

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah dan dimanfaatkan untuk membantu penguasaan kosakata siswa tunarungu yang juga disertai dengan buku panduan penggunaan media VISI4ON (Video SIBI Four On).

2. Metode

Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* atau *penelitian pengembangan* adalah suatu langkah-langkah atau proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya sehingga bisa dipertanggungjawabkan.¹ Pada penelitian ini, model yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

¹ Endang Windi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. (Jakarta : Bumi Aksara,2018), h.248.

3. Responden

Expert Review (Ulasan Ahli)

Expert review adalah ahli-ahli yang dijadikan sebagai responden terhadap evaluasi media VISI4ON (Video SIBI Four On). Ahli tersebut antara lain adalah ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan. Ketiga ahli tersebut dipilih karena memiliki kualifikasi yang baik dalam mengevaluasi sesuai dengan keahlian.

1) Ahli Media

Ahli media merupakan seorang yang paham mengenai teori serta beragam konsep media. Ahli media memiliki peran untuk memberikan penilaian terhadap media yang akan dikembangkan serta memberikan masukan untuk peningkatan dan perbaikan media VISI4ON (Video SIBI Four On) agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Ahli media pada penelitian ini adalah bapak Cecep Kustandi M.Pd, beliau adalah seorang dosen ahli Teknologi Pendidikan yang sudah memiliki pengalaman dibidang media dan juga pak Lalan Erlani M. Ed, beliau adalah seorang dosen Pendidikan Khusus yang sudah memiliki pengalaman dibidang media untuk anak berkebutuhan khusus.

2) Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang kompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan materi pada media VISI4ON (Video SIBI Four On) dalam rangka untuk membantu penguasaan kosakata siswa. Ahli materi yang terlibat adalah guru yang berpengalaman dalam pembelajaran siswa tunarungu terkait materi mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya, yaitu ibu Rini Madyaningati S. Pd, beliau adalah guru kelas IV di SLB Negeri 7 Jakarta.

3) Ahli Ketunarunguan

Ahli ketunarunguan merupakan seseorang yang menguasai beragam teori dan memahami terkait ketunarunguan dalam hal pembelajaran akademik, baik dari segi materi dan media yang digunakan untuk siswa tunarungu. Ahli ketunarunguan berperan sebagai penilai dari ketepatan pemilihan media yang akan digunakan sebagai media yang membantu penguasaan kosakata siswa tunarungu. Ahli ketunarunguan pada media ini adalah ibu Fitri Nurkania M. Pd, beliau adalah salah satu guru tunarungu di SLB Negeri 7 Jakarta.

4. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan dalam menilai kesesuaian materi dengan media VIS4ON (Video SIBI Four On) yang dihasilkan untuk siswa tunarungu kelas IV di SLB Negeri 7 Jakarta serta memberikan pendapat atas pengembangan produk media VIS4ON (Video SIBI Four On). Kisi-kisi instrumen yang digunakan merupakan hasil adopsi dan modifikasi dari Fitriana Dwi Puspa². Berikut kisi-kisi instrumen untuk para ahli :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Variable	Indikator	No soal	Bentuk Penilaian
Aspek Media	Daya tarik opening	1	Skala Nilai : 1 = Kurang Baik 2 = Cukup Baik 3 = Baik 4 = Sangat Baik
	Ketajaman gambar	2	
	Kesesuaian gambar dengan materi	3	
	Ketajaman suara	4	
	Keterbacaan tulisan, ukuran gambar dan tulisan, serta warna gambar	5, 6, 7, 8, 9, 10	
	Daya tarik	11	
	Transisi antar segmen	12	
	Musik	13	
	Penggunaan bahasa	14	
	Kualitas narasi	15	
	Kejelasan dialog (Intonasi,	16	

² Fitriana Dwi Puspa, Skripsi : "Media Video Kosakata untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Tunarungu Kelas II SDLB" (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2014).

