

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN BAHASA ISYARAT BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA KELAS V DI SDLB-B NEGERI I BULELENG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Ni Made Lastri Karsiani Putri¹, Desak Putu Parmiti², Komang Sudarma³

1,2,3Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {karsianiputri@gmail.com¹, dp-parmiti@undiksha.ac.id²,
sudarmadede@gmail.com³ }

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SDLB-B Negeri I Buleleng, yaitu sulitnya menentukan media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan tidak melupakan kekhususan yang dimiliki ABK dan juga terbatasnya media pembelajaran yang guru gunakan. Faktor lainnya adalah dalam berkomunikasi guru haruslah selalu menggunakan bahasa isyarat yang sesuai dengan sistem isyarat bahasa Indonesia (SIBI) dan kode benda. Penelitian bertujuan untuk (1) menggambarkan rancang bangun video pembelajaran, (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran, dan (3) mengetahui keefektifitasan pengembangan video pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang model pengembangannya menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: (1) pencatatan dokumen, dan (2) metode kuesioner/angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil penelitian, yaitu: (1) proses pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan ADDIE yang dimana terdapat lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan, (4) tahap penerapan, dan (5) tahap evaluasi. (2) kelayakan pengembangan video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 94,00% mendapatkan predikat sangat baik, ahli desain pembelajaran 88,89% mendapatkan predikat baik, ahli media pembelajaran 95,56% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba perorangan 92,64% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba kelompok kecil 92,00% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba lapangan 91,11% mendapatkan predikat sangat baik, (3) Efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh thitung =10,09, lebih besar dari ttabel yaitu=2,10. Dengan demikian, video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng tahun pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: video pembelajaran, bahasa isyarat, berbasis pendidikan karakter, pengembangan, model ADDIE

Abstract

This research aimed at 1) describing the design of learning video, 2) finding out the eligibility of learning video developed, and 3) finding out the effectiveness of learning video developed. This research was R & D (research and development) which adapted from ADDIE model. The data were obtained by using, (1) documentation and (2) questionnaire. The data were analyzed by using descriptive qualitative analysis, quantitative and inferential statistic/inductive t-test. The results of this research were (1) learning video which developed based on ADDIE procedures. There are five steps of ADDIE model namely, (1) analysis stage, (2) designing stage, (3) developing stage, (4)

applying stage and (5) evaluation stage. (2) The eligibility of learning video developed based on the evaluation result of content's expert was 94, 00% which revealed to very appropriate, moreover, the result of learning design's expert was 88, 89% which revealed to appropriate, the result of learning media's expert was 95, 56% which revealed to very appropriate, meanwhile, individual tried-out found 92, 64% which reveals to very appropriate, small group tried-out found 92, 00% which revealed to very appropriate and field trial found 91, 11% which revealed to very appropriate. (3) The effectiveness of learning video developed found that $t_{count} = 10,09$ higher than $t_{table} = 2,10$. Thus, learning video with sign language and character education based was effective to increase learning motivation of fifth grade students at SDLB-B Negeri I Buleleng in academic year 2017/2018.

Key Words: Learning video, sign language, character education based, development, ADDIE model.

PENDAHULUAN

Pola layanan pendidikan baru, lebih menekankan pada keberhasilan suatu proses pembelajaran yang berfokus pada usaha pemberian keterampilan siswa dalam membaca dan berhitung serta pemahaman bahasa. Pemberian layanan pendidikan keterampilan hendaknya didahului dengan melakukan asesmen guna mengetahui tentang informasi yang tepat berkaitan dengan kebutuhan siswa yang bersangkutan. Kebutuhan siswa berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis dengan diberikannya latihan-latihan teknis terhadap pemahaman bahasa. Latihan pemahaman bahasa merupakan usaha-usaha pemerintah agar warganya "melek huruf", tidak terkecuali bagi mereka yang mempunyai hendaya mendengar dan berbicara. Orang dikatakan tunarungu apabila tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara.

