

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran *Game Finger Ball* yang dapat menstimulus kemampuan menulis permulaan siswa *Cerebral palsy* serta alternatif bagi peserta didik tunadaksa untuk bermain sepakbola

2. Metode

Metode yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *Game Finger Ball* ini adalah metode *research and development*. Karya ini berdasarkan inovasi. Media tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa *perebral palsy*. Pengembangan Karya Inovatif yang peneliti lakukan berdasarkan langkah-langkah penelitian ADDIE.

3. Responden

Responden yang dipilih untuk menguji Karya Inovatif ini adalah siswa kelas SMPLB YPAC Jakarta yang terdiri dari 5 siswa yang memiliki karakteristik beragam dan hanya mengambil 2 siswa. Responden kelas SMPLB dipilih karena pada jenjang SMP kemampuan menulis sangat diperlukan dan siswa SMP YPAC mampu memahami peraturan dari *game finger ball* tersebut.

4. Penguji Desain Produk

Media pembelajaran *game finger ball* ini akan diuji oleh beberapa ahli yaitu : a). Ahli Media, b). Ahli Materi, dan C). Ahli Cerebral Palsy dan berikut merupakan penjelasan tugas dari tiap Ahli :

a. Ahli Media

Ahli media ini haruslah seorang yang memiliki pengalaman luas terkait media pembelajaran anak berkebutuhan khusus, serta memahami konsep dan materi dari media pembelajaran terutama bagi siswa tunadaksa.

b. Ahli Materi

Ahli materi ini haruslah seorang yang memiliki pengalaman luas dalam pembelajaran khusus siswa tunadaksa juga terjun langsung dalam dunia anak berkebutuhan khusus.

c. Ahli Cerebral Palsy

Ahli cerebral palsy ini haruslah menguasai konsep dan teori tentang cerebral palsy juga berpengalaman dalam kedua pendidikan anak cerebral palsy.

5. Instrumen

Instrumen yang digunakan diberikan dalam bentuk kuisisioner dan lembar pengamatan, kuisisioner diberikan kepada Ahli Materi dan Ahli Media untuk memberikan penilaian kepada media pembelajaran *Game*

Finger Ball yang akan digunakan peserta didik SLBD YPAC Jakarta, serta meminta pendapat terkait media pembelajaran tersebut dari para ahli, dan lembar pengamatan diberikan kepada siswa tunadaksa untuk dilihat kekurangan serta kelebihan dari media pembelajaran *Game Finger Ball*.

Tabel 1.
Kisi- kisi Instrumen Ahli
Untuk Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli CP

NO	VARIABEL	INDIKATOR	Jumlah Butir		
			Ahli Media	Ahli Materi	Ahli CP
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi		1	
		Kesesuaian tujuan intruksional dengan media		2	
		Mempertahankan konsentrasi	1		1
		Stimulus motorik halus	2	3	2
		koordinasi gerak mata – tangan	3	4	3

