

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN TEMATIK BERMUATAN PPKN “CERMIN 4 SAHABAT” TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN UNTUK ANAK TUNANETRA KELAS VIII DI MTS LB/A YAKETUNIS YOGYAKARTA

THE EFFECT OF THE USE OF THEMATIC AUDIO THEMATIC LEARNING MEDIA CONTAIN CIVIC EDUCATION “CERMIN 4 SAHABAT” TOWARDS LEARNING RESULTS FOR BLIND CHILDREN IN SPECIAL ISLAMIC JUNIOR HIGH PUBLIC SCHOOL OF YAKETUNIS YOGYAKARTA

Oleh : Ardhi Noor Iskhak, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY
ardhi.noor2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Media Audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi Kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia di MTS LB/A Yaketunis Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan one group pre-test and post test design. Populasi penelitian ini adalah Siswa/i kelas VIII yang berjumlah 8 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pemanfaatan media audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas VIII. Hal ini dibuktikan ditemukan nilai mean N-Gain sebesar 65.1042 atau 65,1 %, yang apabila menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain, masuk dalam interval 56-75 %, dengan kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan (H_a) diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan media audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar PKn pada Siswa/i MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta.

Kata kunci : Media audio pembelajaran Cermin 4 Sahabat, Hasil belajar, Tunanetra.

Abstract

This study aims to examine the effect of using the audio learning media Cermin 4 Sahabat civic education learning outcomes in blind students of Special Islamic Junior High Public School of Yaketunis Yogyakarta. This type of research is a quasi-experiment using one group pre-test and posttest design. The population of this research is students VIII, so that the total population is 8 people. The results showed that there was an effect of the use of audio media "Cermin 4 Sahabat" on the learning outcomes of Civics Education in 8th grade students. It was proven that the average N-Gain value was 65.1042 or 65.1%, which was agreed to using the standard interpretation of N-Gain efficiency, included in the interval of 56-75%, with the category quite effective. Can be used to conclude (H_a) accepted, which means there is a use of Cermin 4 Sahabat audio media on the learning outcomes of Civics in MTsLB / A Students Yaketunis Yogyakarta.

Keywords: Audio learning media Cermin 4 Sahabat, learning outcomes, Blindness

PENDAHULUAN

Keterbatasan siswa/i tunanetra pada indera penglihatan berdampak pada perilaku siswa/I tunanetra. Hal ini diungkapkan oleh Atmaja (2017:25) bahwa dampak perilaku yang dimiliki peserta didik penyandang tunanetra diantaranya seperti rasa curiga terhadap orang lain, perasaan mudah tersinggung, dan perasaan rendah diri.

Maka dari itu, perlu ditanamkan nilai-nilai karakter bagi siswa penyandang tunanetra agar menjadi individu yang tidak hanya baik dibidang intelektual tetapi juga berakhlak baik yang bersumber dari Pancasila.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penanaman nilai-nilai karakter dapat diimplementasikan kedalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam menopang proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PPKn juga ditemukan pada MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta. Sekolah dan yayasan ini secara spesifik menampung anak-anak tunanetra baik *low vision* maupun *blind vision* (Total). Kondisi di lapangan ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran terutama media audio yang dikembangkan secara instruksional belum tersedia. Dampaknya guru hanya memanfaatkan media yang tersedia seperti buku paket kemudian dibacakan sambil siswa mencatat apa yang di sampaikan oleh guru dan juga pada mata pelajaran tertentu

memanfaatkan alat peraga (perabaan) yang sederhana dan terbatas tanpa perencanaan yang terstruktur sesuai kaidah instruksional.

Pada dasarnya, media harus digunakan, karena dapat memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman terhadap bahan yang digunakan. Indriani dalam Haryanto (2015:86) menyebutkan tujuan-tujuan implisit yang media bisa berikan untuk membantu mencapai tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut: 1) menarik perhatian; 2) mengembangkan minat; 3) menyesuaikan iklim pembelajaran; dan 4) mengajukan penerimaan dari sebuah ide.

