

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Pada awalnya media ini hanya dinamakan Video SIBI namun seiring berjalannya waktu peneliti memiliki ide untuk memberikan sebuah nama yang menarik pada media yang peneliti kembangkan. Nama pertama yang terpikirkan adalah "VISION" yang memiliki arti pengelihatian, yaitu media ini peneliti buat khusus untuk siswa tunarungu yang memiliki karakteristik sebagai insan pemata. Dari kata VISION ini kemudian peneliti terinspirasi untuk menambahkan angka 4 pada kata VISION tersebut sehingga namanya berubah menjadi VISI4ON, dikarenakan pembuatan media Video SIBI ini juga didasari dari 4 ON yaitu VisiOn, SituatiOn, Option, and ActiOn.

Pertama adalah vision, yaitu peneliti memiliki tujuan untuk membantu kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu. Kedua situasion, peneliti menganalisis permasalahan yang ada, kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa disebabkan oleh keterbatasannya penggunaan media pembelajaran. Ketiga option, memberikan pilihan media yang tidak terbatas oleh ruang dan menciptakan media yang kreatif agar siswa tunarungu menjadi aktif dan lebih memahami konsep yang dipelajari. Dan yang keempat

adalah action, yaitu mengembangkan sebuah media berupa Video SIBI untuk membantu penguasaan kosakata siswa tunarungu. Dari ide diatas akhirnya media ini diberi nama VISI4ON yang juga merupakan singkatan dari Video SIBI Four On.

B. Karakteristik Produk

1. Tujuan Pembuatan

Tujuan pembuatan media ini adalah mengembangkan media yang tidak terbatas oleh ruang dan menciptakan media yang kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu agar siswa tunarungu menjadi aktif dan lebih memahami konsep dari yang dipelajari.

2. Program-program

a) Kine Master

Merupakan aplikasi pengedit video yang dijalankan melalui gadget atau handphone. Fitur-fitur yang tersedia mendukung fungsi dalam penggabungan dan pemotongan video, mengatur kecerahan dan warna video, sekaligus menambahkan animasi dan suara dalam video.

b) Adobe Premier

Adober Premier merupakan salah satu program editing video yang dikembangkan oleh Adobe System yang bergerak dalam bidang grafis, video dan animasi. Premier pro mendukung editing

video memiliki kualitas tinggi yakni hingga 4K dan 4K resolusi, hingga 32-bit per channel warna, baik dalam dan RGB YUV. Premier pro sudah memerlukan prosesor yang mendukung SSE2, yang tidak tersedia di beberapa prosesor tua.

3. Komponen – Komponen Media VISI4ON

a. Fitur Greenscreen

Greenscreen adalah sebuah alat yang digunakan sebagai backdrop / latar belakang pada saat proses pengambilan video, sehingga background asli bisa diedit dan dimanipulasi menjadi background digital dengan memberi efek visual sesuai konsep yang diinginkan.

b. Animasi

Animasi berupa gambar yang bergerak berasal dari kumpulan objek yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Gambar animasi yang digunakan dalam media VISI4ON menggunakan animasi hewan dan tumbuhan.

c. Gambar

Dalam media VISI4ON menggunakan bermacam-macam gambar hewan dan tumbuhan yang berjumlah kurang lebih sebanyak 40 gambar

d. Suara

Dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On) juga dilengkapi dengan suara, seperti penggunaan musik pada opening dan beberapa macam suara hewan ditampilkan dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On). Hal ini bertujuan agar anak yang masih memiliki sisa pendengaran, dapat mendeteksi suara/bunyi yang ada, bahkan dapat mengidentifikasi suara hewan apa yang ada pada video tersebut.

e. Durasi.

Media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini memiliki durasi sekitar 2 – 3 menit.

f. Warna Media.

Dalam desain media ini peneliti juga melakukan pemilihan warna yang tepat disesuaikan dengan psikologis manusia, warna yang digunakan dalam media VISI4ON ada beberapa warna, tetapi warna dominan yang digunakan 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).

4. Isi Produk

Isi dari media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini terdiri dari :

a. Judul Media.

Media VISI4ON Teman Hewan/Tumbuhan untuk membantu Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu.

b. Tujuan dibuatnya media.

Tujuan : Anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda.

c. Sasaran yang digunakan.

Sasaran : Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB.

d. Video yang mengenalkan nama-nama hewan/tumbuhan yang hidup di air dan masing-masing pengenalan kosakata terdiri dari 10 kosakata.

e. Video yang mengenalkan nama-nama hewan/tumbuhan yang hidup di darat dan masing-masing pengenalan kosakata terdiri dari 10 kosakata.

f. Penutup.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media VISI4ON

a. Kelebihan Media VISI4ON (Video SIBI Four On)

Kelebihan Media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah sebagai berikut :

1) Memberikan pengalaman belajar yang baru

Dengan menggunakan media VISI4ON (Video SIBI Four On) dapat menghadirkan sentuhan hiburan saat belajar, sehingga pada saat proses belajar tidak terasa membosankan dan anak menjadi lebih aktif.

2) Mudah dipahami

Di dalam media VISI4ON (Video SIBI Four On) terdapat peraga, gambar, beserta teks singkat, sehingga siswa

tunarungu akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan pada saat pembelajaran.

3) Praktis untuk digunakan

Media ini praktis untuk digunakan, bisa digunakan dimana saja dan kapan saja saat dibutuhkan.

4) Sangat tepat digunakan pada saat pandemi ini, karena media ini dapat mudah untuk diakses ketika dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh atau online oleh siswa di rumah masing-masing.

b. Kelemahan Media VISI4ON (Video SIBI Four On)

Kelemahan Media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah sebagai berikut :

1) Sebelumnya siswa harus sudah mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) terlebih dahulu, jika anak belum mengenal huruf dan belum menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) maka siswa akan terlambat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan dibandingkan siswa sudah mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).

