BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia secara umum dewasa ini telah memanfaatkan penggunaan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran, dengan era digitalisasi mampu menggariskan pembaharuan bagi dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Semakin maraknya program pembelajaran berbasis digital sebagai media pelengkap dalam pembelajaran merupakan cerminan kesadaran bagi insan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Tuntutan penggunaan media menjadi skala prioritas dalam aktivitas pendidikan sehingga media dipandang sebagai sarana pembelajaran dan sumber pengetahuan bagi peserta didik. Kemampuan pendidik dalam memanfaatkan ilmu dan teknologi menjadi prasyarat mutlak yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, agar mampu menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai unsur dalam proses perencanaan dan juga penggunaan strategi dalam pembelajaran. Keterampilan seorang guru dalam mengembangkan materi, menanamkan konsep, serta aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif mampu memunculkan ketertarikan siswa dalam belajar. Faktanya media pembelajaran memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar karena tampilan media mampu menggambarkan hal-hal konkret untuk penguatan.

Berdasarkan hasil penelitian relevan bahwa penggunaan video animasi terbukti cukup efektif dalam proses pembelajaran sehingga media membantu guru dan peserta didik menjadi lebih antusias dalam menyimak pembelajaran, hasilnya meningkatkan pengetahuan, niat perilaku belajar dan beraktivitas ¹. Efek penggunaan multimedia bagi anak retradasi mental dan keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial dan kemandirian belajar siswa difabel ².

Mengacu pada penelitian Rohmatin bahwa materi yang digunakan oleh guru hanya mengadopsi kurikulum yang dikeluarkan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP). Penggunaan sumber belajar di SLB sama dengan sekolah umum yakni guru menyampaikan materi yang ada pada buku agama Islam tanpa menganalisis terlebih dahulu dan tidak disertai media sehingga siswa kurang tertarik, cepat bosan, dan sulit memahaminya terutama yang berhubungan dengan materi pembelajaran shalat. Materi Pembelajaran Agama Islam (PAI) sulit dimengerti karena materi tersebut kurang memperhatikan kaidah dalam pembelajaran untuk kebutuhan siswa berkebutuhan khusus ³.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab V Pasal 12 ayat 1 bahwa setiap peserta

¹Farida Kurniawati dan Hanifah Sabila. *The Use of Animated Video to Increase Early Childhood Knowledge about Disability and Their Behavioral Intention toward Disable Peers*. (Indonesian Journal of Disability (IJDS), Volume 7, No 1, 2020), hh. 72-80.

 $[\]underline{https:/\!/ijds.ub.ac.id\!/index.php\!/ijds\!/article/view\!/189}$

²Sinta Ayu Saputri, Abdul Salim, dan Erma Kumala Sari. *The Influence of Interactive Multimedia on The Loud Reading Skills in English Subjects for The Child with Mental Disability on 7th Grade of SLB Panca Bakti Mulia Surakarta in The Academic Year of 2018/2019*. (Indonesia Journal of Disability Studies, Volume 6, No 2, 2019), hh. 157-162. https://ijds.ub.ac.id/index.php/ijds/rt/metadata/157/0

³Fitriyah Rohmatin. *Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam di Sekolah Luar Biasa Tuna Grahita Ringan C SLB Bhakti Kencana Berbah Seleman*. (El-Terbawi Volume 10, No.1, 2017). https://journal.uii.ac.id/Tarbawi/article/view/11901

didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama ⁴. Bagi peserta didik beragama Hindu, pendidikan agama menjadi hal sangat penting dalam upaya meningkatkan dan memperkuat *Sradha Bhakti*. Ironisnya berdasarkan hasil observasi, guru agama yang mengajar di SLB belum seluruhnya memiliki kualifikasi pendidikan agama.

Kesenjangan pembelajaran penting mendapat kajian lebih mendalam untuk pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus. Penanganan yang maksimal sangat dibutuhkan terlebih pembelajaran agama di Sekolah Luar Biasa (SLB). Pembelajaran agama lebih cenderung diberikan pembekalan kognisi dan motorik untuk peserta didik, sedangkan pembelajaran yang sifatnya untuk pembekalan kerohanian (keagamaan) belum mendapatkan perhatian yang seimbang dengan materi pembelajaran lainnya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran belum mampu menyentuh tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pendidikan nasional ⁵. Kegiatan pembelajaran di kelas agama digabung dalam satu kelas dengan level kelas dan ketunaan yang berbeda ⁶.