Kesulitan memahami materi bagi para siswa/i umumnya berkaitan dengan Kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia yang dimana pada materi tersebut terdapat penanaman nilai-nilai karakter yang harus dimiliki seluruh warga. Kesulitan itu salah satunya diakibatkan oleh penggunaan media yang selama ini hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja, Sehingga informasi dan pengalaman yang diperoleh saat pembelajaran relatif terbatas dan kurang menarik.

Media audio yang dikembangkan secara instruksional juga belum tersedia. Adapun untuk mengatasi hal tersebut siswa/i memanfaatkan *smartphone* mereka untuk mencari materi secara mandiri di internet. Kendala ketika mencari materi di internet adalah banyak informasi tidak terkait yang muncul dan perlu diseleksi lagi. Dari kondisi tersebut terlihat bahwa sumber belajar dan media yang tersedia di sana masih terbatas sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pengoptimalan pada aspek pendengaran menjadi faktor penting dalam merancang strategi, dan media pembelajaran bagi anak tunanetra. Dengan adanya pengoptimalan tersebut, diharapkan mampu memaksimalkan indra yang masih berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang efektif dan efisien bagi anak-anak tunanetra.

Media Audio merupakan salah satu alternatif media yang relevan dengan kondisi fisik siswa/i penyandang tunanetra dan perlu diujicoba dalam proses pembelajaran di sana adalah media audio. Dengan media audio siswa diharapkan dapat terangsang dari aspek kognisi, imajinasi, dan perhatian.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (1991 : 130), mengenai manfaat dari media audio yaitu melatih segala kegiatan pengembangan pada aspek-aspek keterampilan pendengaran, yaitu diantaranya, melatih pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian, Mengikuti pengarahan, Melatih daya analisis, menentukan arti dan konteks, Memilah informasi dan gagasan, serta merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi.

Adapun media audio yang akan diujicoba di MTsLB Yaketunis Yogyakarta adalah media yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan & Kebudayaan (BPMRPK) DIY, yaitu Cerita Mini 4 Sahabat (Cermin 4 Sahabat).

Adapun sesuai prosedur pengembangan media audio di BPMRPK, tahapan yang harus dilalui adalah tahap uji coba kepada sasaran untuk menguji pengaruh dari penggunaan media tersebut. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan dilakukan tahapan ujicoba efektivitas, untuk nantinya jika hasilnya efektif, maka media audio Cermin 4 Sahabat dapat disebarluaskan kepada sekolah sasaran, sementara kekurangan yang ditemukan dapat menjadi masukan bagi pengembang agar dapat menjadi bahan pertimbangan pengembangan media serupa.

Media audio Cermin 4 Sahabat merupakan media pembelajaran tematik yang bermuatan PPKn guna menanamkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Konten dalam media Cermin 4 Sahabat ini berisi materi singkat mengenai 3 nilai karakter, yaitu : Toleransi, Peduli sosial, dan Kerja sama. Setiap akhir penyampaian materi akan diisi dengan tes yang menyangkut materi dan diakhiri dengan pembahasan jawaban yang

benar. Adapun materi yang hendak diujicoba adalah materi kelas VIII,.

Platform yang bisa digunakan untuk mengoperasikan media ini adalah *Android*, *MP3 Player*, Laptop, dan media *digital* sejenis. Dengan banyaknya pilihan pemutaran media ini, maka diharapkan siswa dapat belajar secara fleksibel dan mandiri. Proses pengembangan media audio ini juga sudah melalui tahapan-tahapan empiris pengembangan media, sehingga dalam penyusunan materi, durasi, bahasa yang komunikatif, dan tingkat kesulitas soal tes sudah dipertimbangkan melalui proses analisis dan kajian yang sesuai kebutuhan dan karakteristik anak tunanetra. Hal ini penting, agar materi yang hendak disampaikan nantinya bisa menarik, kontekstual dan efektif.

Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar PPKn pada siswa/i Tunanetra Kelas VIII di MTsLB/A yaketunis Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. rancangan penelitian ini menggunakan jenis *pre-test and post-test design one group test* , yang mana tidak ada.

Jangka waktu penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 6 minggu (Bulan Agustus-Desember 2019), dengan rincian waktu penelitian :

Tabel 1. Rincian Waktu Penelitian

WAKTU	KEGIATAN
Minggu I	Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> I dan II
Minggu II	Pelaksanaan perlakuan dan <i>Post-Test</i> I dan II
Minggu III	Proses analisa data penelitian
Minggu IV	Penyusunan laporan penelitian

Minggu V Penyusunan artikel hasil penelitian

Minggu VI Publikasi hasil penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta, dengan populasi penelitian yaitu siswa/i kelas VIII dengan jumlah 8 orang.

Adapun dalam penelitian ini, setidaknya memiliki tiga tahap (prosedur), yaitu tahap awal, pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Awal

- a. Membuat prosposal penelitian
- b. Menentukan lokasi penelitian
- c. Melakukan observasi
- d. Menentukan waktu dan tempat penelitian
- e. Menentukan subjek penelitian
- f. Mengurus perizinan
- g. Mempersiapkan instrumen penelitian
- h. Membuat Instrumen penelitian
- i. *Expert judgement*

2. Tahap Pelaksanaan

- a. *Pre-test*
- b. *Treatment* (perlakuan)
- c. *Post-test*

3. Tahap Akhir

- a. Melakukan pengolahan data penelitian
- b. Menganalisa data penelitian
- c. Menarik kesimpulan dari hasil data penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes hasil belajar. Tes yang digunakan berupa tes objektif *pre-test* dan *post-test* mengenai materi Kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa mengenai materi tersebut atau dilakukan sebelum diberikan media audio Cermin 4 Sahabat,

sedangkan *post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir atau setelah diberikan treatment (perlakuan) media audio Cermin 4 Sahabat.

Teknik analisis data menggunakan uji rerata (*mean pre-test* dan *post-test*, serta uji *N-Gain* untuk menguji Pengaruh pemanfaatan media audio terhadap hasil belajar.

Adapun tahapan proses analisa data adalah sebagai berikut :

1. Menentukan skor tes awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*)
2. Mencari mean (rata-rata) dari skor *pre-test* dan *post-test*
3. Menghitung selisih *pre-test* dan *post-test*
4. Membandingkan hasil skor *pre-test* dan *post-test*
5. Kriteria nilai

Jumlah kategori = 5 (Amat baik, baik, cukup, kurang).

Tabel 2. Interval Skor

SKOR	KATEGORI
81-100	SANGAT BAIK
61-80	BAIK
41-60	CUKUP
21-40	KURANG
0-20	SANGAT

Interval Skor penilaian (Arikunto,1998)

6. Uji Normalitas (persyaratan analisis statistik atau uji asumsi dasar. Uji asumsi dasar sendiri merupakan syarat yang harus dipenuhi sebelum data sampel diuji dengan pengujian statistik lebih lanjut).
7. Uji *Normalize Gain*. Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian *one group pre-*

test and *post test design* maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol. Dengan menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* (*Gain Score*), kita dapat mengetahui apakah pemanfaatan media audio Cermin 4 Sahabat dapat dikatakan efektif atau tidak.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan membandingkan hasil *pre-test* sebelum dilakukan *treatment* dari media yang diujicoba, dengan *post-test* setelah dilakukan *treatment* dan ujicoba media. Adapun jumlah soal tes sebanyak 10 soal.

Sementara teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan melakukan *interview* terhadap para guru dan siswa/i yang terkait dengan tujuan penelitian, kondisi dan juga kendala yang terdapat di sekolah termasuk populasi penelitian yang mana metode ini dipakai saat observasi awal.

Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan menentukan skor *pre-test* dan *post-test*, kemudian dicari rata-rata (*mean*), dan setelah itu hasil skor tersebut dibandingkan.