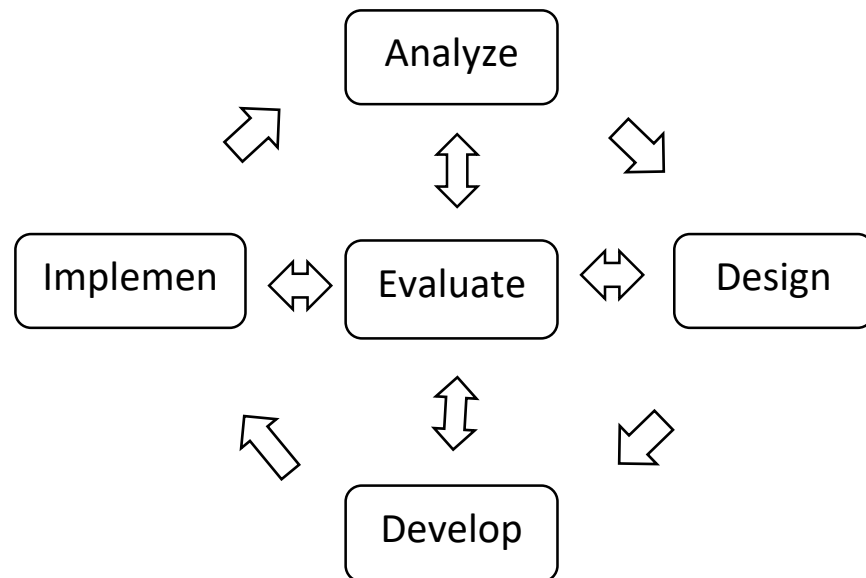
		Kemampuan dalam menyusun strategi		5	4
2	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa	Bentuk, ukuran, dan warna Media Permainan	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	5, 6, 7,8, 9, 10, 11
		Pemilihan Bahan Media Permainan	11		12
		Kualitas media permainan	12		13
		Penggunaan media	13		14
3	Aspek Media	Peraturan permainan	14, 15	13, 14	15
		Urutan penyajian		15	
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	16	16	16
		Daya tarik	17	17	17
		Praktis	18		18
		Kemudahan dalam pemerolehan media	19		

B. Prosedur Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk, peneliti menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model desain intruksional ADDIE, Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang paling umum digunakan sebagai panduan membuat produk yang efektif dan model ADDIE meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.¹ Tung dalam bukunya mengatakan bahwa ADDIE merupakan kerangka kerja (*framework*) dalam mendesain sistem instruksional.² Model ini merupakan model yang dikembangkan pada tahun 1975 dan telah mengalami beberapa kali perkembangan hingga tahun 1990-an. Berikut adalah rinciannya:

¹ Nada Aldoobie, *ADDIE Model*, American International Journal of Contemporary Research, Vol. 5, No. 6; December 2015.

² Khoe Yao Tung, *Desain Instruksional Perbandingan Model & Implementasinya*, (Yogyakarta: PENERBIT ANDI, 2017), h.58



Gambar 5. Model ADDIE dan Tahapannya³

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis terjadi proses mendefinisikan apa yang hendak dipelajari oleh peserta didik. Tahapan analisis menurut Tung adalah merumuskan tujuan instruksional, menganalisis sumber belajar serta pilihan, mengidentifikasi karakter peserta didik, dan juga menetapkan kinerja pencapaian setelah selesai pembelajaran.⁴ Ditahap ini peneliti melakukan analisis dengan cara studi lapangan dan studi pustaka.

- a. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran di SLB D YPAC. Studi lapangan dilakukan selama masa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) dengan cara mengobservasi

³ *Ibid.*, h. 59

⁴ *Ibid.*, hh. 59-60

hambatan yang ada pada siswa, analisis tahap perkembangan, kebutuhan akan media pembelajaran dalam menulis.

- b. Studi pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan hambatan siswa *cerebral palsy* dan media pembelajaran *game finger ball* untuk menstimulus motorik halus siswa *cerebral palsy*.

Setelah melakukan analisis, peneliti menentukan kinerja pencapaian yang harus dicapai oleh siswa. Setelah siswa selesai menggunakan bahan ajar yang akan dikembangkan, siswa dapat menggunakan motorik halusnya dengan lebih baik dalam menulis.

2. *Design* (Perancangan)

Tung dalam bukunya mengatakan tahapan perancangan diantaranya adalah membuat rancangan (*blueprint*), memilih medium proses pengajaran, dan memilih strategi pembelajaran.⁵ Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan penyusunan desain media awal yang akan menjadi acuan dasar media pembelajaran *game finger ball*. Lingkungan belajar seperti apa yang cocok dalam penggunaan media pada tahap perencanaan ini juga merencanakan evaluasi media yang akan dilakukan oleh ahli yaitu dengan membuat kisi-kisi penilaian.