	pengucapan)	
	Kualitas peraga	17
	Kejelasan artikulasi peraga	18
	Durasi Video SIBI	19
Aspek Isi/ Materi	Kesesuaian topik dengan materi	20
	Kesesuaian contoh dengan materi	21
	Kejelasan contoh	22
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	23
	Motivasi belajar	24
	Urutan penyajian	25

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Variable	Indikator	No soal	Bentuk Penilaian
Aspek isi/materi	Kesesuaian media dengan materi	1	Skala Nilai : 1 = Kurang Baik 2 = Cukup Baik 3 = Baik 4 = Sangat Baik
	Kesesuaian materi dengan kurikulum	2	
	Kesesuaian materi dengan indikator	3	
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi	4	
	Kesesuaian topik dengan materi	5	
	Kesesuaian contoh dengan materi	6	
	Kejelasan contoh	7	
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	8	
	Motivasi belajar	9	
	Urutan penyajian	10	
	Efektifitas dan efisiensi pencapaian indikator	11, 12	
Aspek Media	Daya tarik opening	13	
	Ketajaman gambar	14	

	Kesesuaian gambar dengan materi	15	
	Ketajaman suara	16	
	Keterbacaan tulisan, ukuran gambar dan tulisan, serta warna gambar	17, 18, 19, 20	
	Penggunaan bahasa	21	
	Kualitas narasi	22	
	Kejelasan dialog (Intonasi, pengucapan)	23	
	Kualitas peraga	24	
	Kejelasan artikulasi peraga	25	

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Ketunarunguan

Variable	Indikator	No soal	Bentuk Penilaian
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	1, 2, 3, 4, 5, 6	Skala Nilai : 1 = Kurang Baik 2 = Cukup Baik 3 = Baik 4 = Sangat Baik
	Motivasi belajar	7	
	Urutan penyajian	8	
	Efektifitas dan efisiensi pencapaian indikator	9, 10	
Aspek Materi	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi	11	
	Kesesuaian topik dengan materi	12	
	Kesesuaian contoh dengan materi	13	
	Kejelasan contoh	14	
Aspek Media	Ketajaman gambar	15	
	Kesesuaian gambar dengan materi	16	
	Ketajaman suara	17	

Keterbacaan tulisan, ukuran gambar dan tulisan, serta warna gambar	18, 19, 20, 21
Penggunaan bahasa	22
Kejelasan dialog (Intonasi, pengucapan)	23
Kualitas peraga	24
Kejelasan artikulasi peraga	25

B. Prosedur Pengembangan

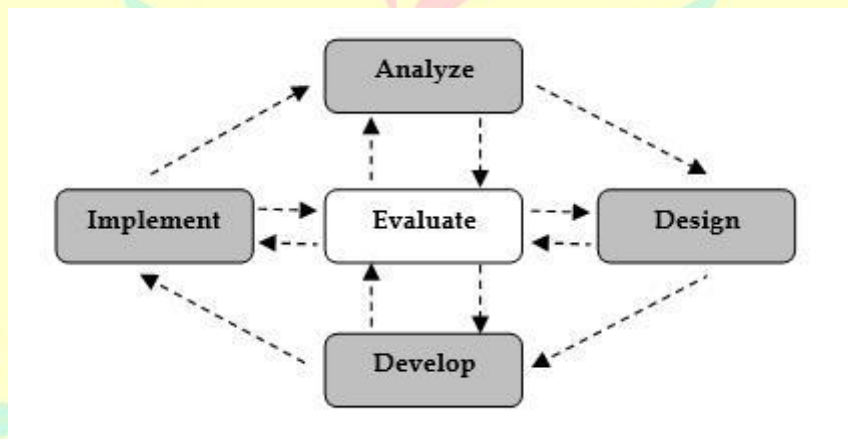
Prosedur yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media VIS4ON (Video SIBI Four On) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pada media VISI4ON (Video SIBI Four On) diperlukan model penelitian yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan karena model ini memiliki lima tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya seperti media VISI4ON (Video SIBI Four On) untuk membantu penguasaan kosakata siswa tunarungu. Model ini juga terdapat evaluasi

pada setiap tahapan untuk mengurangi tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dikembangkan.