Data hasil *Pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini mencakup soal objektif pilihan ganda yang terdiri dari materi Kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia dengan mencakup 3 nilai karakter yaitu toleransi, peduli sosial, dan kerja sama untuk kelas VIII.

Adapun jumlah soal pada masing-masing materi yang diujikan adalah sebanyak 10 soal. Pelaksanaan *pre-test*, dilakukan dalam kurun waktu satu hari, yaitu pada tanggal 30 November 2019, dari pukul 07.30 WIB sampai 09.30 WIB di ruang kelas VIII MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta.

Sementara Pelaksanaan *post-test* dilakukan setelah diberikannya *treatment* media pembelajaran audio Cermin 4 Sahabat. Ujicoba

dan Pelaksanaan *post-test* sendiri dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2019, dari pukul 07.30 WIB sampai jam 09.30 WIB di ruang kelas VIII MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta.

Uji Rata-Rata (*mean*) Hasil Tes

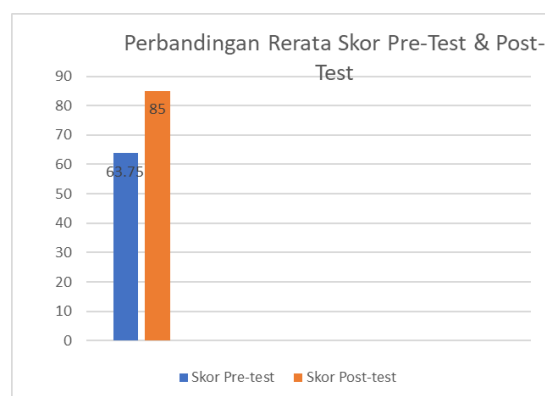
Setelah dilakukan perhitungan dan perbandingan rata-rata (*mean*) hasil tes objektif kelas VIII, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 1. Perbandingan skor *pre-test* & *post-test* kelas VII

No	Inisial	Hasil Pre-test	Hasil Post-Test	Peningkatan Rata-rata
1	FM	80.00	100	20
2	IK	90.00	100	10
3	IH	70.00	80	10
4	NK	70.00	90	20
5	DS	60.00	80	20
6	FA	70.00	90	20
7	GS	20.00	50	30
8	IN	70.00	90	20
Rata-rata		63,75	85	18,75

Berdasarkan hasil perbandingan di atas, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan baik ditinjau dari nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi semua sampel dalam penelitian ini mengalami peningkatan skor dari *pre-test* dan pada saat *post-test*.

Adapun untuk rata-rata keseluruhan



antara *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 2. Rerata skor *pre-test* & *post-test*.

Berdasarkan diagram diatas, perbandingan skor rata-rata pada kelas VIII saat

pre-test adalah 63,75. sedangkan pada saat post-test mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 85. Dengan begitu terjadi peningkatan rata-rata skor dari pre-test ke post-test sebanyak 21,25%.

Selanjutnya apabila kita merujuk pada tabel kriteria interval skor penilaian rata-rata dari masing-masing kelas, maka masuk dalam kategori kategori baik, yaitu dengan total rerata nilai yang diperoleh 78 untuk kelas VII, serta 64 untuk kelas VIII, yang apabila dilihat pada tabel kriteria interval skor penilaian (Arikunto,1998), terdapat pada interval skor 61-80 yang masuk dalam kategori baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*, karena sampel data kurang dari 50 sampel ($N < 50$).

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah :

1. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.
2. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian menggunakan aplikasi stastistik SPSS, maka diperoleh hasil :

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.322	8	.014	.793	8	.024
Post-Test	.253	8	.142	.816	8	.043

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* kelas VIII

Berdasarkan hasil output di atas, diketahui nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk variabel pre-test dan post-test lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), yaitu ($0,24 > 0,05$ dan $0,43 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa

variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal

Setelah diketahui data dan variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji *N-Gain*.