Belajar agama dan budi pekerti adalah belajar mengenai konsep-konsep yang terdapat dalam materi yang pembelajaran dan dimulai dengan pengenalan masalah. Peserta didik dibimbing untuk menguasai konsep agama dan budi pekerti.

⁴Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Bandung: Citra Umbara, 2015)

⁵Wahab. *Religious Education in Special School on SLB-C Kertha Wiweka Denpasar City*. (Jurnal Al-Dalam, Volume 23, No 2, 2017). www.jurnalaldalam.or.id

⁶Desak Putu Saridewi dan Paula Dewanti. *Application of Learning Materials Design for Hindu Religious Subjects in Special Education*. (First International Conference on Technology and Educational Science, 2019). http://dx.doi.Org/10.4108/eai.21-11-2018 2282023

Aktivitas pembelajaran agama pada siswa berkebutuhan khusus diperlukan persiapan yang memadai, dalam hal materi dan metode untuk mengakomodasi karakteristik peserta didik. Alasan pemilihan topik ini karena pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus merupakan pendidikan yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Kelompok anak-anak yang memiliki keterbatasan mengakibatkan informasi yang diterima sangat terbatas. Solusi yang dibutuhkan seorang guru adalah memiliki gaya baru dalam pengajaran, inovasi, kreatif dan meninggalkan cara *indoktrinatif* sehingga tercipta pembelajaran bermakna yang menarik minat siswa agar konsep tersampaikan.

Inovasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran agama Hindu adalah memadukan teknologi baru, simbol-simbol, alat peraga, gambar, dan media lainnya. Teknologi baru yang dimaksud adalah bentuk produk pendidikan, agar sesuai dengan dinamika kebutuhan pendidikan. Kebutuhan multimedia dalam mempresentasikan materi pembelajaran mendekati kenyataan, gunanya untuk memperkuat respon belajar, memberikan informasi dan mengawal peserta didik agar mampu mengkonstruksi pengetahuannya 7. Penggunaan media sangat berperan dalam menjelaskan materi secara simbolik dan audio visual. Dalam proses belajar siswa memperoleh kesempatan memanipulasi benda-benda nyata dalam memahami suatu konsep 8. Layanan anak berkebutuhan khusus memiliki tujuan untuk memberikan hak anak, agar mendapat kesempatan (opportunity right) dan hak

⁷M. Rusdi. Penelitian Desain Pengembangan Pendidikan: Konsep Prosedur dan Sintesis. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2018).

⁸Pupuh Fathurrohman, AA Suryana, dan Fenny Fatriany. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017).

sebagai makhluk Tuhan, serta mendapatkan kesejahteraan sosial (human right). Pendidikan yang diberikan tidak terbatas pada bimbingan kecerdasan dan keterampilan, tetapi juga bimbingan mental spiritual atau pendidikan agama agar dapat berkembang secara wajar pada fungsi sosialnya.

Permasalahan umum yang terjadi pada pembelajaran siswa berkebutuhan khusus bukan merupakan persoalan sederhana. Pembelajaran Agama Hindu khususnya di era teknologi belum menerima perlakuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan keinginan dari orang tua atau wali siswa. Fakta di lapangan bahw<mark>a materi pembelajaran ditentukan sesuai dengan kurikulum Nasional</mark> yaitu Kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai dengan isi kurikulum yang dikeluarkan BSNP, namun pengembangan materi pembelajaran belum mengakomodasi kebutuhan siswa di SLB. Acuan kurikulum tidak berbeda dengan sekolah normal, hanya saja pendidikan khusus menganut fleksibilitas yaitu dari segi waktu, materi, dan penilaian. Pengembangan materi pembelajaran bermedia kartun yang dimaksud dalam penelitian ini tetap mengacu pada kurikulum, namun lebih difokuskan pada pengembangan pengenalan dasardasar pembelajaran agama Hindu. Materi pembelajaran bermedia kartun sesuai dengan karakteristik sekolah berkebutuhan khusus yakni pola pikir siswa diarahkan pada dunia nyata dan pengalaman peserta didik. Pembelajaran dirancang dengan baik agar tidak menimbulkan ketidaksesuaian dengan karakteristik siswa, kebutuhan siswa, kebutuhan sosial budaya, tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran ⁹. Materi pembelajaran dikembangkan berorientasi pada standar