Apabila dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya. Pada saat berkomunikasi barulah diketahui bahwa mereka tunarungu. Sependapat dengan Winarsih (2007:19) menyatakan bahwa "anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan bahasa". Ketunarunguan yang berarti tidak memiliki kemampuan mendengar, tentunya akan membawa dampak juga pada kemampuan untuk memperoleh pendidikan bagi penderitanya. Sementara pendidikan memiliki peran penting dalam kemampuan berpikir seseorang. Proses

pendidikan di semua lembaga pendidikan, termasuk Sekolah Luar Biasa (SLB) tunarungu bertopang pada kemampuan berbahasa peserta didiknya. Dapat dikatakan bahwa dalam segala kegiatan pembelajaran, kegiatan berbahasa memegang peran baik dalam bentuk lisan, tulisan maupun isyarat. Menurut Hamalik (dalam Panje, M. dkk, 2016), yakni pembelajaran adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang menentukan kesuksesan dan keberhasilan dalam pendidikan yang dalam hal ini dilakukan oleh guru di sekolah, yaitu fasilitas yang memadai, kurikulum, program pengajarannya, manajemennya, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa ditawarkan, yaitu dengan menentukan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mengakomodasi dan memfasilitasi belajar siswa. Oleh, karena itu perlu dicari suatu media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh pembelajar. Selain berisikan beberapa komponen yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi, video pembelajaran akan lebih baik lagi apabila disisipkan dengan pendidikan karakter.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 7 Oktober dan 29 Desember 2016 bersama dengan Drs. I Wayan

Cirtha, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SLB-B Negeri I Buleleng, Ilham Joko Winarso, S.Pd., selaku wali kelas V B1 dan Ni Wayan Susiani, S.Pd., selaku wali kelas V B2 di SDLB-B Negeri I Buleleng diketahui bahwa selama pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran sederhana seperti contohnya media gambar sehingga terkadang nilai siswa sering berada dibawah KKM. Dikatakan oleh Sudijono (dalam Siswanto 2016) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Sependapat dengan Djamarah (dalam Fitri, dkk., 2014) mengatakan bahwa "hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah menyangkut pengetahuan, kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian".

Diakui juga bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus selalu menggunakan media dikarenakan siswa kurang mampu dalam memahami setiap kata yang diucapkan oleh guru terutama pada materi yang memang dirasa sulit apabila hanya dijelaskan secara lisan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Smaldino, Lowther, & Russell (dalam Wahyudi, Nanang Gesang. dkk. 2016) menyatakan bahwa media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi.

Diakui juga bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus selalu menggunakan media dikarenakan siswa kurang mampu dalam memahami setiap kata yang diucapkan oleh guru terutama pada materi yang memang dirasa sulit apabila hanya dijelaskan secara lisan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Smaldino, Lowther, & Russell (dalam Wahyudi, Nanang Gesang. dkk. 2016) menyatakan bahwa media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi.

Hal ini merupakan tantangan baru bagi teknolog pembelajaran dalam menunjukkan kemampuannya baik dari segi teori dan praktek untuk menjadi fasilitator dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pebelajar. Sejalan dengan definisi dari Association for Educational Communications and Technology (AECT) 2008 (dalam Mahadewi, 2014:09) yang menyatakan bahwa "teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat".

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dipaparkan untuk membantu siswa dalam memahami materi mengenai hewan di lingkunganku, maka penulis akan mengembangkan sebuah video pembelajaran yang dilengkapi bahasa isyarat dengan berbasis pendidikan karakter untuk membantu penjelasan materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi video dan mampu mengurangi materi-materi yang bersifat abstrak.

METODE PENELITIAN

Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2014:240). Adapun didalam melaksanakan pencatatan dokumen peneliti menggunakan kisi-kisi yang diterapkan dalam model ADDIE. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pernyataan-pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2014:240). Kuesioner ini digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan produk yang dibuat. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan

saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar, yaitu tes objektif. Tes objektif ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Sebelum menguji efektivitas tes produk pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan metode tes terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument tes hasil belajar dan uji prasyarat. Instrumen tes hasil belajar terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan (1) uji validitas tes, (2) reliabilitas tes, (3) taraf kesukaran tes, dan (4) daya beda tes. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis

deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Sumber: Tegeh, dkk (2014:83)