Uji *Normalize Gain* (*N-Gain*)

Uji *Normalize Gain* bertujuan untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar PPKn siswa/I kelas VIII MTsLB/A Yaketunis. Adapun secara manual, rumus perhitungan *Normalize Gain* (*N-Gain*) adalah :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 4. Rumus perhitungan *N-Gain*

Selanjutnya, setelah melalui prosedur perhitungan statistik menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh hasil *N-Gain* sebagai berikut :

Descriptives				Std.
	subject	Statistic	Error	
NGain_Perse	Eksperime	Mean	65.1042	8.90653
n	n	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.0436
		Upper Bound	86.1648	
		5% Trimmed Mean	64.9306	
		Median	66.6667	
		Variance	634.611	
		Std. Deviation	25.1914	
			8	
		Minimum	33.33	
		Maximum	100.00	
		Range	66.67	
		Interquartile Range	51.04	
		Skewness	.339	.752
		Kurtosis	-.969	1.481

Gambar 5. Hasil *output* perhitungan *N-Gain* menggunakan SPSS.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pada gambar di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) *N-Gain* sebesar 65.1042 atau jika diprosentasikan sebesar 65.1 %.

Apabila kita berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas *N-Gain* dengan kategori (%) seperti yang digunakan (Hake R.R,1999), maka tabelnya sebagai berikut :

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

Gambar 6. Tabel Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain* (Hake R.R,1999).

Dengan demikian, merujuk dari standar tafsiran efektivitas *N-Gain* (%) seperti pada tabel di atas, maka hasil uji *N-Gain* masuk dalam kategori **cukup efektif**, yaitu dengan prosentasi *mean* sebesar 65.1 %, yang mana jika dilihat pada standar tafsiran di atas, berada pada interval *mean* 56-75 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melalui analisis dan perhitungan yang telah dilakukan, perhitungan skor rata-rata pada saat pre-test adalah 63,75 dengan prosentasi 63,75 %, sementara skor post-test rerata nilai dari 8 orang subjek meningkat sebesar 21,25 yaitu dengan skor 85 atau dengan prosentasi 85 %. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelas VIII secara keseluruhan baik dilihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, serta nilai rata-rata tampak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Apabila mengacu pada skor tabel kriteria interval skor penilaian (Arikunto,1998), skor rata-rata pada kelas VIII masuk pada interval 61-80 yaitu dalam kategori baik. Guna memperkuat hasil penelitian, maka dilakukan juga uji Normalize Gain (*N-Gain*), untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media audio Cermin 4 Sahabat, ditemukan nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* sebesar 65.1042 atau jika diprosentasikan sebesar 65.1 %. Apabila kita berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas *N-Gain* dengan kategori (%) seperti yang digunakan (Hake R.R,1999), maka 65.5 % berada pada interval *mean* 56-75 %, yang mana masuk dalam kategori cukup efektif.

Melalui hasil di atas, adanya peningkatan hasil skor yang diperoleh oleh subjek disebabkan oleh adanya pemanfaatan media Cermin 4 Sahabat. Penggunaan Media audio Cermin 4 Sahabat dalam penelitian ini mampu mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII MTsLB/A Yaketunis secara positif, terutama pada materi yang diujikan yaitu “Kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan Negara Indonesia” dengan nilai Pendidikan karakter yang dimuat pada media tersebut diantaranya toleransi, peduli sosial, dan kerjasama.

Ketika membicarakan kata pemanfaatan, mengacu pada definisi resmi AECT tahun 1994, Seels dan Richey menjelaskan bahwa pemanfaatan merupakan salah satu domain penggunaan teknologi Pendidikan. Lebih lanjut, definisi pemanfaatan menurut Abdulhak dan Darmawan di dalam Haryanto (2015:83) menyebutkan bahwa pemanfaatan adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Sedangkan proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran. Seseorang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual ataupun verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktik atau sumber belajar.