_

⁹M. Rusdi. *Penelitian Desain Pengembangan Pendidikan: Konsep Prosedur dan Sintesis.* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2018).

proses pembelajaran dan standar kurikulum nasional serta dimodifikasi untuk mengakomodasi kebutuhan siswa. Interversi khusus dibutuhkan dalam perencanaan dan proses pembelajaran sehingga mampu menyentuh semua aspek perkembangan serta kebutuhan peserta didik ¹⁰. Karakteristik siswa berkebutuhan khusus berbeda dengan sekolah normal, karena kondisi siswa berkebutuhan khusus cenderung tertarik belajar sesuai dengan keinginan siswa. Upaya untuk memperoleh hasil yang memadai dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi standar ideal siswa, diperlukan penerapan sistem pembelajaran khusus yang wajib dilaksanakan sesuai dengan kondisi, situasi, karakteristik siswa, dan guru pengajar untuk siswa berkebutuhan khusus.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan September 2019 s.d 9 Maret 2020 diperoleh hasil (1) kehadiran siswa yang belum maksimal, baik di kelas khusus maupun pada kegiatan *sradha bhakti, (2)* Kehadiran siswa hanya 6-8 orang dengan jumlah siswa 12 orang dan di kelas gabungan kehadiran siswa hanya 24 orang dari jumlah siswa 34 orang, (3) pembelajaran yang dilakukan oleh guru agama di SLB belum memertimbangkan keterbatasan siswa, (4) gambaran materi yang disampaikan lebih bersifat teoretis, dan 5) modul khusus belum tersedia sesuai karakteristik siswa difabel. Pembelajaran yang tidak didesain dengan baik dapat berakibat terjadinya malpraktik dalam pembelajaran. Idealnya standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran, adanya media serta peralatannya sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun visual. Penggunaan media dapat dimanfaatkan

¹⁰Bandi, Delphie. *Pembelajaran Anak Tuna Grahita*. (Bandung: PT Rafika Aditama, 2006)

sebagai penyampai pesan agar mampu menggugah pikiran, perhatian, serta minat peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan¹¹.

Kebutuhan pengembangan materi pembelajaran dapat memperkuat respon belajar, memberikan informasi, dan dapat menuntun serta mengkonstruksi pengetahuannya. Media pembelajaran sangat memegang peran penting dalam mengirimkan pesan pembelajaran secara simbolik ¹². Media dan peralatannnya merupakan bentuk komunikasi tercetak atau visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran ¹³. Menurut Mayer bahwa orang yang belajar dengan memanfaatkan kata-kata dan dilengkapi dengan tampilan gambar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya memanfaatkan kata-kata saja ¹⁴.

Berdasarkan temuan Saridewi bahwa penggunaan metode pembelajaran adalah solusi terbaik yang dilakukan dalam pembelajaran karena realitanya siswa hanya mampu mengikuti pembelajaran ketika guru memberikan arahan secara terus menerus. Fakta tentang keterbatasan media dalam menyampaikan pembelajaran agama Hindu yang digunakan di SLB siswa belum mampu mengembangkan diri untuk meningkatkan kemampuan intrapersonalnya¹⁵. Pernyataan ini didukung oleh Checkley (1997) (dalam Susanto,2015:283) bahwa dengan kecerdasan

_

¹¹Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

¹²M. Rusdi. Penelitian Desain Pengembangan Pendidikan: Konsep Prosedur dan Sintesis. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2018).

