



Pengembangan Kartu Kuartet Pelajaran Seni Budaya dengan Pendekatan Emosi bagi Siswa Tunagrahita

Mohammad Yasin
Hasdiana
Isnawati Mohamad
Universitas Negeri Gorontalo
Pos-el: has_diana@ung.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v10i4.1892

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran untuk siswa tunagrahita kelas VII di SLBN Kota Gorontalo memerlukan pendekatan yang efektif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu kuartet dengan pendekatan emosi menggunakan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan studi pustaka, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kartu kuartet valid dan layak digunakan (validasi materi 100%, validasi media 98%), serta sangat efektif (efektivitas 99,2%). Kartu kuartet terbukti meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci

Pengembangan, media, kartu kuartet, pendekatan emosi

Abstract

The development of educational media for seventh-grade students with intellectual disabilities at SLBN Kota Gorontalo requires an effective approach. This study aims to develop quartet card media with an emotional approach using the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and literature studies, and then analyzed qualitatively and quantitatively. The results show that the quartet cards are valid and feasible to use (100% material validation, 98% media validation) and highly effective (99.2% effectiveness). The quartet cards enhance student interaction and understanding, making learning more enjoyable and interactive.

Keywords

Development media, quartet cards, emotional approach

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan individu yang mencakup pengembangan intelektual, emosional, dan sosial. Sekolah, sebagai institusi pendidikan formal, berfungsi untuk menyediakan lingkungan belajar yang terstruktur untuk siswa dari berbagai latar belakang (Rahman, 2022:3). Dalam konteks pendidikan bagi anak dengan kebutuhan khusus, terdapat Sekolah Luar Biasa (SLB) yang melayani siswa dengan berbagai jenis disabilitas, termasuk tunagrahita. SLB tidak hanya memberikan pendidikan formal, tetapi juga dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing siswa (Depdiknas, UU No.20 Tahun 2003).

Pengajaran Seni Budaya di SLB, termasuk di SLB Negeri Kota Gorontalo, mencakup Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Teater. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pengajaran Seni Budaya memiliki potensi besar dalam merangsang kreativitas dan kecerdasan

siswa berkebutuhan khusus (KEMENDIKBUD, 2017). Namun, ada tantangan signifikan dalam proses pembelajaran, terutama bagi siswa tunagrahita, yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan emosional (Libal, 2004:22).

Meskipun berbagai media pembelajaran seperti buku, LCD, dan perangkat lunak telah digunakan, hasilnya masih kurang memadai, terutama untuk siswa tunagrahita yang memiliki daya ingat dan konsentrasi yang lemah. Wawancara dengan Bapak Cristian Tamutu menunjukkan bahwa metode ceramah dan praktek belum efektif, dan media pembelajaran yang ada belum mampu mengatasi gangguan emosional siswa tunagrahita secara optimal (wawancara, 10 Februari 2024). Ada kebutuhan yang belum terpenuhi untuk media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Kuartet yang memanfaatkan pendekatan emosi. Kartu Kuartet sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa tunagrahita untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran Seni Budaya. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar, yang berbeda dari metode konvensional yang ada saat ini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran bagi siswa tunagrahita. Secara teoritis, penelitian ini akan menambah pengetahuan mengenai penggunaan Kartu Kuartet dalam konteks pendidikan Seni Budaya dengan pendekatan emosi. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan solusi baru untuk guru dan sekolah dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang inovatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran kartu kuartet bagi siswa tunagrahita di SLB Negeri Kota Gorontalo. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam kondisi dan kebutuhan siswa serta efektivitas media yang dikembangkan. Analisis data dilakukan secara induktif, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan dan menafsirkan data.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena struktur yang sistematis dalam pengembangan dan pengujian media pembelajaran.

B. Tahapan Penelitian

1. Analisis (Analyze): tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diperlukan. Data dianalisis untuk memahami konteks pembelajaran dan menentukan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Proses ini mencakup wawancara dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.