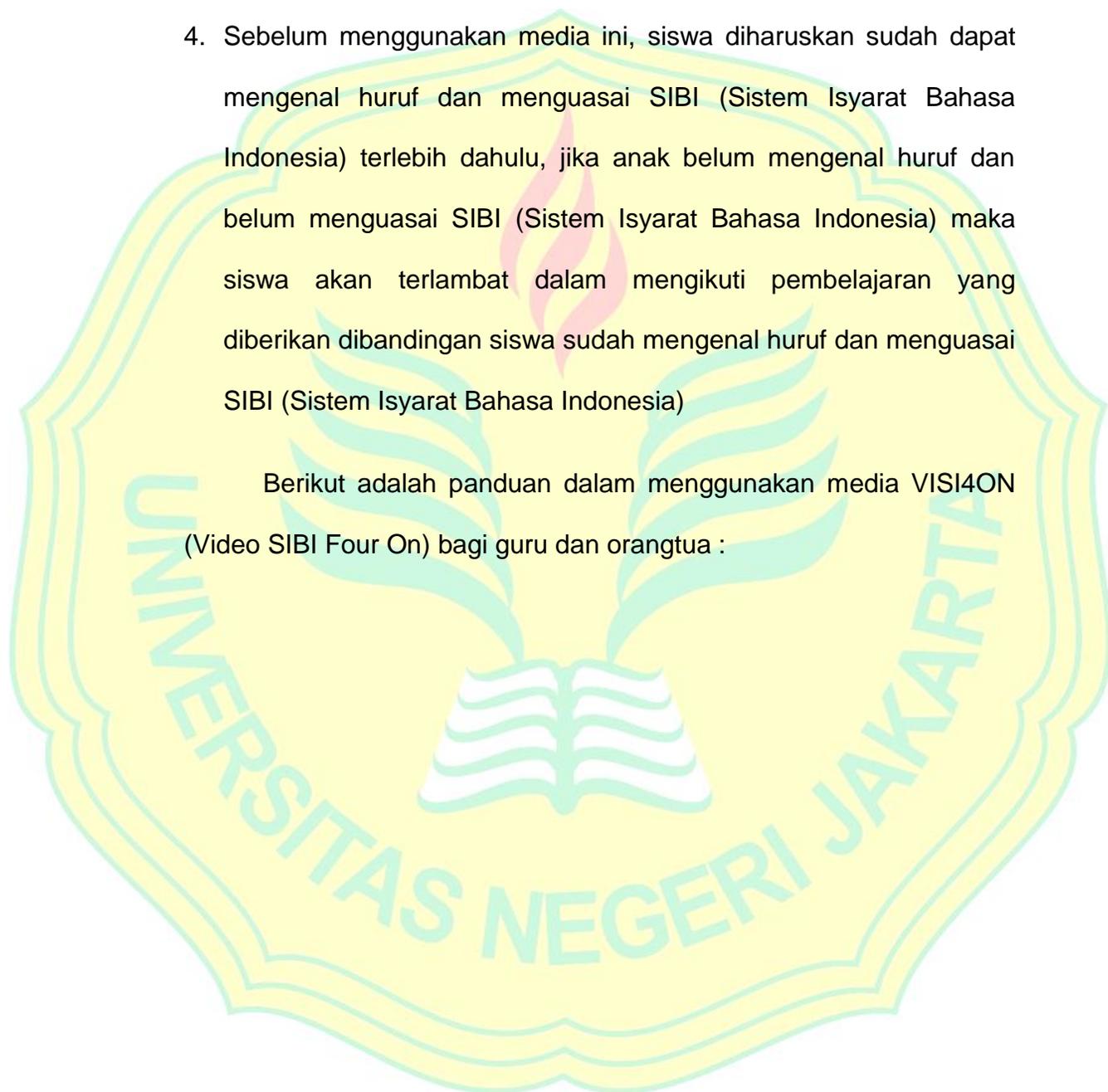
C. Prosedur Pemanfaatan Produk

1. Media VISI4ON (Video SIBI Four On) di desain untuk siswa tunarungu baik ringan, sedang maupun berat.
2. Tujuan pengembangan media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah agar siswa tunarungu dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda.
3. Dalam pengembangan media ini berpedoman pada kurikulum 2013 kelas IV tunarungu, pembelajaran yang digunakan adalah tematik sehingga pembelajaran menjadi terpadu. KI 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. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD IPA 3.1 Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya dan KD 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). Materi dalam media ini adalah "Mengklasifikasikan

mahluk hidup (hewan dan tumbuhan berdasarkan tempat hidupnya".

4. Sebelum menggunakan media ini, siswa diharuskan sudah dapat mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) terlebih dahulu, jika anak belum mengenal huruf dan belum menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) maka siswa akan terlambat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan dibandingkan siswa sudah mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)

Berikut adalah panduan dalam menggunakan media VISI4ON (Video SIBI Four On) bagi guru dan orangtua :



Gambar 3. Buku Panduan Penggunaan Media VISI4ON untuk Guru dan Orangtua



Panduan Penggunaan Media VISI4ON

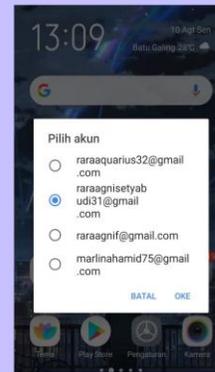
1. Pertama buka pencarian di internet seperti google, mozilla firefox, opera atau yang lainnya.

2. Salin link di bawah ini : <https://drive.google.com/file/d/1HIpFLUgJ0piObwRRTEhuHTDOKRlowuQd/view> kemudian tempelkan pada pencarian atau dapat juga dengan mengklik langsung link yang sudah disediakan.



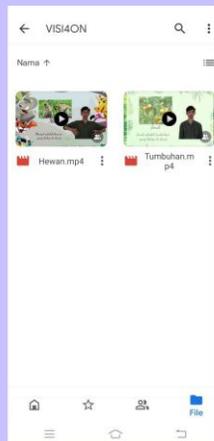
3. Setelah itu maka akan muncul pilihan email sebagai berikut

4. Pilih salah satu akun email untuk membuka media VISI4ON (Video SIBI Four On) dan klik OKE



5. Setelah memilih satu akun, maka kita akan di arahkan menuju video tersebut

6. Pilih salah satu tema video yang diinginkan dengan mengklik salah satu video yang ditampilkan. Ada dua tema video yang ditampilkan, yang pertama tema hewan dan yang kedua tema tumbuhan.