¹³Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

¹⁴Richard E. Mayer. *Multimedia Learning*. (New York: Cambridge University Press, 2009)

¹⁵Desak Putu Saridewi dan Paula Dewanti. Application of Learning Materials Design for Hindu Religious Subjects in Special Education. (First International Conference on Technology and Educational Science, 2019). http://Dx.doi.Org/10.4108/eai.21-11-2018.2282023

intrapersonal yang baik, seseorang akan mampu membuat keputusan dan menentukan perilakunya tanpa harus selalu diarahkan secara terus menerus ¹⁶.

Dampak buruk yang ditimbulkan dalam pembelajaran akibat materi yang disampaikan kurang mampu merangsang minat siswa ditandai dengan (1) tidak berkembangnya potensi siswa, (2) pembelajaran agama yang kurang diminati, (3) rendahnya kemandirian siswa, dan (4) guru dianggap kurang berhasil dalam mendidik. Menurut Gagne (1985) (dalam Sardiman, 2006:6) bahwa media adalah komponen penting dalam lingkungan belajar siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar ¹⁷, hal tersebut sejalan dengan Briggs (1970) (dalam Sardiman, 2006:23) bahwa media merupakan alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti media film, kaset, buku, dan film bingkai. Rangsangan yang diterima oleh pikiran melalui media pembelajaran dapat memunculkan perhatian, perasaan dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesua<mark>i dengan tujuan pembelajaran ¹⁸. Materi ag</mark>ama Hindu yang diajarkan pada SLB belum dikembangkan secara maksimal seirama dengan pembelajaran di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0. Guru seyogyanya kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Posisi guru sebagai poros utama dalam pembelajaran sehingga dituntut memperbaharui kompetensi dan berbenah diri dalam pembelajaran. Ironisnya pengembangan materi ajar pada SLB hanya mengacu pada silabus Dinas

-

¹⁶Checkley di dalam Susanto. Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak. (Jakarta: Prenada Media Group, 2015) h. 283

¹⁷Gagne di dalam Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

¹⁸Briggs di dalam Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

Pendidikan, pembelajaran ditransfer dengan metode ceramah, dan sesekali dengan cerita-cerita tentang nilai-nilai kemanusiaan yang ditayangkan melalui *handphone*. siswa berkebutuhan khusus cukup sulit memahami materi pembelajaran karena materi agama memerlukan media yang mampu mengakomodasi pemahaman siswa.

Menurut Fathurrahman (2017:49) bahwa metode yang tepat dalam pembelajaran agar proses internalisasi dapat berjalan dengan baik dan yang dianggap lebih penting adalah anak mampu menerima konsep kepribadian dengan baik, dan mampu diwujudkan dalam kehidupan keseharian serta kemandirian siswa ¹⁹. Definisi yang senada dinyatakan oleh Titib (2003:29) bahwa belajar agama dan budi pekerti dengan metode yang tepat seperti ditekankan dalam Yajur Weda XXXIV.5, dengan ilmu pengetahuan yang diperoleh manusia dengan benar, menjadikan hidup manusia yang selalu berusaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemandiriannya ²⁰. Belajar agama dengan metode yang tepat dan menampilkan pengalaman nyata melalui media pembelajaran sehingga dapat membentuk kepribadian siswa. Media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran. Hasil penelitian relevan menurut Saputri (2019) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti memiliki pengaruh pada bacaan keras keterampilan dalam mata pelajaran bahasa Inggris untuk anak dengan retardasi mental di kelas VII SLB Panca Bakti Mulia Surakarta pada tahun akademik 2018/2019. Hal itu menunjukkan kehadiran media terkait komponen (teks, suara, dan gambar) yang terlibat di dalamnya dapat menarik perhatian dan

-

¹⁹Pupuh Fathurrohman, AA Suryana, dan Fenny Fatriany. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), h. 49

²⁰Titib, I. M. Menumbuhkembangkan Pendidikan Budhi Pekerti Pada Anak (Persepektif Agama Hindu). (Bandung: Ganesha Exact, 2003), h. 29

membuat anak retardasi mental lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan, meningkatkan interaktivitas dan kemandirian belajar, membuat anak semangat dan antusias membaca keras, serta dapat meningkatkan kemampuan multisensori anak ²¹.