Pada pengembangan media VISI4ON (Video SIBI Four On) yang menggunakan model ini terdapat lima tahapan pengembangan yaitu : Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

Model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model ADDIE

Berikut penjelasan langkah-langkah atau tahapan model ADDIE secara rinci dalam penelitian pengembangan ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap analisis meliputi kegiatan seperti : (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas pengetahuan, belajar, sikap dan keterampilan yang dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.³

Pada tahap analisis kompetensi yang diperuntukan kepada siswa, kompetensi yang harus dikuasai mengenai penguasaan kosakata adalah anak dapat menunjukkan, menyebutkan, dan menuliskan kosakata sesuai dengan benda yang diperlihatkan pada siswa.

Selanjutnya pada tahap analisis karakteristik siswa tunarungu, pada dasarnya siswa sudah memiliki kemampuan dalam mengenal huruf tetapi cara penyampaian materi dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar belum maksimal sehingga siswa mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata. Dengan kurangnya penguasaan kosakata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami sebuah objek atau nama benda yang ada di sekitar lingkungannya. Contohnya anak tidak mampu menyebutkan

³ Made Tegeh, dkk. *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), h.42

nama hewan tertentu padahal sebelumnya anak sudah mengenal hewan tersebut.

Siswa belum dapat menguasai kosakata dengan baik disebabkan keterbatasan ruang pada saat belajar dan masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, jadi setelah pembelajaran selesai maka pembelajaran tersebut langsung dihapus oleh guru sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam mengingat pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu untuk membantu siswa tunarungu peneliti mengembangkan media yang tidak terbatas oleh ruang dan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa tunarungu.

Pada tahap analisis materi, dalam pengembangan media ini berpedoman pada kurikulum 2013 kelas IV tunarungu, pembelajaran yang digunakan adalah tematik sehingga pembelajaran menjadi terpadu. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD IPA dan KD Bahasa Indonesia. Berikut adalah KI (Komptensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan, yaitu KI (Kompetensi Inti) 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara megamati (melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. KD (Kompetensi Dasar) IPA. 3.1 Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya dan

KD (Kompetensi Dasar) Bahasa Indonesia. 3.1 Menggali informasi teks laporan sederhana hewan dan tumbuhan serta jumlahnya, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan. Jadi dalam media ini peneliti mengajarkan tentang IPA (Mengenalkan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya) sekaligus meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa tunarungu (Menambah kosakata nama-nama hewan dan tumbuhan).

Disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa kelas IV, karena dalam materi tersebut membahas mengenai makhluk hidup (hewan dan tumbuhan), maka dalam media video yang dirancang ini nantinya akan terbagi menjadi dua tema yaitu yang pertama bertema hewan dan yang kedua bertema tumbuhan. Di dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On) nanti terdapat 20 hewan dan 20 tumbuhan yang akan diperkenalkan berdasarkan tempat hidupnya, nama-nama hewan dan tumbuhan yang digunakan yaitu hewan dan tumbuhan yang berada di wilayah lokal.

Diharapkan dengan media ini nantinya penyampaian materi mengklasifikasikan makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) dapat tersampaikan dengan baik dan anak diharapkan mampu menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan nama-nama makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) yang sudah diperkenalkan melalui media ini sehingga penguasaan kosakata anak akan semakin baik.