Berikut Contoh tampilan media VISI4ON

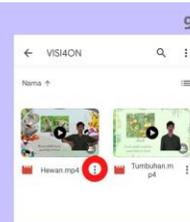


Tampilan Media VISI4ON Tema Hewan

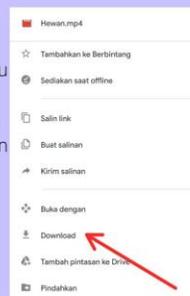




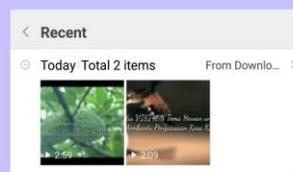
7. Tekan tanda titik tiga yang terletak di samping kanan bawah video



8. Setelah menekan tanda titik tiga tersebut maka akan muncul menu seperti gambar di samping, kemudian pilih download dan klik tulisan download untuk mengunduh video tersebut.



11. Video yang sudah diunduh akan muncul pada folder download / unduhan atau dapat juga dilihat pada gallery handphone anda.



12. Video tersebut sudah dapat anda lihat atau saksikan.



Gambar 4. Buku Panduan Penggunaan Media VISI4ON untuk Siswa

BUKU PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA VISI4ON

**VISI4ON
(VIDEO SIBI FOUR ON)**

1

Nama Produk

VISI4ON merupakan singkatan dari Video SIBI Four On. Rancangan media video SIBI ini didasari dari 4 On yaitu VisiOn, SituatiOn, Option dan ActiOn.

Tujuan

Tujuan dibuatnya media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah agar anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda.

Sasaran

Sasaran media VISI4ON (Video SIBI Four On) adalah Siswa Tunarungu kelas IV SD/SLB baik dalam kategori ringan, sedang maupun berat.

2

Materi Pembelajaran

Materi dalam media ini adalah "Mengklasifikasikan makhluk hidup (hewan dan tumbuhan berdasarkan tempat hidupnya".

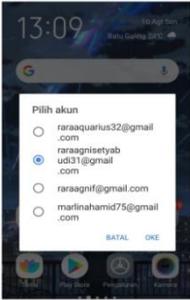
Pemberitahuan

Sebelum menggunakan media VISI4ON siswa diharuskan sudah dapat mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) terlebih dahulu, jika anak belum mengenal huruf dan belum menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) maka siswa akan terlambat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan dibandingkan siswa yang sudah mengenal huruf dan menguasai SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).

Panduan Penggunaan Media VISI4ON

3

1. Siapkan handphone/ Tablet/ notebook/ laptop yang digunakan untuk mengakses media VISI4ON.
2. Tekan link yang sudah disediakan dibawah ini : <https://drive.google.com/folder?id=1HIpFLUg0piObwRRTEhuHTDOKRtiowuQd>
3. Setelah itu maka akan muncul pilihan email seperti gambar disamping
4. Pilih salah satu akun email untuk membuka media VISI4ON (Video SIBI Four On) dan klik OKE



4

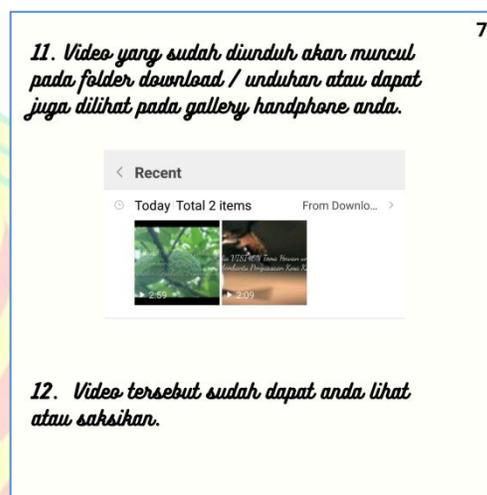
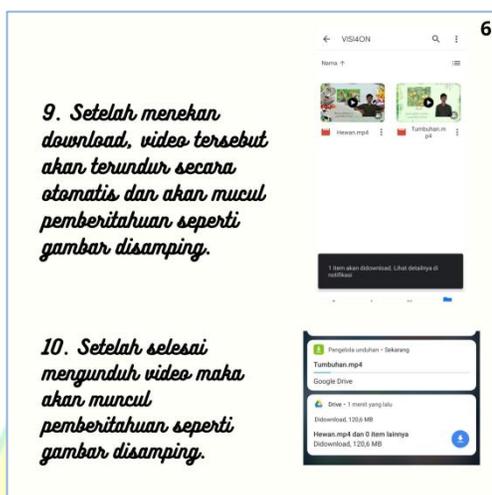
5. Setelah memilih satu akun, maka kita akan di arahkan menuju video tersebut
6. Pilih salah satu tema video yang diinginkan dengan mengklik salah satu video yang ditampilkan.



5

7. Tekan tanda titik tiga yang terletak di samping kanan bawah video.
8. Setelah menekan tanda titik tiga tersebut maka akan muncul menu seperti gambar di samping, kemudian pilih download dan klik tulisan download untuk mengunduh video tersebut.





Media VISI4ON (Video SIBI Four On) dikembangkan untuk membantu kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu pada tema hewan dan tumbuhan yang terdapat di kelas IV SDLB. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Media VISI4ON (Video SIBI Four On) secara terperinci :

Tabel. 6

Langkah-langkah Penggunaan Media VISI4ON (Video SIBI Four On)

Aktivitas	
Guru	Siswa
Guru menyiapkan peralatan seperti proyektor dan laptop yang digunakan untuk menyetel media VISI4ON atau dapat langsung menggunakan handphone.	-
Guru menyiapkan Video SIBI yang ada di laptop atau handphone.	-
Guru pertama menjelaskan materi mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya secara umum.	Siswa menyimak penjelasan dari guru.
Guru menjelaskan makhluk hidup (hewan) yang hidup di darat dan air.	Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai hewan yang hidup di darat dan air.
Guru kemudian memutar video SIBI tema hewan.	Siswa memperhatikan video yang ditampilkan oleh guru.

