientasi berupa perkenalan media, presentasi berupa

menyampaikan langkah kerja media, latihan terbimbing dan latihan mandiri berupa penyampaian cerita dan menjawab pertanyaan sesuai cerita, umpan balik yang menekankan *reinforcement* dan *punishment* berupa gerakan dan suara dan penutup. Media *smart bon* ini memuat materi penulisan cerita dalam rekaman suara yang disimpan pada aplikasi pengubah suara yang ada pada *smartphone*

Proses pengembangan media *smart bon* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebuah produk pengembangan berupa media harus memenuhi kriteria penilaian dari aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan (Widodo, 2008: 40-48) dan Menurut Leacock & Nesbit (2007:44) validitas suatu media pembelajaran dapat juga dibuktikan dengan menggunakan LORI (Learning Object Review Instrument). Berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh ahli dan guru diperoleh kesimpulan bahwa produk berupa media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual telah layak digunakan pada materi menyimak cerita. Adapun hasil akhir media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk kemampuan menyimak disabilitas intelektual adalah sebagai berikut.

Secara garis besar produk pengembangan media *smart bon* untuk menyimak disabilitas intelektual berisi komponen-komponen berikut :

- a. Tampilan fisik media, memiliki kemiripan dengan anak sekolah dasar. Warna yang dipilih juga sesuai dengan baju yang umum dipakai oleh anak sekolah dasar pada umumnya yaitu berbaju putih, bercelana merah, memakai sepatu

dan kaos kaki dan memiliki baju yang bisa ganti-ganti



Bagian depan

Gambar 14. Desain depan awal media *smart bon*



Bagian Belakang

Gambar 15. Desain belakang awal media *smart bon*

- b. Lubang dibelakang *smart bon* yang berfungsi sebagai mobilisasi media *smart bon* dilakukan secara manual yaitu untuk menggerakan *smart bon* terdapat

lubang dibelakang tubuh *smart bon* yang siapkan untuk tangan pengguna. Di ujung lubang tersebut terhubung dengan mulut *smart bon* yang dapat digerakan langsung oleh tangan pengguna dengan cara membuka dan menutup mulut *smart bon*.



Gambar 16. Desain lubang untuk tangan pengguna media *smart bon*

- c. *Speaker* diletakan di belakang tubuh *smart bon* yang di kamuflase menjadi berbentuk tas, *speaker* yang dipilih yaitu berukuran kecil dan bebentuk bulat atau kotak yang ukurannya disesuaikan dengan tubuh *smart bon* yang akan dikembangkan.



Gambar 17. Letak speaker/sumber suara media smart bon

- d. Aplikasi perubah suara yang ada pada smart phone yang berfungsi merekam suara yang berisi cerita pendek tentang kehidupan sehari-hari yang terdiri dari lima bagian yaitu orientasi berupa perkenalan media, presentasi berupa menyampaikan langkah kerja media, latihan terbimbing dan latihan mandiri berupa penyampaian cerita dan menjawab pertanyaan sesuai cerita, umpan

balik yang menekankan *reinforcement* dan *punishment* berupa gerakan dan suara dan penutup.



Gambar 18. Aplikasi Perekam Suara

- e. Petunjuk penggunaan media berfungsi sebagai panduan dalam menggunakan media *smart bon*. Petunjuk media *smart bon* dibuat untuk guru dan siswa. Buku petunjuk tersebut berisikan petunjuk penggunaan serta bagaimana melakukan penilaian dengan menggunakan media *smart bon* tersebut.



Gambar 19. Buku Panduan Media *Smart Bon*

Penelitian yang dilakukan menghasilkan media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk menyimak disabilitas intelektual ringan telah memenuhi kriteria layak dan efektif. Kelayakan media diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran bagi disabilitas intelektual ringan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata penilaian berada pada kategori baik dengan

skor penilaian 3,98 dari ahli materi dan kategori sangat baik dengan skor penilaian 4,57 dari ahli media.

Media *smart bon* berbasis pendekatan perilaku untuk menyimak disabilitas intelektual ringan telah memenuhi kriteria layak. Hal tersebut dapat dilihat dari penilaian guru terhadap kelayakan media adalah “baik” dengan skor 3,97 pada uji coba lapangan tahap awal dengan melibatkan 5 guru dari 2 sekolah “sangat baik” dengan skor 4,28 pada uji coba lapangan utama dengan melibatkan 18 guru dari 8 sekolah.

Media dinyatakan layak karena memenuhi kriteria yang ditetapkan. Selain itu, pengembangan media *smart bon* ini sudah disesuaikan dengan teori-teori pendukung tentang media dan pendekatan perilaku. Ada 5 bagian utama yang direkam pada media berdasarkan model pembelajaran yang mengarah teori behaviorisme adalah model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu orientasi berupa perkenalan media, presentasi berupa menyampaikan langkah kerja media, latihan terbimbing dan latihan mandiri berupa penyampaian cerita dan menjawab pertanyaan sesuai cerita, umpan balik yang menekankan *reinforcement* dan *punishment* berupa gerakan dan suara dan penutup.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang penting digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa. Seperti hal tersebut, Arends (2010:221) lebih lanjut menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk membantu siswa mengelola informasi dan untuk menampilkan ide, serta pola pemikiran. Dalam pendidikan khususnya kegiatan belajar mengajar,

media perlu dihadirkan untuk mendukung dan memfasilitasi siswa dalam belajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Media *smart bon* dihadirkan untuk mendukung kegiatan belajar di kelas yang membutuhkan pembelajaran yang membuat anak tertarik terutama dalam hal yang membutuhkan kemampuan menyimak serta juga dapat mempermudah guru dalam merancang pembelajaran menjadi mudah dan menarik. Media *smart bon* yang dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran disajikan untuk diamati oleh siswa. Melalui kegiatan pengamatan dengan audio dan visual pada media *smart bon* diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan menyimak siswa. Soulier (1981: 9) menjelaskan bahwa objek nyata dapat menjadi pusat perhatian, merangsang gagasan lain untuk belajar. Dengan demikian media *smart bon* dapat menjadi salah satu sarana penyampaian pengetahuan seperti materi menyimak cerita.