Berdasarkan latar belakang penelitian pengembangan ini perlu diteliti secara lebih mendalam mengenai fenomena minimnya minat siswa mengikuti pembelajaran dan diusahakan untuk mencari solusi yang lebih tepat, efektif, dan efisien. Solusi terhadap permasalahan yang terjadi difokuskan pada kemampuan intrapersonal berupa kecerdasan yang dimiliki individu untuk (1) mampu memahami dirinya, (2) mampu mengenal emosi, (3) mengidentifikasi keinginan, dan (4) mampu memotivasi diri. Solusi terhadap permasalahan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal berupa kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain, cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya (kecerdasan sosial). Kemampuan intrapersonal dan interpersonal yang di fokuskan dalan sebagai variable dalam penelitian ini difokuskan pada aspek sikap siswa berkebutuhan khusus.

Menurut pandangan konstruktivis sosial bahwa siswa berkebutuhan khusus belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona keterbatasan dirinya. Salah satu solusi yang dibutuhkan akibat keterbatasan kognisi dalam menerima stimulus, diperlukan multimedia interaktif dalam pengenalan nilai-nilai agama Hindu.

²¹Sinta Ayu Saputri, Abdul Salim, dan Erma Kumala Sari. *The Influence of Interactive Multimedia on The Loud Reading Skills in English Subjects for The Child with Mental Disability on 7th Grade of SLB Panca Bakti Mulia Surakarta in The Academic Year of 2018/2019*. (Indonesia Journal of Disability Studies, Volume 6, No 2, 2019). https://ijds.ub.ac.id/index.php/ijds/rt/metadata/157/0

Sebagai insan pendidik dalam penelitian pengembangan ini diupayakan terobosan baru dan inovasi pembelajaran agar sejalan dengan pendidikan di era digital.

Inovasi dan karakteristik yang menunjukkan kebaruan dari materi pembelajaran bermedia kartun yang dikembangkan, setiap *scene* ditampilkan kolaborasi antara suara (*dubbing*) dengan tampilan bahasa isyarat atau dua sumber belajar. Pengembangan media kartun ini diharapkan dapat mengakomodasi karakteristik siswa berkebutuhan khusus pada siswa tuna rungu dan tuna grahita. Tampilan dua sumber belajar dapat menggantikan salah satu guru yang tidak dapat hadir dalam pembelajaran. Inovasi yang dimaksud mengacu dari pandangan Ausubel (1960), dalam Siregar (2015) terkait *advance organizer* yaitu paparan singkat berbentuk verbal, wacana teks, video, gambar atau diagram yang mencakup isi pelajaran. Penyajian materi bermedia kartun pada penelitian ini terbatas pada materi-materi esensial. Hal ini senada dengan pandangan konstruktivisme bahwa bila pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit dengan cara menemukan hal yang bermanfaat, memecahkan masalah dan membangun pengetahuan secara konsep tentang ilmu yang diterima diharapkan mampu mengubah pola pikir manusia menjadi lebih baik ²².

Menurut Rusdi (2017), bahwa kebutuhan media pembelajaran dapat memperkuat respon belajar, memberikan informasi, dan menuntun untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Media sangat memegang peran dalam mentransfer materi pembelajaran secara simbolik ²³. Menurut Sadiman (2006),

_

²²Ausubel di dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015)

²³M. Rusdi. *Penelitian Desain Pengembangan Pendidikan: Konsep Prosedur dan Sintesis.* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2018), h. 26

dinyatakan bahwa Media dan peralatannnya merupakan bentuk komunikasi, tercetak atau visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran ²⁴. Senada dengan penelitian relevan Winaldi & Setyawan (2018) yang meneliti tentang aplikasi pengenalan bahasa isyarat untuk penyandang tuna rungu berbasis android (Studi Kasus pada SLB Madina Serang), hasil yang diperoleh dari penelitian Winaldi adalah berupa aplikasi pengenalan bahasa isyarat (Software Eclipse Mars) yang bertujuan sebagai media pembelajaran alternatif bagi anak tunarungu di luar jam sekolah. Aplikasi pengenalan bahasa isyarat dibuat dengan menggunakan dan menggunakan elemen-elemen multimedia seperti gambar dan video, serta dikemas menjadi sebuah aplikasi android sehingga membuat proses penyampaian materi menjadi lebih mudah dan praktis. ²⁵. Sejalan dengan hasil penelitian Sabila & Kurniawati (2020), dinyatakan penggunaan video animasi untuk mengetahui keefektifan peningkatan pengetahuan dan niat perilaku menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran bermedia video animasi cukup efektif ²⁶. Berdasarkan hasil kajian penelitian relevan dan temuan permasalahan dala<mark>m penelitian ini dikembangkan dengan d</mark>esain yang lebih fokus pada dua jenis ketunaan siswa dengan materi esensial. Adapun indentifikasi masalah dipaparkan sebagi berikut.