<p>Guru bertanya kepada siswa mengenai hewan apa saja yang hidup di darat dan di air setelah menampilkan video tersebut.</p>	<p>Siswa diminta menyebutkan hewan apa saja yang hidup di darat dan di air.</p>
<p>Guru menunjukkan salah satu gambar hewan yang telah ditampilkan dalam video dan memberikan instruksi agar anak menunjukkan gambar hewan yang tepat sesuai perintah dari guru.</p>	<p>Siswa diminta menunjukkan gambar hewan sesuai dengan instruksi yang diberikan guru dengan tepat.</p>
<p>Guru menyiapkan selembar kertas dan meminta siswa untuk menuliskan nama-nama hewan yang hidup di darat dan di air.</p>	<p>Siswa diminta untuk menuliskan nama-nama hewan yang hidup di darat dan di air.</p>
<p>Setelah selesai guru kembali menjelaskan materi makhluk hidup (tumbuhan) yang hidup di darat dan air.</p>	<p>Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai tumbuhan yang hidup di darat dan air.</p>
<p>Guru kemudian memutar video SIBI tema tumbuhan.</p>	<p>Siswa memperhatikan video yang ditampilkan oleh guru.</p>
<p>Guru bertanya kepada siswa</p>	<p>Siswa diminta menyebutkan tumbuhan</p>

<p>mengenai tumbuhan apa saja yang hidup di darat dan di air setelah menampilkan video tersebut.</p>	<p>apa saja yang hidup di darat dan di air.</p>
<p>Guru menunjukkan salah satu gambar tumbuhan yang telah ditampilkan dalam video dan memberikan instruksi agar anak menunjukkan gambar tumbuhan yang tepat sesuai perintah dari guru.</p>	<p>Siswa diminta menunjukkan gambar tumbuhan sesuai dengan instruksi yang diberikan guru dengan tepat.</p>
<p>Guru menyiapkan selembar kertas dan meminta siswa untuk menuliskan nama - nama tumbuhan yang hidup di darat dan di air.</p>	<p>Siswa diminta untuk menuliskan nama-nama tumbuhan yang hidup di darat dan di air.</p>
<p>Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa.</p>	
<p>Guru memberikan lembar kerja untuk dikerjakan siswa.</p>	<p>Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan.</p>
<p>Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan pada hari itu.</p>	

D. Prosedur Pengembangan

Pengembangan Media VISI4ON (Video SIBI Four On) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima langkah yaitu sebagai berikut :

a. Tahap Analisis

Analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati pembelajaran di kelas IV SLB Negeri 7 meliputi kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran, analisis karakteristik siswa, tuntutan kompetensi yang ada dan mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

Peneliti menemukan siswa tunarungu 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. Tuntutan kompetensi pada pembelajaran KI (Kompetensi Dasar) IPA dan KD (Kompetensi Dasar) Bahasa Indonesia yaitu anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) yang hidup di darat dan di air, tetapi tujuan itu akan sulit tercapai jika anak masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakatanya.

Peneliti mengidentifikasi sumber permasalahan yang terjadi, 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 dalam membantu siswa tunarungu, peneliti mengembangkan media yang tidak terbatas oleh ruang dan disesuaikan dengan karakteristik siswa tunarungu yaitu dengan cara membuat Media VISI4ON (Video SIBI Four On) untuk membantu kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu. Profil siswa tunarungu sebagai berikut :

- a. Nama : MY
Kelas : IV SDLB
TTL : Jakarta, 25 Mei 2009
- b. Nama : NAW
Kelas : IV SDLB
TTL : Jakarta, 18 November 2008
- c. Nama : FAA
Kelas : IV SDLB
TTL : Jakarta, 15 April 2008

- d. Nama : KA
Kelas : IV SDLB
TTL : Jakarta, 02 Juni 2009
- e. Nama : DN
Kelas : IV SDLB
TTL : Jakarta, 10 Desember 2008

b. Tahap Perencanaan

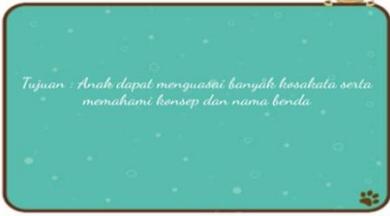
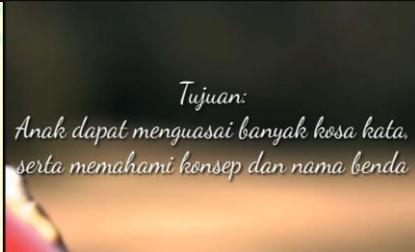
Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal untuk media VISI4ON (Video SIBI Four On) dengan kerangka acuan kompetensi yang ingin dicapai, menyesuaikan dengan karakter siswa sehingga materi yang diberikan menjadi tepat sasaran. Peneliti mulai merancang desain media video yang disesuaikan dengan karakteristik siswa tunarungu untuk membantu penguasaan kosakata yang didasarkan pada tujuan pembelajaran. Hasil perencanaan ini selanjutnya didiskusikan dengan dosen pembimbing. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media yang dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata. Peneliti mendesain media video mulai dari tujuan pembelajaran, opening, pemilihan gambar dan animasi, warna, teks bacaan singkat, peraga, background video, pemilihan huruf yang

sesuai, suara dan musik. Media ini diberi nama media VISI4ON yaitu singkatan dari Video SIBI Four On.

Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk ahli materi, ahli media, dan ahli ketunarunguan, namun sebelum merealisasikan media ini dan melakukan uji media kepada ahli, peneliti sedikit merevisi desain pada media VISI4ON (Video SIBI Four On) agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Berikut desain dan rancangan media VISI4ON (Video SIBI Four On) :

Tabel 7. Revisi Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Hewan

Media Awal	Revisi Media	Perbandingan
<p>Sebelumnya Tidak Ada</p>		<p>Sebelumnya tidak ada judul pada saat opening.</p> <p>Setelah dilakukan revisi, baru pada saat opening akan muncul judul media yaitu VISI4ON.</p>
		<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian</p>

		<p>menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema hewan.</p>
 <p><i>Tujuan: Anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda.</i></p>	 <p><i>Tujuan: Anak dapat menguasai banyak kosa kata, serta memahami konsep dan nama benda.</i></p>	<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema hewan.</p>
 <p><i>Sasaran: Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</i></p>	 <p><i>Sasaran: Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</i></p>	<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema hewan.</p>



Sebelum direvisi tulisan yang berada di pojok kiri bawa video adalah **“Monyet hidup di darat.”**

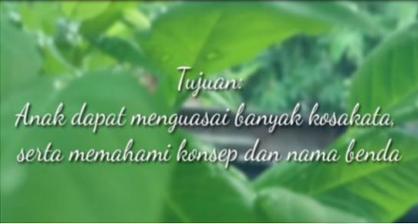
Setelah direvisi tulisan tersebut diganti menjadi **“Monyet adalah hewan yang hidup di darat.”**



Sebelum direvisi posisi tulisan terima kasih berada di bawah peraga dan menggunakan warna putih.

Setelah dilakukan revisi posisi tulisan terima kasih berada di atas peraga dan diganti menggunakan warna hitam agar lebih terlihat jelas.

Tabel 8. Revisi Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Tumbuhan

Media Awal	Revisi Media	Perbandingan
<p>Sebelumnya tidak ada</p>		<p>Sebelumnya tidak ada judul pada saat opening.</p> <p>Setelah dilakukan revisi, baru pada saat opening akan muncul judul media yaitu VISI4ON.</p>
		<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema tumbuhan.</p>
		<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian</p>

		<p>menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema tumbuhan.</p>
 <p>Sasaran: Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</p>	 <p>Sasaran: Siswa Tunarungu kelas IV SDLB</p>	<p>Pada awalnya background opening dalam video hanya menggunakan gambar biasa yang tidak bergerak.</p> <p>Setelah direvisi kemudian menggunakan background video langsung dan menyesuaikan dengan tema tumbuhan.</p>
 <p>Bunga Mawar</p> <p>Bunga mawar ada di darat</p>	 <p>Bunga Mawar</p> <p>Bunga mawar adalah tumbuhan yang hidup di darat</p>	<p>Sebelum direvisi gambar yang digunakan berukuran lebih kecil, dan tulisan dipojok kiri bawah adalah <i>Bunga mawar hidup di darat</i>.</p> <p>Setelah direvisi, gambar yang digunakan berukuran lebih besar agar terlihat lebih jelas. Dan tulisan Bunga mawar hidup di darat diganti menjadi</p>

		<p><i>Bunga mawar adalah tumbuhan yang hidup di darat.</i></p>
 <p><i>Eceng gondok</i> <i>Eceng gondok hidup di air</i></p>	 <p><i>Eceng gondok</i> <i>Eceng gondok adalah tumbuhan yang hidup di air</i></p>	<p>Sebelum direvisi gambar yang digunakan berukuran lebih kecil, dan tulisan dipojok kiri bawah adalah Eceng Gondok hidup di air.</p> <p>Setelah direvisi, gambar yang digunakan berukuran lebih besar agar terlihat lebih jelas. Dan tulisan <i>Eceng gondok hidup di air</i> diganti menjadi <i>Eceng gondok adalah tumbuhan yang hidup di air.</i></p>
 <p><i>Terimakasih</i></p>	 <p><i>Terima kasih</i></p>	<p>Sebelum direvisi posisi tulisan terima kasih berada di bawah peraga.</p> <p>Setelah dilakukan revisi posisi tulisan terima kasih berada di atas peraga.</p>

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti merealisasikan media VISI4ON (Video SIBI Four On) yang sudah dirancang sebelumnya pada tahap perencanaan. Berikut adalah desain media VISI4ON (Video SIBI Four On) :

Tabel 9. Desain Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Hewan Setelah Revisi

VISUAL	AUDIO
	MUSIK
	MUSIK

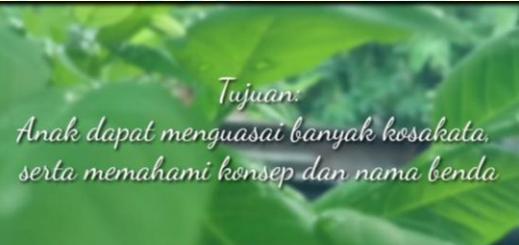
<p><i>Tujuan:</i> Anak dapat menguasai banyak kosa kata, serta memahami konsep dan nama benda</p>	<p>MUSIK</p>
<p><i>Sasaran:</i> Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB</p>	<p>MUSIK</p>
<p><i>Hewan yang hidup di darat</i></p> 	<p>Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</p>
<p><i>Monyet</i></p>  <p><i>Monyet adalah hewan yang hidup di darat</i></p>	<p>Model memperagakan nama hewan “Monyet” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</p>

	<p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “monyet” maka akan muncul gambar hewan tersebut disertai dengan tulisan nama hewan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Monyet adalah hewan yang hidup di darat.” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup 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</p>
---	--

	suara/ tidak ada suara?” dan “suara hewan apakah itu?”
	Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di air” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)
	<p>Model memperagakan nama hewan “Lumba-lumba” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</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</p>

	<p>adalah hewan yang hidup di air” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup 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 (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>

**Tabel 10. Desain Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Tumbuhan
Setelah Revisi**

VISUAL	AUDIO
	MUSIK
	MUSIK
	MUSIK
	MUSIK

 <p>Tumbuhan yang hidup di darat</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Tumbuhan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</p>
 <p>Bunga Mawar</p> <p>Bunga mawar adalah tumbuhan yang hidup di darat</p>	<p>Model memperagakan nama Tumbuhan “Bunga Mawar” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</p> <p>Pada saat model memperagakan & mengucapkan kata “bunga mawar” akan muncul gambar bunga mawar disertai dengan tulisan nama tumbuhan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Bunga mawar adalah tumbuhan yang hidup di darat” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup tumbuhan tersebut.</p>

 <p>Tumbuhan yang hidup di air</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Tumbuhan yang hidup di air” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>
 <p>Eceng gondok</p> <p>Eceng gondok adalah tumbuhan yang hidup di air</p>	<p>Model memperagakan nama Tumbuhan “Eceng Gondok” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)</p> <p>Pada saat model memperagakan & mengucapkan kata tumbuhan “Eceng gondok” akan muncul gambar eceng gondok disertai dengan tulisan nama tumbuhan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Eceng gondok adalah tumbuhan yang hidup di air.” yang bertujuan agar siswa</p>

	mengetahui tempat hidup tumbuhan tersebut.
	Model menerjemahkan kata “Terima Kasih” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).