2. Desain

Tahap desain (perancangan) dilakukan dengan kerangka acuan seperti berikut, (a) Untuk siapa pembelajaran dirancangan? (peserta didik); (b) Kemampuan apa yang ingin dipelajari? (kompetensi); (c) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan bisa dipelajari dengan baik?(strategi pembelajaran); (d) Bagaimana menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi).⁴

Pada tahap desain pembelajaran yang dirancang dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On) yang dikembangkan untuk siswa tunarungu baik dalam kategori ringan, sedang maupun berat jadi media ini akan disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu yang pemata, yang mana dalam media ini banyak menggunakan elemen visual mulai dari gambar yang nyata, penggunaan tulisan tegak bersambung, adanya peraga dalam video serta tak lupa menggunakan suara agar anak dapat melakukan deteksi dan mengidentifikasi bunyi bagi yang memiliki sisa pendengaran. Kemampuan yang diharapkan setelah menggunakan media ini adalah siswa dapat menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan kosakata sesuai dengan benda yang diperlihatkan pada siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau bersifat kontekstual dan untuk mengetahui tingkat

⁴ Ibid., p.43

penguasaan siswa bisa dilihat dari beberapa latihan yang akan diberikan seperti latihan dari soal pilihan ganda, soal menjodohkan serta uraian singkat.

Pada tahap desain (perancangan) diperlukan juga rancangan konten media yang akan dikembangkan. Jadi pada awalnya peneliti menyesuaikan media ini dengan karakteristik tunarungu dan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Mulai dari pemilihan nama-nama hewan dan tumbuhan yang digunakan yaitu mengenalkan nama hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar siswa dan nama hewan dan tumbuhan yang diperkenalkan totalnya berjumlah 40. Selesai memilih hewan dan tumbuhan yang akan diperkenalkan, kemudian peneliti mulai membuat sebuah desain media video tersebut seperti tata letak videonya dan mulai mengumpulkan komponen dalam pembuatan video yaitu berupa pemilihan gambar dan animasi yang sesuai, pemilihan tulisan menggunakan huruf tegak bersambung, pemilihan suara /musik serta warna pada media yang disesuaikan dengan psikologis anak.

Dalam desain media ini peneliti melakukan pemilihan warna yang disesuaikan dengan psikologis manusia, warna yang digunakan dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah warna coklat dan hijau. Warna hijau merupakan warna yang identik dengan alam dan memberi suasana tenang dan santai, hal ini juga dengan tema yang

peneliti gunakan yaitu membahas mengenai hewan dan tumbuhan. Dari cara pandang ilmu psikologi warna hijau membantu seseorang dalam menyeimbangkan emosi serta memudahkan keterbukaan dalam komunikasi. Warna ini juga terbukti meningkatkan kemampuan membaca dan kreativitas anak. Beberapa peneliti menemukan bahwa hijau dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca. Dalam bidang design warna hijau dapat memberikan kesan segar dan juga membumi terlebih dikombinasikan dengan warna coklat gelap dan juga warna coklat mengandung unsur bumi, secara psikologis warna coklat akan memberi kesan yang kuat bagi seseorang yang melihatnya oleh karena itu peneliti memilih kedua warna tersebut dalam desain media VISI4ON (Video SIBI Four On) ⁵.



Setelah selesai mendesain video tersebut maka akan dilakukan pengambilan video dengan menggunakan peraga dan di sini peneliti menggunakan greenscreen agar nanti dapat diberi efek pada saat proses editing video. Sesudah selesai pengambilan video tersebut, maka semua komponen-komponen media tersebut disatukan menggunakan kine master dan adobe premier.

⁵ Patrycia Zharandont. 2015. "Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia". Diakses pada tanggal 20 Juli 2020. Pukul 23:21WIB dari [https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PR
ODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA](https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA)

Berikut isi rancangan konten media VISI4ON (Video SIBI Four On) secara detail, jadi di dalam media ini pada awal video akan dibuka dengan opening berupa judul, tujuan dan sasaran yang digunakan, setelah itu akan muncul judul tema video (hewan/tumbuhan yang hidup di air/ darat) dan berikutnya baru akan menampilkan gambar hewan/tumbuhan berserta nama yang terletak di bawah gambar, pada saat gambar muncul maka peraga kemudian men-SIBI kan nama hewan dan tumbuhan yang ditampilkan, pada bagian pojok kiri bawah dilengkapi tulisan tempat hidup makhluk hidup tersebut dan pada saat bagian hewan ditampilkan, beberapa diantaranya akan disertai juga dengan suara hewan tersebut, hal ini bertujuan untuk melatih sisa pendengaran siswa tunarungu. Siswa dapat mendeteksi ada atau tidak ada suara serta mampu mengidentifikasi suara hewan apakah yang ditampilkan pada media ini. Desain dan rancangan dibuat oleh peneliti sendiri dan berikut rancangan media VISI4ON (Video SIBI Four On) setelah melalui serangkaian proses dalam mendesain :