.

²⁴Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

²⁵Winaldi & Setyawan. *Aplikasi Pengenalan Bahasa Isyarat untuk Penyandang Tuna Rungu Berbasis Android (Studi Kasus : SLB Madina Serang)*. (Sistem Informasi Volume 5, No 2, 2018), ISSN : 2406-7768 e-ISSN : 2581-2181.

²⁶Farida Kurniawati dan Hanifah Sabila. *The Use of Animated Video to Increase Early Childhood Knowledge about Disability and Their Behavioral Intention toward Disable Peers*. (Indonesian Journal of Disabilty (IJDS), Volume 7, No 1, 2020)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2014 tentang Pedoman Pendirian, Perubahan, dan Penutupan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Kebijakan Pemerintah Daerah di Provinsi Nusa Tenggara Barat telah memberikan kesempatan bagi siswa berkebutuhan khusus dalam menempuh pendidikan yang didasari oleh kebutuhan masyarakat. Perhatian pemerintah memunculkan harapan besar bagi anak-anak bangsa terutama anak-anak berkebutuhan khusus. Ironisnya guru pendidikan agama belum memiliki kualifikasi Pendidikan Luar Biasa (PLB), walaupun sudah dilakukan pemerataan pendidikan tanpa diskriminasi dan fasilitas yang cukup memadai di sekolah pemerintah dengan. Kelebihan guru yang mengajar di SLB pada saat ini adalah menguasai substansi bidang pendidikan keagamaan namun strategi, metode, rancangan dan pengembangan materi pembelajaran dengan bantuan media masih minim. Sebaliknya guru menguasai strategi pembelajaran di SLB, namun tidak memiliki kualifikasi pendidikan agama. Realitanya bahwa guru yang mengajar agama pada SLB tidak memiliki kompetensi di bidang agama dan sebaliknya guru memiliki kompetensi pendidikan agama namun tidak didukung dengan kualifikasi Pendidikan Luar Biasa (PLB). Sementara dalam proses pembelajaran prinsip kekonkritan sangat diperlukan karena siswa yang belajar di SLB memiliki tipe kekhususan yang berbeda-beda.

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian dan perlu diteliti, khususnya tentang pengembangan materi pembelajaran agama Hindu menggunakan media. Pengembangan materi bermedia kartun dapat digunakan

dalam membantu guru di SLB pada proses pembelajaran. Media kartun merupakan alternatif yang menarik minat siswa berkebutuhan khusus dan media kartun bukan merupakan sesuatu yang asing bagi siswa. Menurut Sadiman (2006:45), kartun merupakan gambar yang menggunakan simbol-simbol yang memiliki kemampuan untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku karena pesan yang berskala besar dapat disajikan secara ringkas dan kesannya tahan lama di ingatan. Kartun adalah media visual yang dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi yang bersifat abstrak sampai ke hal yang konkret dan mampu memperkuat ingatan. Media visual ini dapat menghubungkan isi pelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan ilmu pengetahuan dengan ilustrasi yang mendukung daya ingat siswa ²⁷. Menurut Sadiman (2006), media kartun memiliki kelebihan yang tidak dimiliki pada media lain, kelebihan-kelebihan media kartun yaitu: (1) gambar bersifat konkrit memudahkan guru menyampaikan informasi, (2) memotivasi siswa karena memunculkan ketertarikan bagi siswa utamanya pada kartun animasi yang bersuara, (3) tampilan gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan. (4) gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam segala aspek, serta untuk semua jenjang usia sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam komunikasi, (5) tampilan yang interaktif karena dapat mengakomodasi respon pemakai, dan (6) guru dapat menggunakan media pembelajaran tanpa bantuan orang lain ²⁸. Kekurangan media kartun, menurut Artawan (2010) yakni: (1) memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai dalam mendesain