Setelah dilakukan desain yang lengkap dan direalisasikan menjadi media VISI4ON (Video SIBI Four On), peneliti melaksanakan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli untuk mendapatkan saran atau komentar agar media VISI4ON (Video SIBI Four On) sesuai dengan tujuan pengembangan. Tahap yang dilakukan adalah evaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli ketunarunguan. Ditahap ini diperoleh nilai dan komentar dari para ahli. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, berikut hasil penilaian yang didapatkan:

a. Ahli Media.

Ujicoba yang dilakukan oleh ahli media atas media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut :

Ahli Media Pertama Bapak Cecep Kustandi M. Pd

Tabel 11. Rata-rata Hasil Expert Review Ahli Media Pertama

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Isi/Materi	3,3	Baik
2.	Pembelajaran	3,6	Baik
3.	Media	3,1	Baik
Rata-rata keseluruhan		3,3	Baik

Dari aspek isi atau materi, media VISI4ON ini mendapatkan nilai 3,3 sehingga dapat dikatakan baik. Dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai 3,6, sehingga media ini memiliki kualitas pembelajaran yang dapat dikatakan baik. Pada aspek selanjutnya yaitu aspek media, media ini mendapatkan nilai 3,1 sehingga media ini juga dapat dikatakan baik. Selain itu hasil dari uji coba yang dilakukan terhadap ahli media yaitu Bapak Cecep Kustandi, M. Pd, video yang dikembangkan mendapatkan komentar sebagai berikut:

- Media sudah bagus, silahkan digunakan untuk penelitian.

Dikarenakan tidak ada revisi dari ahli media pertama, maka peneliti mencari ahli media kedua untuk melihat medianya sekali lagi. Ahli Media Kedua yaitu Bapak Lalan Erlani, M. Ed.

Tabel 12. Rata-rata Hasil Expert Review Ahli Media Kedua

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Isi/Materi	3	Baik
2.	Pembelajaran	3	Baik
3.	Media	2,9	Cukup Baik
Rata-rata keseluruhan		2,9	Cukup Baik

Dari aspek isi atau materi, media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini mendapatkan nilai 3 sehingga dapat dikatakan baik. Dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai 3 sehingga media ini memiliki kualitas pembelajaran yang dapat dikatakan baik. Pada aspek selanjutnya yaitu aspek media, media ini mendapatkan nilai 2,9 sehingga media ini juga dapat dikatakan cukup baik. Selain itu hasil dari uji coba yang dilakukan terhadap ahli media yaitu Bapak Lalan Erlani, M. Ed, video yang dikembangkan mendapatkan saran sebagai berikut :

- Ada jeda diantara kata yang diucapkan, sehingga kesannya terlihat lambat mungkin karena terlalu hati-hati.

Hasil yang didapatkan dari ahli media kedua, media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini juga tidak lagi diperlukan adanya revisi media, karena dari keseluruhan media ini sudah dapat dikatakan cukup baik.

b. Ahli Materi

Ujicoba yang dilakukan oleh ahli materi atas media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut : Ahli Materi Ibu Rini Madyaningati S. Pd.

Tabel 13. Rata-rata Hasil Expert Review Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Isi/Materi	3,8	Baik
2.	Pembelajaran	3,2	Baik
3.	Media	2,9	Cukup Baik
Rata-rata keseluruhan		3,3	Baik

Dari aspek isi atau materi, media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini mendapatkan nilai 3,8 sehingga dapat dikatakan baik. Dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai 3,2 sehingga media ini memiliki kualitas pembelajaran yang dapat dikatakan baik. Pada aspek selanjutnya yaitu aspek media, media ini mendapatkan nilai 2,9 sehingga media ini juga dapat dikatakan cukup baik.

Selain itu hasil dari uji coba yang dilakukan terhadap ahli materi yaitu Ibu Rini Madyaningati S.Pd, video yang dikembangkan mendapatkan saran sebagai berikut :

- Dalam pengucapan kata, pengucapan bibirnya supaya terlihat jelas sehingga kata yang disampaikan bisa dimengerti dan dipahami, penyampaian lebih semangat dan rileks.

c. Ahli Ketunarunguan

Ujicoba yang dilakukan oleh ahli ketunarunguan atas media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut : Ahli Ketunarunguan Ibu Fitri Nurkania M. Pd

Tabel 14. Rata-rata Hasil Expert Review Ahli Ketunarunguan

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Isi/Materi	4	Sangat baik
2.	Pembelajaran	4	Sangat baik
3.	Media	3,4	Baik
Rata-rata keseluruhan		3,8	Baik

Dari aspek isi atau materi, media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini mendapatkan nilai 4 sehingga dapat dikatakan sangat baik. Dalam aspek

pembelajaran mendapatkan nilai 4 sehingga media ini memiliki kualitas pembelajaran yang dapat dikatakan sangat baik. Pada aspek selanjutnya yaitu aspek media, media ini mendapatkan nilai 3,4 sehingga media ini juga dapat dikatakan baik.

Selain itu hasil dari uji coba yang dilakukan terhadap ahli ketunarunguan yaitu Ibu Fitri Nurkania M. Pd, video yang dikembangkan mendapatkan komentar sebagai berikut :

- Media ini sangat bagus dan sangat membantu dalam penguasaan kosakata siswa tunarungu dalam mengenal hewan dan tumbuhan yang ada di air dan di darat, semoga untuk kedepannya dapat diperkenalkan lebih banyak lagi kosakata nama-nama hewan dan tumbuhan di darat maupun di air.