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Tidak perlu direvisi
65-79	Cukup	Direvisi
55- 64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Tegeh dan Kirna, 2010:251)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap 10 orang yang dimana hasil dari uji normalitas posttest siswa tersebut diperoleh $L_0 = 0,2252 < L_t = 0,2616$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Data yang digunakan uji homogenitas, yaitu hasil belajar pre test dan post test yang dimana mendapatkan kesimpulan: yaitu:

$F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$ yaitu $F_{hitung} (1,53) \leq F_{tabel} (3,18)$ sehingga H_1 ditolak yang berarti sampel bersifat homogen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel.

Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

- \bar{X}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)
 S_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)
 S_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)
 S_1^2 = varians sampel 1
 S_2^2 = varians sampel 2
 R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dibahas dalam lima hal pokok, yaitu (1) rancang bangun video (2) kelayakan hasil validasi pengembangan video, (3) revisi pengembangan produk, (4) uji prasyarat analisis data dan (5) uji hipotesis.

Dalam rancang bangun video tidak lepas dari model pengembangan yang digunakan, yaitu ADDIE. Model ini dipilih dikarenakan merupakan model yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan produk dan tidak itu saja model ini memiliki keunggulan, yaitu merupakan model yang memiliki tahapan/prosedur yang sistematis. Model yang terdiri dari lima tahapan ini akan dipaparkan dibawah ini.

1) Tahap analisis dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis, yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) analisis fasilitas sekolah, dan 3) analisis mata pelajaran. Analisis yang dilakukan ini diharapkan dapat melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran. Analisis yang pertama adalah analisis kebutuhan yang berdasarkan observasi serta wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 7 Oktober dan 29 Desember 2016 bersama dengan Drs. I Wayan Cirtha, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SLB-B Negeri I Buleleng, Ilham Joko Winarso, S.Pd., selaku wali kelas V B1 dan Ni Wayan Susiani, S.Pd., selaku wali kelas V B2 di SDLB-B Negeri I Buleleng.

Analisis selanjutnya adalah analisis fasilitas sekolah yang dimana fasilitas yang dimiliki oleh SDLB-B Negeri I Buleleng, yaitu LCD, beberapa komputer serta alat pendukung lainnya. Namun, fasilitas-fasilitas tersebut penggunaannya dirasa masih kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Analisis yang terakhir adalah analisis mata pelajaran dan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam video pembelajaran ini adalah mengenai hewan di lingkunganku. Materi ini merupakan pembelajaran 1 dalam subtema 1 pada tema 1, yaitu perkembangbiakan hewan. Dirasa oleh Pak Joko dan Ibu Susiani pada materi ini akan sulit untuk dijelaskan karena harus memberi contoh dengan hewan aslinya. Akan lebih baik apabila nantinya didalam video tersebut berisikan berbagai macam contoh mengenai hewan sehingga siswa dapat cepat memahami materi yang tengah dibahas.

2) Tahapan kedua dalam model ADDIE adalah perencanaan, yaitu terdiri dari mendesain produk yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu merancang jadwal kegiatan, menetapkan software yang digunakan, dan merancang naskah dari video yang akan dikembangkan.

Adapun software yang digunakan, yaitu software Adobe Premier CS, Sony Vegas, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Microsoft Office Word 2007, Format Factory, dan Nero.

3) Tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan merupakan tahapan untuk menyusun materi yang telah disiapkan dan bahan untuk pembuatan video pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan software yang telah ditentukan. Setelah video pembelajaran telah selesai dikembangkan selanjutnya dimasukkan atau burn ke dalam CD.

4) Tahap keempat dalam model ADDIE adalah pengembangan yang dimana setelah tahap pengembangan dilewati, tahap selanjutnya adalah penerapan. Hasil pengembangan diterapkan dalam untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi produk dalam pembelajaran. Penerapan produk digunakan pada siswa kelas V di SDLB-B Negeri Singaraja dengan tujuan agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak

terhadap hasil belajar. Dan untuk mengukur hal tersebut digunakannya instrumen tes. 5) Tahap kelima dalam model ADDIE, yaitu evaluasi merupakan tahapan terakhir yang terdapat didalam model ADDIE. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang dilalui dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Produk akhir dari penelitian ini adalah video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter. Video pembelajaran ini nantinya akan diuji oleh ahli isi mata pelajaran, media, desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok dan, dan uji coba lapangan. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan seperti dibawah ini.

Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok dan, dan uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

Uji ahli isi kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng atas nama Ni Wayan Susiani, S.Pd., Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94,00% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil review video pembelajaran dari ahli isi mata pelajaran, yaitu dengan terdapat komponen-komponen kesesuaian isi pembelajaran yang tersebar pada skor 4 (baik), dan 5 (sangat baik) yang meliputi: a) kesesuaian media dengan indikator pembelajaran, b) kejelasan tujuan pembelajaran, c) kejelasan penyajian materi dalam video pembelajaran, d) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, e) kesesuaian video pembelajaran untuk memperjelas isi materi, f) kebenaran gerakan yang dipraktekkan oleh model dengan SIBI, g) kesesuaian gerakan yang dipraktekkan model dengan SIBI, h) kejelasan SIBI yang dipraktekkan oleh

model, i) ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan, dan j) evaluasi yang diberikan mampu memotivasi siswa untuk aktif.

Uji ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), yaitu Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., I Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 95,56% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi produk ini masih perlu direvisi sedikit berdasarkan masukan dan saran ahli media. Tercapainya kualifikasi sangat baik dipengaruhi beberapa hal, yaitu: a) kemenarikan cover CD untuk mengemas media video, b) cover CD dapat memvisualisasikan isi/konten dari video, c) kejelasan pemilihan jenis, ukuran, dan warna teks yang digunakan dalam video, d) kesesuaian penggunaan warna dalam video baik dari segi gambar, teks maupun background yang digunakan, e) kejelasan audio dalam video, f) kemudahan akses video pembelajaran, g) kehandalan program ketika digunakan (tidak hang/crash), h) durasi yang diberikan dalam menjawab evaluasi sudah tepat, dan i) tampilan video secara keseluruhan telah mampu menarik minat siswa untuk belajar.

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, yaitu Dewa Gede Agung Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., dan berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 88,89% berada pada kualifikasi baik, dan produk perlu sedikit direvisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran. Tercapainya kualifikasi baik dipengaruhi beberapa hal, yaitu: a) judul dalam video telah mampu menarik minat siswa untuk belajar, b) ilustrasi yang diberikan telah sesuai dengan materi, c) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, d) simpulan dalam materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, e)

pengorganisasian materi dalam video telah sesuai dengan indikator pembelajaran, f) contoh yang diberikan dalam video pembelajaran telah sesuai dengan materi, g) durasi yang diberikan dalam menjawab evaluasi sudah tepat, dan h) pemberian apresiasi dalam menjawab evaluasi dapat membantu meningkatkan motivasi siswa.

Subjek uji coba perorangan adalah tiga orang siswa kelas V B1 dan V B2 SDLB Negeri I Buleleng. Ketiga orang siswa tersebut terdiri atas prestasi belajar rendah, sedang dan tinggi. Adapun persentase yang didapatkan adalah 92,64% yang dimana ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Subjek uji coba pada uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang siswa diambil dari kelas V B1 dan V B2 SDLB-B Negeri I Buleleng. 6 orang siswa tersebut terdiri atas 2 orang berprestasi belajar tinggi, 2 orang berprestasi belajar sedang, dan 2 orang berprestasi belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase didapatkanlah = 92% dan ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Subjek uji coba pada uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas V B1 dan V B2 SDLB Negeri I Buleleng yang berjumlah 10 orang siswa. Pada tahap ini digunakan subjek uji coba lapangan sebanyak dua kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng, yaitu kelas V B1 dan V B2. Keseluruhan siswa berjumlah sepuluh orang. Rerata persentase yang diperoleh adalah 91,11% dan ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Dalam pengembangan video pembelajaran ini setelah melalui enam tahapan, yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli media pembelajaran, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Terdapat beberapa hal yang perlu direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan guna memperoleh video pembelajaran yang lebih baik lagi.