-

²⁷Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 45

²⁸Arif S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pembelajaran Pengertian Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006).

karakter agar memenuhi standar efektif sebagai media pembelajaran, (2) *software* khusus dibutuhkan dalam membuat media, (3) guru tetap memiliki peran sebagai komunikator dan fasilitator sehingga guru wajib memahami kemampuan peserta didik, bukan hanya memanjakan dengan menggunakan animasi dalam belajar ²⁹. Kelemahan lain yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa dari segi finansial memerlukan banyak biaya dan waktu dalam pengerjaannya. Kendati demikian, media kartun sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, hal ini diperkuat oleh Mayer (2009), menyatakan bahwa tampilan kata-kata, gambar-gambar menjadikan pembelajaran lebih bermakna daripada hanya kata-kata saja. Unsur-unsur yang terkait seperti gambar teks atau narasi, dan animasi yang disajikan secara berbarengan akan mampu meningkatkan pemahaman kemampuan belajar siswa ³⁰.

Pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan kesehariannya ketika diberikan rangsangan media pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman nyata dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga menumbuhkan kepercayaan diri. Aplikasi pembelajaran agama yang menarik perhatian siswa diharapkan dapat memaksimalkan perkembangan keterbatasan siswa dengan harapan siswa dapat tumbuh dengan karakter yang baik.

Berdasarkan kajian-kajian ilmiah tentang karakteristik siswa berkebutuhan khusus serta bertolak dari fenomena yang terjadi dalam pembelajaran agama Hindu, perlu dikembangkan materi pembelajaran bermedia kartun. Penulisan ini sangat perlu untuk dilakukan agar dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam

²⁹Putu Artawan. *Media Animasi*. (Jakarta: Yrama Widya, 2010)

-

³⁰Richard E. Mayer. *Multimedia Learning*. (New York: Cambridge University Press, 2009)

memperkuat kompetensi siswa setelah dilakukan pembelajaran di SLB. Produk pengembangan materi pembelajaran bermedia kartun diharapkan mampu mengatasi persoalan pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus.

Mengacu pada hasil observasi terkait kehadiran siswa dalam pembelajaran agama Hindu yang masih sangat rendah yang dibuktikan dengan jumlah kehadiran siswa 4 s.d.6 orang dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 12 orang. Guru mengajar dengan baik mengacu pada Kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran secara terjadwal (Senin s/d Rabu pukul 11.30 WITA) pada kelas khusus siswa tunagrahita ringan (C), tunagrahita berat (C1), dan tunarungu (B).

Penguatan pembelajaran Agama dan Budi Pekerti untuk kelas gabungan dilaksanakan dalam kegiatan *sradha bhakti* atau *imtaq* mulai dari kelas persiapan yang setara dengan Sekolah Taman Kanak-kanak (kelas observasi) sampai tingkat SMALB. Kelas gabungan diikuti oleh seluruh siswa SLB beragama Hindu dengan jumlah 34 orang dengan kategori siswa tuna rungu, tunagrahita, tuna daksa, dan autis. Pembelajaran *srada bhakti* dilaksanakan setiap hari Jumat mulai pukul 07.30 s.d. 09.00 WITA. Animo siswa untuk mengikuti kelas agama Hindu masih perlu mendapat rangsangan agar memunculkan minat siswa untuk belajar.

Faktanya, penguatan agama dalam kelas gabungan, kehadiran siswa masih relatif rendah dan terkesan mereka enggan untuk belajar agama dengan berbagai alasan peserta didik dan orang tua. Kehadiran siswa hanya 20 s.d. 22 orang dari jumlah seluruh siswa beragama Hindu yakni sejumlah 34 orang. Jadi rata-rata kehadiran siswa yang minat belajar agama Hindu sekitar 64,7%. Tingkat kehadiran siswa pada kelas gabungan lebih banyak peminatnya dibandingkan kelas khusus,

dengan demikian dibutuhkan juga media pembelajaran guna mengakomodasi seluruh kebutuhan siswa.