Berikut adalah hasil uji coba validasi para ahli terhadap media VISI4ON (Video SIBI Four On) secara keseluruhan :

Tabel 15. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Para Ahli.

No	Responden	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Media Pertama	3,3	Baik
2.	Ahli Media Kedua	2,9	Cukup Baik
3.	Ahli Materi	3,3	Baik
4.	Ahli Ketunarungan	3,8	Baik
Rata-rata keseluruhan		3,3	Baik

Sesuai dengan skala yang digunakan, diperoleh hasil dalam bentuk sebagai berikut yang didapat melalui penafsiran hasil kuantitatif dalam bentuk deskriptif sederhana dengan kategori sebagai berikut :

1 - 1,9 = Kurang baik

2 - 2,9 = Cukup baik

3 - 3,9 = Baik

4 = Sangat baik

Berdasarkan hasil review dari para ahli media VISI4ON mendapatkan hasil 3,3, maka diketahui kategori yang dicapai oleh pengembangan media VISI4ON adalah baik. Jadi dapat disimpulkan jika media VISI4ON sudah dikatakan baik untuk membantu penguasaan kosakata siswa tunarungu.

d. Tahap Implementasi

Kegiatan pada tahap implementasi, hasil dari pengembangan media ini akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media ini terhadap kualitas pembelajaran, sehingga kita dapat mengetahui kemenarikan, efisiensi, dan keefektifan media ini dalam pembelajaran, 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 ketunarunguan saja.

e. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan dengan para ahli, media VISI4ON (Video SIBI Four On) mendapatkan hasil rekapitulasi skor sebesar 3,3 (termasuk kategori baik) sehingga dapat disimpulkan jika Media VISI4ON (Video SIBI Four On) ini bisa dijadikan sebagai media yang dapat membantu siswa tunarungu dalam penguasaan kosakata. Di dalam media ini terdapat 40 kosakata yang diperkenalkan dan di dalam video tersebut disertai dengan gambar, tulisan dan juga terdapat peraga dalam mengenalkan kosakata tersebut, hal ini bertujuan agar anak lebih memahami konsep dari benda yang diperkenalkan.

Media ini juga disertai dengan bermacam-macam suara hewan untuk membantu memaksimalkan kemampuan siswa tunarungu yang masih memiliki sisa pendengaran, jadi anak dapat mendeteksi bunyi dan mengidentifikasi suara dari hewan tersebut. Dengan begitu anak dapat menguasai banyak kosakata serta memahami konsep dan nama benda.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

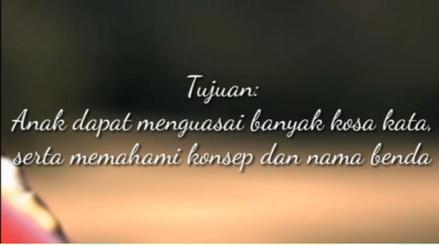
Pertama, fakta yang didapat pada saat dilapangan dikaji dengan teori-teori yang terkait dan menghasilkan media VISI4ON (Video SIBI Four On). Pertama, terdapat lima siswa tunarungu kelas IV di SLB Negeri 7 Jakarta yang mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata. *Berdasarkan tuntunan yang ada pada kurikulum SDLB, siswa harus mempunyai atau memiliki perbendaharaan kata minimal 9000 kosakata (kurikulum 1994) untuk anak tunarungu kelas IV namun realita yang ada justru sebaliknya, mereka memiliki kosakata yang kurang, baik untuk menguasai kata-kata benda dan kata lainnya, anak-anak hanya mengerti kosakata dasar dan kosakata kongkrit dan hal ini juga terjadi SLB Negeri 7.* Dengan kurangnya penguasaan kosakata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami sebuah objek atau nama benda yang ada di sekitar lingkungannya.

Kedua, setelah melakukan pengamatan dan diketahui penyebabnya, siswa belum dapat menguasai kosakata dengan baik hal dikarenakan terbatasnya/keterbatasan ruang pada saat belajar, jadi setelah pembelajaran selesai maka pembelajaran tersebut akan langsung dihapus dari papan tulis oleh guru sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam mengingat pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya, selain itu dalam proses belajar juga masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga menyebabkan anak menjadi kurang aktif dalam belajar. Padahal menurut Yani Mulyani 2013, media pembelajaran menempati posisi cukup penting dalam sebuah pembelajaran. Dari sini peneliti berpikir untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu, kemudian peneliti memiliki ide membuat video pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak tunarungu dalam membantu penguasaan kosakatanya karena media video adalah media yang menarik dan cocok untuk anak tunarungu yang pemata dan juga media video dapat dengan mudah diakses oleh guru & siswa dan tidak akan terbatas oleh ruang dan waktu.

Media video dapat diartikan sebagai perpaduan atau kombinasi antara audio dan visual. Dengan kombinasi materi yaitu visual dan audio, di dalam pendidikan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih berkualitas karena penyampaian informasi berlangsung secara lebih efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Mell Silberman yang dikutip dari Andi Prastowo mengungkapkan suatu hasil penelitian, yaitu bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran, dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian itu juga menunjukkan adanya perbaikan mencapai 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan media visual. Melihat hal itu sepertinya pengembangan media video dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa tunarungu.

