



Penggunaan Media Video sebagai Pengembangan Program Pembelajaran bagi Anak dengan Hambatan Kecerdasan

Nurhasanah¹, Budi Susetyo²

Universitas Pendidikan Indonesia

nurhasanahsulaiman71@gmail.com

ABSTRACT

Low student motivation and an unpleasant and less meaningful learning atmosphere can affect student learning outcomes. Learning media is currently very rarely used by teachers. The teacher is only fixated on one textbook, so students have difficulty understanding abstract material. The use of digital media as a means of conveying learning messages has experienced rapid progress. The presence of digital media provides a variety of educational innovations, where conventional learning which is rigid and monotonous is replaced by learning using digital media which is considered more practical, flexible and not limited by space and time. This study aims to analyze the use of video-based learning media on the motivation and learning outcomes of students with intellectual disabilities (with intellectual disability). This research was conducted on mentally retarded SMPLB students at SLBN Kab. Cirebon, as many as four students. The research method uses a descriptive quantitative approach. The research instruments used were documentation, tests and observations. The result of research showed that there was a percentage increase for the whole achievement, that is at the pretest 31,5% only, but after intervention done increase become 89%. Based on the research, learning outcomes has been increase significantly that is 57,5% and every student could be mastering the learning materials well. It can be concluded that video learning media is suitable for use in learning. The implication of this research is that video media can help students in the learning process, so that it can improve mathematics learning outcomes, currency values.

Keywords : video learning media, learning motivation, intellectual disabilities

PENDAHULUAN

Pengembangan perilaku adaptif seperti keterampilan konseptual dan keterampilan praktis merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi anak dengan hambatan kecerdasan (Tunagrahita), agar mereka dapat beradaptasi dengan mengoptimalkan kemampuan yang masih bisa dikembangkan berkaitan dengan kemampuan fungsional dalam aktivitas mereka sehari-hari. Diantara keterampilan konseptual yang perlu dikembangkan pada anak dengan hambatan kecerdasan adalah dalam pemahaman konsep uang. Sedangkan keterampilan praktis yang perlu dikembangkan adalah keterampilan dalam penggunaan uang. Tidak berkembangnya perilaku adaptif terkait keterampilan konseptual dan keterampilan praktis pada anak dengan hambatan kecerdasan, dapat menghambat mereka dalam mengaktualisasikan fungsi-fungsi sosial mereka dalam aktivitas sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan suatu kreasi penyampai pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menstimulasi pikiran dan menarik minat peserta didik agar dapat fokus sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang menjadi kompetensi peserta didik. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Mantasiah, 2016). Pada era globalisasi, guru harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik agar lebih fokus menyimak materi belajar sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu caranya adalah dengan

memanfaatkan sarana teknologi menjadi video pembelajaran atau bahan ajar yang akan lebih merangsang antusias peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru yang hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, yang menjadi penyebab peserta didik bosan dalam menyimak pembelajaran. Materi terkait konsep dan penggunaan uang dapat disampaikan melalui media belajar berbasis video.

Penelitian dari (Hadi, 2017) menyimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai penyampai informasi dari guru kepada peserta didik. Kemudian untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah konsep. Aspek penting penggunaan media video adalah membantu memperjelas materi, maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Video pembelajaran menjadi sarana yang sangat tepat bagi peserta didik dengan hambatan kecerdasan karena materi disampaikan secara audio visual sehingga penyampaian materi akan menjadi konkrit dengan adanya gambar bergerak dan suara yang ditayangkan dan peserta didik juga dapat terhindar dari verbalisme.

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2003). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif, yaitu video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam lambang atau gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat dalam menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena peserta didik akan lebih cepat dalam menangkap dan memahami pembelajaran yang disampaikan melalui video. Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan peserta didik, melatih berfikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan mempertajam daya imajinasi peserta didik.

Media video pembelajaran adalah salah satu media yang dapat membawa peserta didik kepada situasi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode subjektu tunggal.

Penelitian subjektu tunggal adalah jenis penelitian kuantitatif yang mempelajari secara rinci perilaku masing-masing dari sejumlah kecil subjek (Gast & Ledford, 2014). *Single subject research* merupakan penelitian eksperimen untuk melihat perilaku dan mengevaluasi intervensi atau *treatment* tertentu atas perilaku dari suatu subyek tunggal dengan penilaian yang dilakukan secara berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu (Prahmana, 2021).

Istilah subjektu tunggal tidak berarti bahwa hanya satu subjek penelitian yang dipelajari, tetapi itu lebih khas untuk berada di suatu tempat antara satu hingga lima peserta (Gast & Ledford, 2014; Lane & Gast, 2014).

Penelitian subjektu tunggal memungkinkan untuk mengungkapkan perbedaan individu.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 4 jenis metode yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan asesmen selama proses intervensi berlangsung. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan merekam perilaku anak selama proses pemberian intervensi dan dilakukan di sekolah. Jenis observasi pada penelitian ini adalah observasi *checklist*.