Tabel 4

Rancangan Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Hewan


VISUAL	AUDIO
 <p><i>Media VISI4ON Tema Hewan untuk Membantu Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu</i></p>	<p>MUSIK</p>
 <p><i>Tujuan : Anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda</i></p>	<p>MUSIK</p>


 <p>Sasaran : Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</p>	<p>MUSIK</p>
 <p>Hewan yang hidup di darat</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI.</p>
 <p>Monyet</p> <p>Monyet hidup di darat</p>	<p>Model memperagakan nama hewan “Monyet” dengan menggunakan SIBI</p> <p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “monyet” maka akan muncul gambar hewan tersebut disertai</p>

dengan tulisan nama hewan di bawah gambar.

Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Monyet hidup di darat” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup hewan tersebut.

Saat gambar hewan muncul juga disertai dengan suara hewan tersebut, hal itu bertujuan untuk melatih sisa pendengaran bagi siswa yang masih memiliki siswa pendengaran. Siswa dapat mendeteksi bunyi apakah “ada suara/ tidak ada suara?” dan “suara hewan apakah itu?”

 <p>Hewan yang hidup di air</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di air” dengan menggunakan SIBI</p>
 <p>Lumba-lumba</p> <p>Lumba-lumba adalah hewan yang hidup di air</p>	<p>Model memperagakan nama hewan “Lumba-lumba” dengan menggunakan SIBI</p> <p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “lumba-lumba” akan muncul gambar hewan Lumba-lumba disertai dengan tulisan nama hewan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Lumba-lumba hewan yang hidup di air” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup</p>

	<p>hewan tersebut.</p> <p>Saat gambar hewan muncul juga disertai dengan suara hewan tersebut, hal itu bertujuan untuk melatih siswa pendengaran bagi siswa yang masih memiliki siswa pendengaran. Siswa dapat mendeteksi bunyi apakah “ada suara/ tidak ada suara” dan “suara hewan apakah itu.”</p>
	<p>Model menerjemahkan kata “Terima Kasih” dengan menggunakan SIBI.</p>


Tabel 5

Rancangan Media VISI4ON (Video SIBI Four On Tema Tumbuhan

VISUAL	AUDIO
 <p data-bbox="354 768 847 827"><i>Media VISI4ON Tema Tumbuhan untuk Membantu Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu</i></p>	<p data-bbox="1110 659 1214 688">MUSIK</p>
 <p data-bbox="409 1260 792 1323"><i>Tujuan : Anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda</i></p>	<p data-bbox="1110 1129 1214 1159">MUSIK</p>

 <p>Sasaran : Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</p>	<p>MUSIK</p>
 <p>Tumbuhan yang hidup di darat</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Tumbuhan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI.</p>
 <p>Bunga Mawar</p>  <p>Bunga mawar ada di darat</p>	<p>Model memperagakan nama Tumbuhan “Bunga Mawar” dengan menggunakan SIBI</p>
	<p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “bunga mawar” akan muncul gambar bunga mawar disertai dengan</p>

	<p>tulisan nama tumbuhan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Bunga mawar hidup di darat” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup tumbuhan tersebut.</p>
 <p><i>Tumbuhan yang hidup di air</i></p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Tumbuhan yang hidup di air” dengan menggunakan SIBI.</p>
 <p><i>Eceng gondok</i></p> <p><i>Eceng gondok hidup di air</i></p>	<p>Model memperagakan nama Tumbuhan “Eceng Gondok” dengan menggunakan SIBI</p> <p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata tumbuhan “Eceng gondok” akan muncul gambar eceng gondok disertai</p>