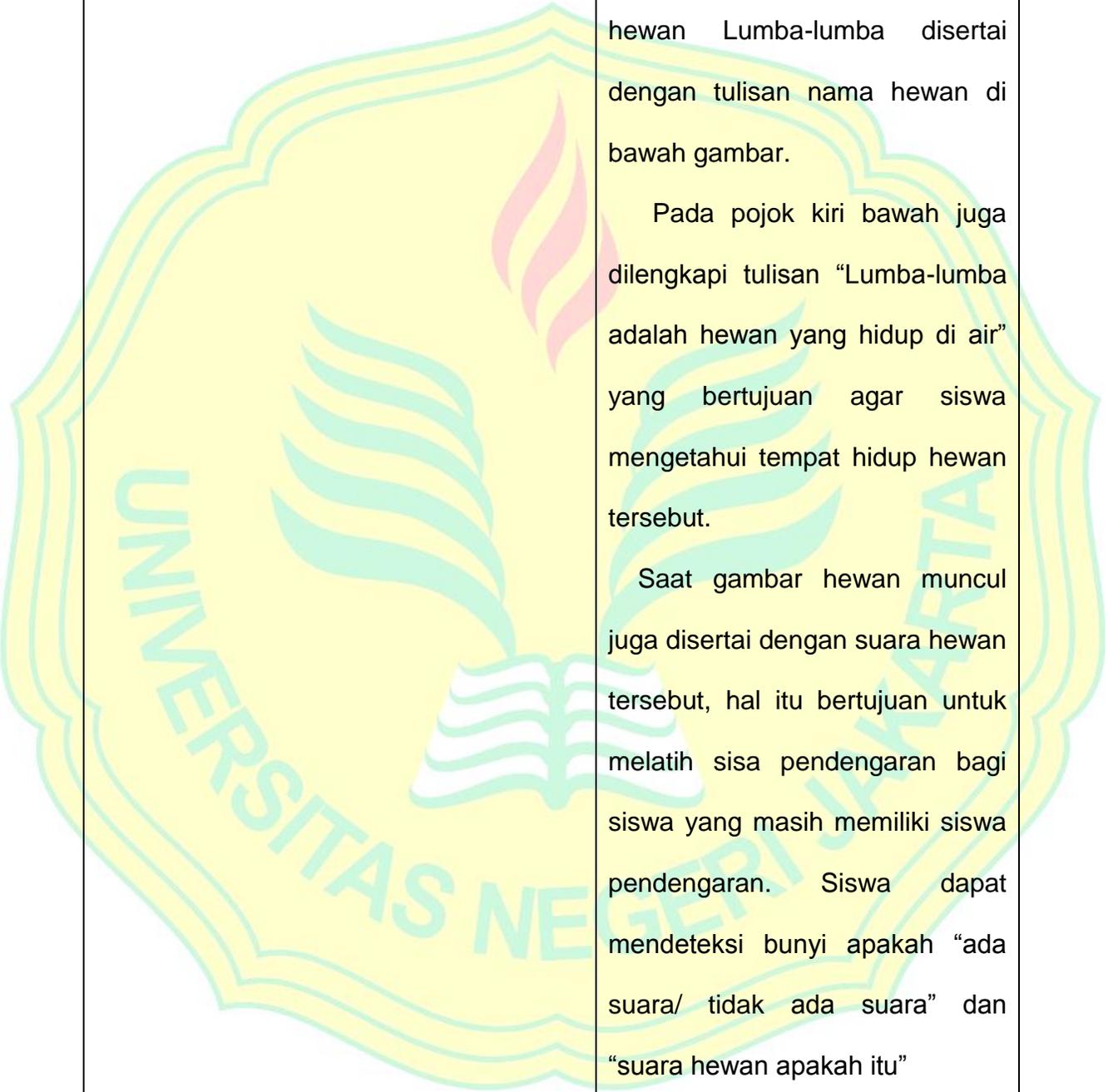
Ketiga, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak tunarungu, mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan terakhir evaluasi media, setelah melakukan serangkaian tahapan seperti itu, terciptalah hasil akhir media VISI4ON (Video SIBI Four On) seperti berikut :

Tabel 16. Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Hewan

VISUAL	AUDIO
	MUSIK
	MUSIK
	MUSIK
	MUSIK

	<p>Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>
	<p>Model memperagakan nama hewan “Monyet” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p> <p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “monyet” maka akan muncul gambar hewan tersebut disertai dengan tulisan nama hewan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Monyet adalah hewan yang hidup di darat” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup hewan tersebut.</p>

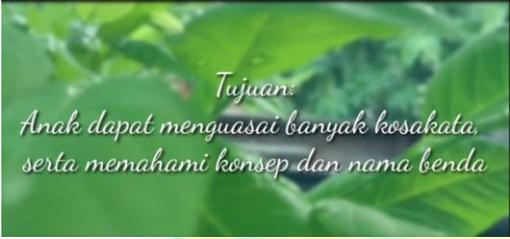
	<p>Saat gambar hewan muncul juga disertai dengan suara hewan tersebut, hal itu bertujuan untuk melatih sisa pendengaran bagi siswa yang masih memiliki sisa pendengaran. Siswa dapat mendeteksi bunyi apakah “ada suara/ tidak ada suara?” dan “suara hewan apakah itu?”</p>
 <p>Hewan yang hidup di air</p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Hewan yang hidup di air” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</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 (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p> <p>Pada saat model memperagakan dan</p>

	<p>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 adalah hewan yang hidup di air” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup hewan tersebut.</p> <p>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>
---	--

	<p>Model menerjemahkan kata “Terima Kasih” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>
---	---

Tabel 17. Media VISI4ON (Video SIBI Four On) Tema Tumbuhan

VISUAL	AUDIO
	MUSIK
	MUSIK
	MUSIK

 <p><i>Tujuan.</i> <i>Anak dapat menguasai banyak kosakata, serta memahami konsep dan nama benda</i></p>	<p style="text-align: center;">MUSIK</p>
 <p><i>Tumbuhan yang hidup di darat</i></p>	<p>Model menerjemahkan kalimat “Tumbuhan yang hidup di darat” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>
 <p><i>Bunga Mawar</i> <i>Bunga mawar adalah tumbuhan yang hidup di darat</i></p>	<p>Model memperagakan nama Tumbuhan “Bunga Mawar” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p> <p>Pada saat model memperagakan dan mengucapkan kata “bunga mawar” akan muncul gambar bunga mawar disertai dengan tulisan nama tumbuhan di bawah gambar.</p> <p>Pada pojok kiri bawah juga dilengkapi tulisan “Bunga mawar</p>

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

	<p>adalah tumbuhan yang hidup di air” yang bertujuan agar siswa mengetahui tempat hidup tumbuhan tersebut.</p>
	<p>Model menerjemahkan kata “Terima Kasih” dengan menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).</p>