Target perilaku yang diobservasi pada penelitian ini meliputi 1) kemampuan membedakan cara penulisan uang ratusan dan ribuan, 2) kemampuan menukarkan uang dengan pecahan uang Rp 1000;00 sampai Rp 10.000;00, 3) kemampuan menghitung jumlah dan sisa uang yang digunakan sampai Rp 10.000;00. Observer akan mencatat frekuensi munculnya indikator

perilaku dan merekapitulasi pada setiap selesai pemberian intervensi.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal anak dan hambatan-hambatan atau kesulitan-kesulitan yang dialami orang tua dalam mengajarkan anak terkait penggunaan uang dalam aktivitas sehari-hari. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah foto dan video pada pelaksanaan proses intervensi anak, yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif deskriptif dan melihat perubahan perilaku anak selama proses penelitian berlangsung. Sedangkan asesmen dilakukan untuk mengetahui potensi, hambatan dan kebutuhan partisipan dalam rangka penyusunan program intervensi yang disesuaikan dengan hasil asesmen.

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Kabupaten Cirebon yang berlokasi di Cirebon.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah empat orang, yaitu anak dengan hambatan kecerdasan yang berusia 15 tahun, 17 tahun, 19 tahun, 21 tahun dan duduk di bangku SMP kelas 8. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang peserta didik yang terdiri dari 3 peserta didik perempuan dan 1 peserta didik laki-laki.

Kegiatan dilaksanakan selama 6 kali pertemuan,

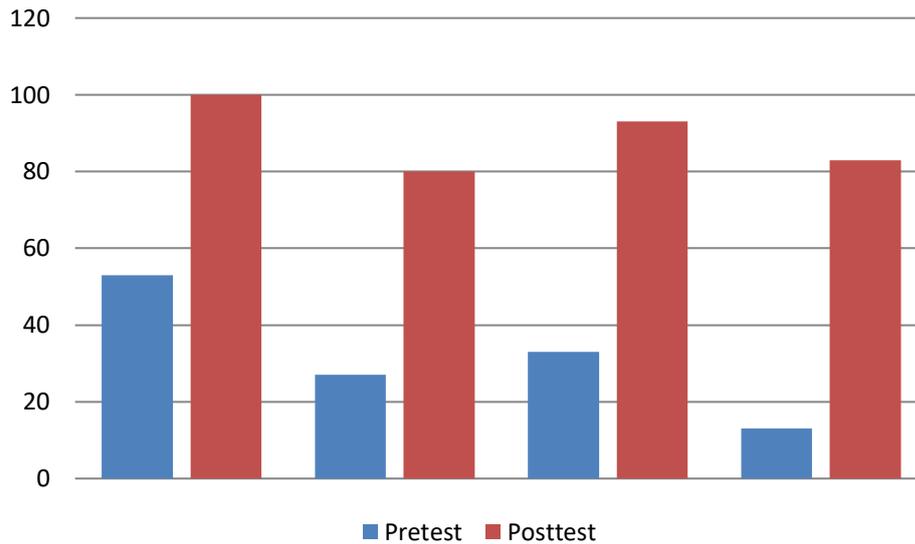
pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran matematika Nilai Mata Uang, pada kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Cirebon.

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik pada mata pelajaran matematika Nilai Mata Uang, dapat dilihat dari nilai peserta didik pada test awal *pretest* mendapat nilai rata-rata sebesar 31,5% yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik .

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran, nilai rata-rata anak menjadi 89%. Berdasarkan data di atas terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan (intervensi) media pembelajaran berbasis video sebesar 56,5%.

Pada tes awal *pretest*, tidak terdapat peserta didik yang mencapai nilai KKM sebesar 60. Sedangkan pada tes akhir *posttest*, semua peserta didik dapat mencapai nilai KKM. Nilai terendah tes awal *pretest* adalah 13, sedangkan nilai terendah pada tes akhir *posttest* adalah 80. Adapun nilai tertinggi pada tes awal *pretest* adalah 53 sedangkan nilai tertinggi pada tes akhir *posttest* adalah 100. Untuk lebih jelasnya, hasil penilaian tes awal *pretest* dan test akhir *posttest* pembelajaran matematika nilai mata uang dapat dilihat pada grafik berikut :

Kemampuan Nilai Mata Uang



Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media video pembelajaran matematika nilai mata uang, dapat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan nilai hasil belajar pada tes awal sebelum diberikan intervensi pembelajaran berbasis video. Hal ini disebabkan karena melalui media video, dapat merangsang motivasi dan konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran. Penyajian pembelajaran yang disampaikan melalui media video menjadi lebih atraktif, konkret dan interaktif, sehingga materi lebih mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik dengan hambatan kecerdasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar matematika pada

peserta didik kelas 8 SMPLB Tunagrahita, SLB Negeri Kabupaten Cirebon. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil *posttest* matematika nilai mata uang, meningkatkan signifikan. Pada tes awal *pretest*, peserta didik memperoleh nilai rata-rata 31,5% yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik. Kemudian setelah diberikan intervensi pembelajaran berbasis video dan melaksanakan *posttest*, peserta didik dapat memperoleh rata-rata nilai sebesar 89%. Hal demikian menandakan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar yang signifikan sebesar 57,5%. Pada tes awal *pretest* tidak terdapat peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM, tetapi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media belajar video, maka hasil *posttest* seluruh peserta didik dapat mencapai nilai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Sri AdiWidodo, K. Kustantini,
KridaSinggihKuncoro, FikiAlghadari.
(2021). Single Subject Research
:*Alternatif Penelitian Pendidikan di Masa
New Normal*. Diakses tanggal 5 Januari
2022 dari :
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jim/article/download/1040/681/4177&ved>