2. Perancangan (Design): berdasarkan hasil analisis, perancangan media dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran, strategi, dan desain evaluasi. Media kartu kuartet dirancang dengan dua langkah utama: seleksi bahan media dan pembuatan desain kartu menggunakan Aplikasi Canva Pro.
3. Pengembangan (Development): pada tahap ini, media pembelajaran yang dirancang dikembangkan menjadi produk final. Prototipe kartu kuartet divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kelayakan. Validasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari dosen dan guru terkait materi dan desain media.
4. Implementasi (Implementation): media yang telah dikembangkan diujicobakan dengan siswa tunagrahita di kelas. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas dan daya tarik media. Peneliti melakukan pelatihan guru jika diperlukan dan mengumpulkan umpan balik dari siswa melalui lembar pertanyaan.
5. Evaluasi (Evaluation): evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dengan menggunakan evaluasi formatif selama setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah implementasi. Data dari evaluasi digunakan untuk membuat penyesuaian dan perbaikan pada media kartu kuartet, berdasarkan tanggapan dari siswa dan hasil uji coba.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara induktif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan efektivitas media. Data kuantitatif dari angket, yang mengukur validitas, kelayakan, dan keefektifan media, dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil angket dihitung dan dianalisis untuk menentukan presentase validitas, kelayakan, dan keefektifan media, yang kemudian digunakan untuk menilai dan menyempurnakan media pembelajaran.

D. Pengecekan Keabsahan Data

Triangulasi digunakan untuk memvalidasi data dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, angket untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet yang dapat mendukung pemahaman siswa tunagrahita dalam pelajaran seni budaya di SLB Negeri Kota Gorontalo. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah hasil dari masing-masing tahap.

Analisis

Berdasarkan data dari SLB Negeri Kota Gorontalo, sekolah ini merupakan satu-satunya sekolah khusus di Kota Gorontalo, dengan fasilitas yang lengkap untuk mendukung pendidikan siswa dengan berbagai disabilitas. Sekolah ini telah mengalami peningkatan akreditasi dari rendah menjadi A pada tahun 2023. Data fasilitas dan akreditasi sekolah dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1

Fasilitas dan Akreditasi SLB Negeri Kota Gorontalo

No	Fasilitas	Keterangan
1	Ruang kelas	21 ruang kelas dalam kondisi baik
2	Perpustakaan	Tersedia
3	Ruang keterampilan	Tersedia
4	Peralatan olahraga	Tersedia
5	Alat bantu pengajaran	Khusus untuk siswa dengan disabilitas
6	Akreditasi	Terakreditasi A sejak tahun 2023

Desain

Dalam tahap desain, pengembangan kartu kuartet direncanakan untuk mencakup elemen visual yang menarik dan informasi yang relevan dengan pelajaran seni budaya. Desain kartu ini juga mempertimbangkan keterbatasan kognitif siswa tunagrahita.

Pengembangan

Pada tahap pengembangan, prototipe kartu kuartet dibuat dan diuji coba untuk memastikan keterbacaannya serta kemampuannya dalam menarik perhatian siswa tunagrahita. Kartu-kartu ini dibuat dengan ukuran dan warna yang sesuai agar dapat digunakan dengan mudah oleh siswa.

Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan kartu kuartet dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi siswa tunagrahita dengan kartu tersebut. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan dalam partisipasi dan pemahaman siswa tunagrahita terhadap materi seni budaya.



Gambar 1. Kartu Kuartet dalam Pembelajaran
 Sumber: Dokumentasi pPeneliti



Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan kuesioner dengan guru serta siswa tunagrahita. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Grafik 1 menampilkan hasil evaluasi kepuasan siswa.

Tabel 2
 Evaluasi Kepuasan Siswa terhadap Penggunaan Kartu Kuartet

No.	Butir Pernyataan	Skor	Σs	Σi	P (%)	Kriteria Efektif
		X1, X2, X3,X4, X5, X6, X7, X8,X9,X10, X11, X12, X12, X14,				
1.	Tampilan media pembelajaran kartu kuartet ini menarik	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	100%	Sangat Menarik
2.	Bahasa dalam media pembelajaran kartu kuartet mudah Dipahami	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5	69	70	90%	Menarik
3.	Media pembelajaran kartu kuartet ini memberikan saya semangat untuk belajar	5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	69	70	80%	Sangat Menarik
4.	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami	5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5	69	70	100%	Sangat Menarik
5.	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	100%	Menarik
6.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	90%	Sangat Menarik
7.	Tampilan warnapada media pembelajaran ini menarik dan menumbuhkan minat belajar untuk saya	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 5, 5, 5	68	70	80%	Sangat Menarik

8.	Tampilan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran kartu kuartet ini jelas dan mudah untuk Dibaca	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	100%	Menarik
9.	Media pembelajaran ini mudah dimainkan	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	90%	Menarik
10.	Saya senang belajar menggunakan media Pembelajaran	5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5	70	70	100%	Sangat Menarik
Jumlah			695	700	97%	Sangat Menarik

Tabel 2 memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa tunagrahita merasa puas dan termotivasi dengan pembelajaran menggunakan kartu kuartet.