Smaldino (2012) menyebutkan bahwa dalam memilih media dan teknologi yang sesuai dan tepat bagi pembelajaran, menurut para ahli, adalah tugas yang rumit. Hal ini terjadi karena mempertimbangkan kumpulan sumber daya yang tersedia, keberagaman para pembelajar, dan tujuan belajar secara spesifik yang harus dicapai. Pada dasarnya, media harus digunakan, karena dapat memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman terhadap bahan yang digunakan. Indriani dalam Haryanto (2015:86) menyebutkan tujuan-tujuan implisit yang media

bisa berikan untuk membantu mencapai tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut: 1) menarik perhatian; 2) mengembangkan minat; 3) menyesuaikan iklim pembelajaran; dan 4) mengajukan penerimaan dari sebuah ide.

Pemilihan media yang tepat untuk dimanfaatkan pada pembelajaran tentu harus selaras dengan kebutuhan dan karakteristik siswa tunanetra. Warsita dalam Haryanto (2015:87) menyebutkan beberapa hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan media dalam ranah pembelajaran. Pertama, apakah materinya penting dan berguna bagi peserta didik. Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Nilai semangat Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:5). Maka dari itu PPKn merupakan mata pelajaran yang penting dan berguna bagi peserta didik khususnya bagi siswa penyandang tunanetra guna membentuk karakter yang berlandaskan Pancasila dan Undang Undang dasar 1945.

Kedua, Apakah dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Dalam hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media Cermin 4 Sahabat. Berarti bahwa media cermin 4 sahabat memiliki daya tarik sehingga siswa antusias dalam mendengarkan dan memahami isi dari media Cermin 4 Sahabat.

Ketiga, ada kaitan yang mengena dan langsung dengan kompetensi atau tujuan khusus yang hendak dicapai. Tujuan dari isi materi media Cermin 4 Sahabat sendiri sesuai dengan tujuan dari Kompetensi Dasar pada KD 2.1

yaitu “Mengembangkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa” dan KD 4.1 “yaitu Menyaji hasil telaah nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dalam kehidupan sehari-hari”.

Keempat, Bagaimana format penyajian diatur memenuhi tata urutan belajar. Format penyajian dari media audio Cermin 4 Sahabat menggunakan format penyajian melalui strategi pembelajaran *inquiri*. Majid (2017:221) menyebutkan bahwa Strategi pembelajaran Inkuiri menekankan proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Langkah-langkah penerapan media Cermin 4 Sahabat sudah sesuai dengan penggunaan strategi pembelajaran *inquiri*.

Kelima, apakah materi yang disajikan aktual, mutakhir, dan otentik. Materi yang disajikan di media audio Cermin 4 Sahabat merupakan materi yang mutakhir, aktual, dan otentik dikarenakan materi yang terkandung dalam media tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Pemilihan materi yang diambil mengacu pada kopetensi dasar materi yang disajikan dalam mata pelajaran PPKn yang paling baru.

Keenam, Apakah konsep dan faktanya terjamin kecermatannya. Konsep dan fakta dalam media audio Cermin 4 Sahabat sesuai dengan fakta bahwa siswa tunanetra memiliki keterbatasan dalam pengelihatannya. Konsep penyajian materi dalam media audio Cermin 4 Sahabat tentunya menggunakan suara guna memaksimalkan indra pendengaran yang dimiliki oleh siswa tunanetra. Pemilihan media pembelajaran haruslah mengupayakan pemanfaatan secara optimal indera-indera yang

masih berfungsi (Pendengaran dan perabaan), untuk mengimbangi kelemahan yang disebabkan hilangnya fungsi penglihatan (visual).

Pemanfaatan media Cermin 4 Sahabat merupakan salah satu bentuk dari penggunaan teknologi dalam Pendidikan. Karena didalamnya terkandung prosedur yang mengarah pada sebuah proses yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam penelitian ini teknologi digunakan untuk memfasilitasi siswa penyandang tunanetra untuk mempermudah proses pembelajaran.