3. *Development* (Pengembangan)

⁵ *Ibid.*, h. 63

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi dari rencana pengembangan berbentuk *blueprint* agar menjadi bentuk nyata.⁶ Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan, pengolahan bahan, dan terakhir adalah produksi. Bahan-bahan yang dikumpulkan berupa kayu sebagai bahan utama dan bahan lainnya, seperti kartu peraturan, kartu pelanggaran. Setelah bahan terkumpul, dilakukan pengolahan atau pembuatan oleh peneliti sesuai dengan tahap perancangan. Media pembelajaran *game finger ball* siap untuk di produksi dan divalidasi.

4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi merupakan langkah nyata dalam menerapkan produk yang kita buat.⁷ Media Pembelajaran yang telah diproduksi, kemudian di evaluasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, materi, dan Cerebral Palsy. Bentuk evaluasi produk media pembelajaran *game finger ball* adalah validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan *Cerebral Palsy*. Ditahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli. Saran tersebut kemudian dipergunakan untuk revisi.

⁶ *Ibid.*, h. 64

⁷ *Ibid.*, h. 65

Hasil dari revisi tersebut digunakan untuk uji coba kelayakan penggunaan oleh siswa. Hasil uji coba berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *game finger ball*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah hasil dari penilaian atas produk yang dibuat, apakah produk sudah sesuai dengan harapan awal atau belum. Tujuannya adalah untuk mengetahui diperlukannya atau tidak proses perbaikan. Walaupun tahapan ini disebutkan dalam urutan yang terakhir, pada dasarnya tahap evaluasi ini secara fleksibel dilakukan diantara setiap tahapan. Evaluasi ini meliputi penilain dari para ahli dan juga penilaian dari peserta didik dalam berbagai tahapan. Hasil dari evaluasi ini adalah gambaran serta saran terhadap pengembangan produk. Sehingga, selama proses penelitian, produk akan terus mengalami evaluasi demi keberhasilan pengembangan.

C. Teknik Evaluasi

1. *Expert review*

Data penelitian ini diperoleh dengan cara penyebaran kuisisioner terbuka dan kuisisioner tertutup kepada *expert review*. Data dari kuisisioner tertutup merupakan data kuantitatif yang akan diolah menggunakan statistika deskriptif sederhana.

Langkah pertama adalah dengan mencermati hasil data kuisisioner tertutup (instrument *expert review* kualitas) untuk meneliti kelengkapan dan kebenaran responden dalam mengisi instrument tersebut. Langkah selanjutnya adalah mentabulasi data yang terkumpul tersebut untuk disajikan secara kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, yakni dengan distribusi frekuensi dan nilai rata-rata yang digunakan untuk menilai responden. Rumusnya seperti dibawah ini:⁸

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = hasil jawaban (prosentase)

F = frekuensi jawaban

N = jumlah responden

Dari hasil perhitungan sederhana tersebut, akan diperoleh hasil dalam bentuk prosentase. Berdasarkan prosentase yang didapat peneliti mentafsirkan hasil kuantitatif tersebut menjadi kualitatif melalui narasi deskriptif data yang dikategorikan menurut kriteria sebagai berikut:⁹

⁸ Nana Sudjana Dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo: 2011), h. 129.

⁹ Ibid, h. 130.

Table 2.
Interprestasi Analisis Data Hasil Penilaian *Expert*
Reviewer

Kategori Penilaian	Bobot Nilai
86%-100%	Sangat baik
70%-85%	Baik
55%-69%	Cukup
Di bawah 55%	Kurang

2. *Field test*

Dalam pengembangan media ini *field test* dilakukan di lapangan terhadap media Pembelajaran *game Finger Ball* yang sudah selesai tetapi membutuhkan beberapa hal untuk direvisi. Dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang akan digunakan pada kondisi yang sebenarnya. Uji coba ini dilakukan di ruangan dengan menggunakan lembar pengamatan peserta didik.