	<p>dengan tulisan nama tumbuhan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Eceng gondok hidup di air” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup tumbuhan tersebut.</p>
	<p>Model menerjemahkan kata “Terima Kasih” dengan menggunakan SIBI.</p>

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi untuk merealisasikan rancangan desain media yang sudah dibuat pada tahap perancangan menjadi sebuah video SIBI. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan komponen-komponen untuk merealisasikan media VISI4ON (Video SIBI Four On). Komponen-komponen yang digunakan dalam pembuatan media VISI4ON (Video SIBI Four On)

antara lain berupa fitur green screen, animasi, gambar hewan beserta tumbuhan, dan macam-macam suara hewan. Untuk menyatukan gambar, peraga, animasi, dan suara menjadi sebuah video, diperlukan program kinemaster dan adobe premier. Saat media VISI4ON (Video SIBI Four On) selesai dibuat, kemudian tahap pengembangan berikutnya adalah pengujian oleh para ahli melalui evaluasi expert review, bentuk validasi yang dilakukan yaitu dengan menjawab butir soal dan memberikan saran pada kuesioner yang diberikan secara daring melalui google form. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan media yang dikembangkan dan menjadi hasil evaluasi produk.

4. Implementasi

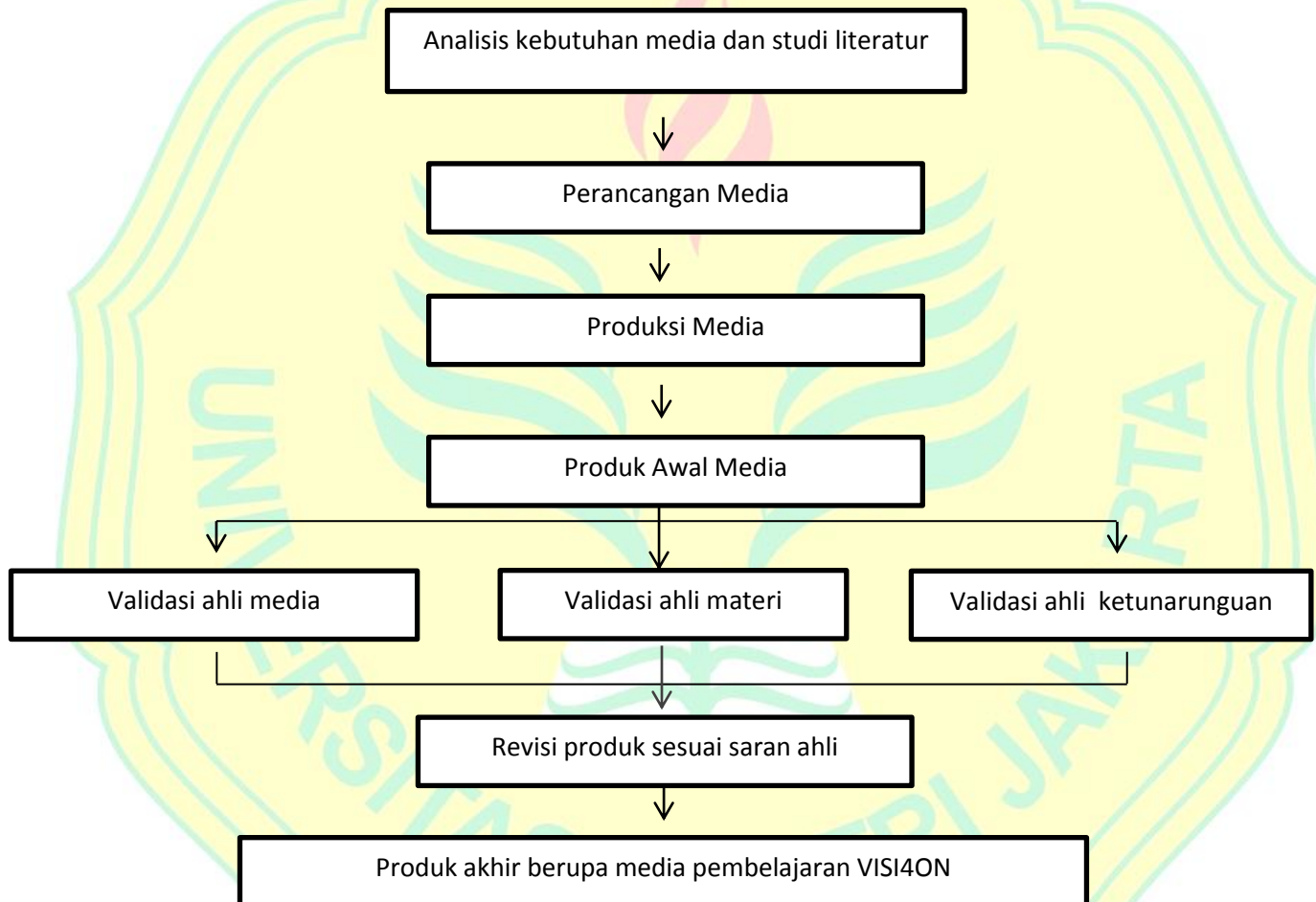
Hasil dari pengembangan diterapkan dalam pembelajaran sehingga untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kemenarikan keefektifan, dan efisiensi pembelajaran. Produk yang dibuat atau dihasilkan pada tahap pengembangan dan telah diperbaiki sesuai dengan saran ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan, nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui kualitas dari media VISI4ON (Video SIBI Four On), namun dalam keadaan pandemi Covid-19 seperti ini, tidak memungkinkan untuk dilakukannya uji lapangan sehingga media