Selanjutnya untuk menguji keefektifitasan video pembelajaran ini

maka dilakukan dengan metode tes. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 10 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 62,50 dan rata-rata nilai posttest adalah 83,50. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat menjawab tes. Berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung}=10,088$, sedangkan $t_{tabel}=2,101$ untuk $db=18$ dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter dengan siswa sesudah menggunakan video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang ada maka adapun hasil keseluruhan yang didapat, yaitu 1) pengembangan video pembelajaran ini telah melalui kelima tahapan yang ada didalam model ADDIE yang dimana model ini merupakan salah satu model yang berorientasi produk dan disusun secara sistematis yang berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran, 2) video pembelajaran ini pun telah diuji oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan yang rata-rata mendapatkan hasil sangat baik dan baik dan 3) video pembelajaran ini dikatakan efektif dikarenakan telah melalui penghitungan uji-t yang dimana mengatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan siswa sesudah menggunakan video pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil diatas selanjutnya diharapkan agar video pembelajaran ini dapat digunakan lebih lanjut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, rancang bangun video pembelajaran ini mengikuti tahapan-tahapan yang terdapat didalam model ADDIE. Video pembelajaran ini sangat berbeda dengan video pembelajaran yang telah ada dikarenakan video ini dilengkapi dengan bahasa isyarat yang sesuai dengan SIBI dan keunikan lainnya video ini juga berbasis pendidikan karakter. Adapun materi yang dijelaskan dalam video ini mengenai hewan di lingkunganku. Kedua, kelayakan hasil pengembangan video pembelajaran ini pada (1) uji ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik dengan mendapatkan persentase 94%, (2) uji ahli desain pembelajaran berpredikat baik dengan mendapatkan persentase 88,89%, (3) uji ahli media berpredikat sangat baik dengan mendapatkan persentase 95,56%, (4) uji coba perorangan berpredikat sangat baik dengan mendapatkan persentase 92,64%, (5) uji coba kelompok berpredikat sangat baik dengan mendapatkan persentase 92%, dan (6) uji coba lapangan berpredikat sangat baik (91,11%).

Ketiga, hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung}=10,088$, sedangkan $t_{tabel}=2,101$ untuk $db=18$ dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter dengan siswa sesudah menggunakan video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter.

Saran-saran yang disampaikan dalam pengembangan video pembelajaran ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu 1) Kepada siswa agar didalam penerapan video pembelajaran dapat

memberikan contoh lebih nyata bagi siswa dibandingkan dengan metode ceramah karena dengan penggunaan video pembelajaran ini siswa akan mendapat contoh ilustrasi sehingga pemahaman siswa mengenai materi akan semakin bertambah, 2) kepada guru disarankan agar bisa lebih berinovasi dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kekhususan ABK, dan 3) kepada peneliti lain disarankan menggunakan hasil penelitian pengembangan ini untuk penelitian berikutnya dengan tetap memerhatikan kualitas media yang akan dikembangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Dr. Desak Putu Parmiti, M.S., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 2) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 3) Kepala sekolah, guru, pegawai, dan siswa di lingkungan SDLB-B Negeri I Buleleng yang telah bersedia membantu pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agun Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing. Cameron, Lynne .2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge.
- Cirtha, I W. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI dengan Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media CD Interaktif Dilengkapi Bahasa Isyarat di SLB-B Negeri Singaraja". *Jurnal Penelitian*

- Pascasarjana Undiksha. Vol.1, No.1
- Fitri, dkk. 2014. *Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh*. Jurnal Pendidikan Matematika : Part 2 Hal 18-22. Vol. 3 No. 1 (2014).
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Mahadewi, Luh Putu, dkk., 2014. *Problematika Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Panje, M. dkk. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi". Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan. EISSN: 2502- 471X Vol. 1, No. 8
- Siswanto, Budi. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Volume 6, No 1, Februari 2016
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyudi, Nanang Gesang. dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten*. Jurnal Teknologi Penelitian Pendidikan. ISSN: 1693-9107 Vol: 14, No. 1.
- Winarsih, Murni. 2007. *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu dalam Perolehan Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.