Media audio, terutama media audio Cermin 4 Sahabat menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi pembelajaran bagi anak tunanetra karena memiliki peran penting bagi para siswa/i yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan sehingga mengharuskan para siswa/i untuk mengoptimalkan indera pendengaran, oleh karena itu salah satu media yang paling tepat adalah media audio. Sementara dalam praktik pembelajaran sehari-hari di MTsLB/A Yaketunis, ketersediaan media audio yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran belum ada, sehingga para siswa harus mencari sendiri materi dan referensi di internet secara mandiri.

Beberapa aspek yang menjadi faktor penting media Cermin 4 Sahabat mampu memberikan pengaruh yaitu meningkatkan hasil belajar siswa adalah karena media audio ini sudah dirancang agar memudahkan para siswa/i memahami materi yang disampaikan. Seperti pemilihan kalimat yang sederhana, durasi audio yang tidak terlalu lama, suara dan intonasi narator yang jelas, serta diiringi dengan musik pengiring yang membuat siswa nyaman dan menikmati materi yang didengarkan.

Faktor-faktor di atas menjadi penting karena mendengarkan seperti yang dikemukakan Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Yudhi Munadi (2010:59), adalah sebuah

proses yang rumit, sebab melibatkan empat unsur yaitu : 1). Mendengarkan, 2). Memperhatikan, 3). Memahami, 4). Mengingat. Sehingga mendengarkan merupakan proses selektif dari 4 aspek tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran yang akan disajikan kepada para murid terutama yang memiliki keterbatasan dalam indera penglihatan harus jelas dan mudah dipahami, sebab media audio yang hendak dikembangkan juga harus selalu sejalan dengan prinsip media pembelajaran untuk anak tunanetra seperti yang dikemukakan (Sari Rudiwati; 2002), yaitu : 1). Prinsip Kekonkritan (Pengalaman Penginderaan), 2). Prinsip Individual, 3). Prinsip Aktivitas Mandiri, 4). Prinsip totalitas, 5). Prinsip Berkesinambungan.

Adapun secara mendasar, fungsi media Cermin 4 Sahabat sama dengan fungsi media audio pada umumnya yaitu diantaranya untuk :1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa; 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Lebih lanjut, media audio Cermin 4 Sahabat dalam proses pengembangan tentu sudah mempertimbangkan aspek-aspek dan prinsip-prinsip di atas, sehingga saat proses ujicoba, media audio Cermin 4 Sahabat mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif yang berarti dari aspek pengujian lapangan, media ini efektif. Meskipun disisi lain, efektivitas media audio ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti menurut Sugihartono,dkk (2017:76-77), ada faktor internal, seperti minat, motivasi, kemampuan kognitif siswa. Serta faktor eksternal seperti lingkungan, guru, maupun perangkat

pembelajaran termasuk dalam hal ini media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan ujicoba media audio Cermin 4 Sahabat yang sudah dilaksanakan di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta dari tanggal 30 November – 2 Desember 2019, maka dapat ditarik kesimpulan (H_a) diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan media Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar PKn pada siswa tunanetra di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta.

Hasil tersebut, dibuktikan dengan perhitungan akumulatif rata-rata skor antara pre-test dan rata-rata skor post-test, setelah dilakukan perlakuan (treatment) dengan media audio Cermin 4 Sahabat.

Rata-rata hasil post-test adalah 85, meningkat sebanyak 18,75% dari pre-test dengan rata-rata 63, 75. Peningkatan skor rata-rata juga diperoleh 8 orang subjek pada kelas VIII. Dengan hasil tersebut berdasarkan Interval Skor penilaian (Arikunto,1998), skor masuk pada interval 61-80 yaitu dalam kategori baik.

Selain itu hasil penelitian ini juga diperkuat dengan dilakukan uji statistic parametrik Normalized Gain (N-Gain). Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media audio Cermin 4 Sahabat terhadap hasil belajar. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih akumulatif antara skor pre-test dengan skor post-test. Berdasarkan pengujian statistic menggunakan aplikasi SPSS, ditemukan prosentasi mean sebesar 65.5 %, dan dengan merujuk dari standar tafsiran efektivitas N-Gain (%) yang digunakan Hake, R, R. (1999), maka terlihat, berada pada interval mean 56-75 %, dimana masuk dalam kategori cukup efektif.