ini hanya sampai pada tahap uji oleh ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli ketunarungan saja.

5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dalam penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan evaluasi formatif saja karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dibuat, evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi yang dilakukan hanya sebatas uji ahli dan tidak dilakukan uji lapangan. Oleh karena itu disarankan bagi peneliti berikutnya untuk melanjutkan penelitian ini pada tahap implementasi dan evaluasi, sehingga produk yang dibuat dapat terukur ketercapainnya dari segi penggunaan media.

Adapun prosedur pengembangan media VISI4ON (Video SIBI Four On) untuk membantu kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Tahapan Penelitian Pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti

C. Teknik Evaluasi

Teknik Evaluasi yang digunakan merupakan teknik evaluasi non tes. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan teknik kuesioner. Teknik evaluasi dengan penyebaran kuesioner (terbuka dan tertutup) dilakukan melalui tinjauan ahli. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai teknik evaluasi yang digunakan adalah seperti berikut :

A. Expert Review (Tinjauan Ahli)

Data penelitian ini diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner kepada expert reviewer (tinjauan ahli). Data dari kuesioner tertutup merupakan data kuantitatif yang nanti diolah menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan melihat hasil dari data kuesioner tertutup tersebut untuk meneliti kebenaran dan kelengkapan responden dalam mengisi instrumen. Kemudian mentabulasi data yang terkumpul untuk disajikan secara kuantitatif.

Kepada para ahli diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek yaitu media, pembelajaran, dan materi. Hal ini untuk mengetahui apakah media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini sudah tepat untuk digunakan oleh siswa tunarungu di Sekolah.

Untuk mengolah data hasil kuesioner digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skors}}{\text{Jumlah Butir Soal}}$$

Kemudian diolah dengan statistika sederhana yaitu dengan menggunakan penilaian skala angka 1 - 4. Skala yang digunakan pada pengembangan ini adalah skala likert. Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi deskriptif sederhana digunakan acuan sebagai berikut :

1 - 1,9	= Kurang baik
2 - 2,9	= Cukup baik
3 - 3,9	= Baik
4	= Sangat baik