Penilaian media *smart bon* didasarkan pada penilaian media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam lingkup ini, Walker & Hess (Arsyad, 2014 19-22) menyebutkan kriteria media yang layak digunakan hendaknya memenuhi beberapa aspek berikut: a) kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa; b) kualitas instruksional atau pembelajaran, rikan bantuan untuk belajar, meliputi memberikan kesempatan belajar kualitas memotivasi, fleksibilitas kualitas interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaianya, dapat memberikan dampak bagi siswa, dan dapat membawa

dampak bagi guru dan pembelajarannya; c) kualitas teknis yang meliputi mudah digunakan, kualitas tampilan dan kualitas pendokumentasiannya

Pada penelitian ini juga menguji keefektifan produk yaitu keefektifan media *smart bon* dalam peningkatan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan. Kriteria yang ditetapkan untuk melihat efektifitas media *smart bon* terhadap kemampuan menyimak adalah terdapat peningkatan setelah diterapkannya media *smart bon*. Menghitung presentase nilai dengan menghitung nilai kemampuan menyimak yang diperoleh anak, membaginya dengan nilai maksimal, dan dikali 100% (Ridwan, 2004: 71–95). Diketahui bahwa total rata-rata nilai pre-test sebesar 34.62, sedangkan pada post-test sebesar 78.85. Ketiga subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan menyimak dengan total rata-rata sebesar 44.23%. Peningkatan tertinggi terjadi pada subjek RDP & FR dengan total rata-rata peningakatan sebesar 46.15%.

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan diketahui bahwa media *smart bon* yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan. Pengembangang media *smart bon* yang dikembangkan tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media maket adalah sebagai berikut. a. Materi yang disampaikan tentang kegiatan bermain dilingkungan dijadikan dalam wujud rekaman suara yang disampaikan oleh media *smart bon*, sehingga lebih menarik siswa dalam belajar, sehingga ada interaksi antara siswa dengan media *smart bon* b. Memberikan fasilitas pembelajaran bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, karena guru dapat menggunakan sendiri media *smart bon* dan

diseduaikan dengan materi yang akan disampaikan. c. Dihadirkannya media *smart bon*, akan memberikan gambaran pada siswa mengenai penggunaan kalimat tanya yang biasa digunakan di lingkungan dan kehidupan sehari-hari. d. Media *smart bon* dikemas sedemikian rupa sehingga memudahkan untuk disimpan, supaya lebih awet dan tahan lama. e. Menjembatani dalam hal keterbatasan guru yang belum bisa mengimprovisasi suara atau pun menyampaikan cerita secara menarik

Selain memiliki kelebihan, media *smart bon* yang dikembangkan tentunya juga memiliki kekurangan. Kekurangan media maket tersebut adalah sebagai berikut Media *smart bon* yang dikembangkan hanya menyajikan tentang cerita kegiatan bermain di sekitar lingkungan siswa b. Media *smart bon* yang dikembangkan tidak dapat untuk dijalankan bagi seseorang yang awam terhadap teknologi c. Media yang dikembangkan hanya satu, sehingga membatasi siswa dalam melakukan pengamatan.

Pada dasarnya, setiap siswa memiliki kemampuan menyimak, hanya dalam perkembangan untuk mengembangkan kemampuan menyimak tersebut pada setiap siswa berbeda. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada siswa Munadi (2013: 39) menjelaskan bahwa media dapat berfungsi manambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang maknanya benar-benar dipahami anak didik. dengan bantuan media dalam pembelajaran, sedikit demi sedikit siswa akan mampu mengembangkan kemampuan menyimaknya, karena penggunaan media akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan melakukan sendiri aktivitas dengan bantuan media akan memunculkan pengetahuan sendiri pada siswa. Monfort et.al (2009) menjelaskan bahwa pengalaman yang dimiliki oleh siswa dapat membangun pemahaman yang kompleks dan bermanfaat. Setiap siswa mempunyai pengalaman sendiri, tinggal bagaimana guru mampu mengembangkannya agar lebih dalam lagi. Dengan demikian, untuk menggali pemahaman siswa tersebut, guru harus mampu memberikan pembelajaran yang terbaik, salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Dengan demikian media *smart bon* telah dinyatakan "efektif" dalam meningkatkan kemampuan menyimak disabilitas intelektual ringan. Media *smart bon* merupakan media yang efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan yang ditinjau dari kemampuan menyimak siswa. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dinyatakan bahwa media menyimak tentang materi cerita dapat dikatakan sebagai media yang berkualitas karena telah memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan Penelitian Penelitian pengembangan media *smart bon* berbasis pendekan perilaku ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Media *smart bon* yang dikembangkan hanya mampu untuk digunakan oleh guru dan siswa hanya sebagai pendengar

2. Pada pelaksanaan penelitian mengalami beberapa kendala yaitu jumlah siswa di kelas yang lebih dari satu sedangkan media hanya satu menyebabkan siswa berebut untuk mengamati media *smart bon* tersebut.
3. Media *smart bon* agak kesulitan di gunakan oleh guru yang belum paham teknologi atau *smartphone*