Melalui hasil ujicoba dan pengujian tersebut, maka hipotesis (H_a) penelitian ini, yaitu : “Ada Pengaruh Penggunaan Media Audio Cermin 4 Sahabat Terhadap Hasil Belajar

PKn Pada Siswa Tunanetra di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta”, diterima. Karena dapat diartikan dalam proses belajar-mengajar pada mata pelajaran PKn siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Cermin 4 Sahabat. Hal ini didukung dengan penerapan langkah-langkah media audio Cermin 4 Sahabat di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta menggunakan strategi pembelajaran inkuiri yang menunjukkan respon positif. Artinya siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Mereka tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran saja, tetapi mereka juga berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran melalui pemaknaan dari cerita yang disajikan. Kemudian dengan iringan musik dan narasi cerita yang menarik yang disajikan pada media audio Cermin 4 Sahabat mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan sikap siswa yang cenderung memperhatikan dengan seksama waktu pemutaran media audio pembelajaran Cermin 4 Sahabat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran PKn dengan pemanfaatan media audio Cermin 4 Sahabat dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PPKn terkhusus materi pendidikan karakter toleransi, peduli sosial, dan kerjasama, sehingga siswa mampu menangkap inti dari materi pelajaran melalui pemaknaan dari narasi cerita yang disajikan dalam media audio Cermin 4 Sahabat yang dibuktikan dengan perbedaan dari hasil *pre-test* dan *post-test* sejumlah 18,75 atau 18,75%.

Media audio pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran terkhusus untuk siswa penyandang tunanetra. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui lisan. Keefektifan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran yang dirasa sulit bagi siswa dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Dengan memanfaatkan media

pembelajaran dengan menggunakan strategi yang tepat, guru dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang nantinya dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Secara prinsip teoritis dan praktis media audio Cermin 4 Sahabat mampu meningkatkan hasil belajar PPKn siswa/i pada kelas dan VIII di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta, dengan kata lain media ini sudah mampu memenuhi prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik dan efektif ketika dilakukan ujicoba terutama terhadap siswa/i tunanetra.

Saran

1. Bagi guru

- a. Media audio Cermin 4 Sahabat diharapkan kedepannya menjadi alternatif media bagi guru yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn karena media tersebut memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa
- b. Guru diharapkan mampu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan pengayaan sehingga diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi tersebut.

2. Bagi Siswa

Alangkah baiknya siswa lebih mendalami dan menerapkan materi yang terkandung dalam Media Audio Cermin 4 Sahabat, Sehingga dapat menjadi bekal dalam menjalankan kehidupan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.(1987). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Bina Aksara.

Arikunto, Suharsimi.(1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*.Rineka Cipta. Jakarta.

Arikunto, Suharsimi. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Atmaja Jati Rinarki. (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdikbud. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Depdikbud.(2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, tentang Standar isi*.

Dimiyati & Mudjiono.(2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

Dimiyati & Mudjiono.(2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. UNY Press Yogyakarta.

Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association`s Devision. D, Measurement and Research Methodology*.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., and Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Kemendikbud. (2016). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : Kemendikbud

Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter*

- Bangsa. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Permendikbud RI. (2018). RI Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2018., tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.
- Sadiman, Arief S. dkk . (2005). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanaky AH. Hujair. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta. Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sanjaya Wina. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta. Kencana Prenadamedia Grup.
- Sharon E Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2012. *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, Penerj. Arif Rahman, cet ke-2. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Soleh Akhmad. (2016). Aksebilitas Penyandang Disabilitas terhadap Perguruan Tinggi. Yogyakarta PT LKiS Pelangi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (1991). Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, Juang, dkk (2005). Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal. Bandung: UPI Press
- Supardi.(2013). Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprihatiningrum Jamil. (2016). Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Suryani Nunuk, dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Penegmbangannya. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wirawan, S. (2002) . Psikologi Remaja. Jakarta: Raja Grafindo Persada.