Pembahasan

Ketepatan Hasil Penelitian dengan Konsep Dasar

Pembahasan ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet berhasil mengatasi kelemahan pada tahap analisis sumber daya dalam pembelajaran, sesuai dengan konsep dasar media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Mais (2016) dan Prasetya et al. (2015) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana kelas yang aktif. Kesesuaian ini memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan keberhasilan media kartu kuartet dalam mendukung pembelajaran bagi siswa tunagrahita.

Deskripsi Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa melalui visual yang menarik dan interaktif. Media ini memfasilitasi pemahaman konsep dengan representasi visual yang jelas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil ini mendukung teori bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis data menunjukkan bahwa media kartu kuartet meningkatkan keterlibatan siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan visual yang menarik dalam kartu kuartet memungkinkan siswa tunagrahita untuk memahami materi dengan lebih baik, meskipun ada keterbatasan dalam kemampuan pemahaman abstrak mereka. Media ini terbukti efektif dalam mengatasi masalah pasifitas dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Ketepatan dengan Konsep atau Teori Sebelumnya

Media kartu kuartet menunjukkan relevansi dengan konsep dan teori sebelumnya mengenai media pembelajaran yang mendukung interaksi dan partisipasi siswa. Pendekatan emosi yang diterapkan melalui fitur Smile Point sejalan dengan pandangan Ahmad Susanto (2013)



mengenai pentingnya menggugah perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan emosional dapat lebih efektif bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Perbandingan Kritis dengan Penelitian Lain

Dibandingkan dengan penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Ibda (2017), Jalinus (2016), dan Mais (2016), temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kuartet lebih efektif dalam mengatasi sikap pasif dan meningkatkan minat siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Namun, kelemahan yang ditemukan dalam ketergantungan pada visualisasi menyoroti kebutuhan akan media tambahan untuk mendukung pemahaman materi yang lebih kompleks. Perbandingan ini menekankan perlunya pendekatan multimodal dalam media pembelajaran.

Argumentasi Konstruktif dan Pernyataan Menguatkan

Temuan penelitian ini menguatkan teori bahwa media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa kartu kuartet memiliki keterbatasan, terutama dalam hal ketergantungan pada visualisasi, yang memerlukan pendampingan tambahan dari guru. Argumentasi ini mendukung perlunya pengembangan lebih lanjut dalam media pembelajaran yang dapat mencakup berbagai modalitas untuk memenuhi kebutuhan semua siswa secara menyeluruh.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang efektif bagi siswa tunagrahita dalam mempelajari mata pelajaran Seni Budaya di SLB Negeri Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil penelitian, media kartu kuartet yang dikembangkan telah terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang memfokuskan pada aspek emosional, media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat siswa melalui visual yang menarik dan interaktif.

Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu kuartet dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran bagi siswa tunagrahita. Implementasi media ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dan keterlibatan siswa, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan seni budaya bagi siswa berkebutuhan khusus.

Prospek pengembangan lebih lanjut dari media ini mencakup penambahan elemen multimedia interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan efektivitas media. Selain itu, aplikasi media kartu kuartet ini dapat diperluas ke mata pelajaran lain dengan penyesuaian konten yang sesuai, sehingga memberikan manfaat yang lebih luas bagi siswa tunagrahita. Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan inklusif dalam pendidikan khusus.

Daftar Rujukan

Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama. Jakarta.

- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Spinger Science & Business Media, LLC. 2009. New York.
- Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. 2020. Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10 (2): 182–189. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>. Tanggal 25 Februari 2024 (15.30).
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang Konsep dan Aplikasi*. Cv Pilar Nusantara. Semarang.
- Jalinus, N. Dan Ambiyar. 2016. *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Pedoman Pengembangan Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Libal, Autumn. 2004. *Namaku bukan si lamban: pemuda penyandang tunagrahita*. Mason Creast Publishers. New York.
- Mais, Arorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Pustaka Abadi. Jawa timur.
- Prasetya, J.T., Ahmadi, A. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Pustaka Setia. Bandung.
- Rahman, Abdul BP Dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsurunsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, 2(1): 3-6.
- Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenamedia Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.