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian pengembangan materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun ini adalah sebagai berikut.

- Pelaksanaan pembelajaran di SLB lebih cenderung pada pembelajaran pembekalan kognisi dan motorik peserta didik.
- 2. Materi pelajaran agama dan budi pekerti yang diajarkan oleh guru Agama Hindu di SLB belum dikembangkan secara maksimal seirama dengan pembelajaran di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0.
- 3. Pembelajaran belum menyentuh karakteristik siswa berkebutuhan khusus terutama dalam pengembangan materi esensial dalam pembelajaran agama Hindu dan penggunaan media pembelajaran.
- 4. Kualifikasi guru Agama Hindu belum tersedia, utamanya yang memiliki kompetensi kemampuan di bidang Pendidikan Luar Biasa.
- 5. Keberadaan guru Pendidikan Agama Hindu yang memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran lebih interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa karena alasan biaya, kemampuan untuk membuat, mengembangkan, menggunakan media pembelajaran relatif rendah, dan beban tugas-tugas administrasi yang sangat padat.
- Pengembangan metode atau strategi pembelajaran agama Hindu di SLB belum mendapat perhatian dan penanganan yang serius dari pemegang kebijakan dan dinas terkait.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memperjelas perumusan masalah pada penelitian ini, maka dipaparkan batasan-batasan sebagai berikut.

- Penelitian ini dibatasi pada upaya mengatasi masalah terkait minimnya sumber belajar dengan menggunakan materi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media sehingga terkesan membosankan, terbukti dengan minimnya minat siswa berkebutuhan khusus belajar agama.
- 2. Penggabungan kelas dengan berbagai kategori ketunaan belum memberikan keadilan sehingga menjadi permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1. Bagaimanakah karakteristik, konsep, struktur produk materi pembelajaran Agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan intrapersonal siswa difabel?
- 2. Bagaimanakah karakteristik, konsep, struktur produk materi pembelajaran Agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan interpersonal siswa difabel?
- 3. Bagaimanakah validitas aspek isi, bahasa, penyajian dan kegrafisan produk materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan intrapersonal siswa difabel?
- 4. Bagaimanakah validitas aspek isi, bahasa, penyajian dan kegrafisan produk materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan interpersonal siswa difabel?

- 5. Apakah penerapan produk materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun dapat meningkatkan kemampuan intrapersonal siswa difabel?
- 6. Apakah penerapan produk materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun dapat meningkatkan kemampuan interpersonal siswa difabel?
- 7. Apakah peningkatan kemampuan intrapersonal berkontribusi terhadap hasil belajar siswa difabel?
- 8. Apakah peningkatan kemampuan interpersonal berkontribusi terhadap hasil belajar siswa difabel?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian adalah mengeksplorasi pengembangan materi pembelajaran Agama Hindu dengan konsep pengembangan dan penerapannya oleh guru yang berkaitan dengan pembelajaran agama Hindu bagi siswa difabel di SLB. Lebih jauh penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa pengembangan materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun di SLB dapat meningkatkan kemampuan interpersonal dan intrapersonal siswa difabel.

1.5.2 Tujuan Khusus

Secara lebih spesifik, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang berhubungan dengan formulasi permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut.

- Mendeskripsikan karakteristik, konsep, struktur produk materi ajar agama
 Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan intrapersonal dan interpersonal
- Mendeskripsikan karakteristik, konsep, struktur produk materi ajar Agama
 Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan interpersonal siswa difabel
- 3. Mengetahui validitas isi produk materi ajar agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan intrapersonal siswa difabel.
- 4. Mengetahui validitas isi materi produk materi ajar agama Hindu bermedia kartun terkait dengan kemampuan interpersonal siswa difabel.
- 5. Mengetahui penerapan produk materi ajar Agama Hindu bermedia kartun yang dapat meningkatkan kemampuan intrapersonal siswa difabel.
- 6. Mengetahui penerapan produk materi ajar pembelajaran Agama Hindu bermedia kartun yang dapat meningkatkan kemampuan interpersonal siswa difabel.
- 7. Mengetahui bahwa peningkatan kemampuan intrapersonal berkontribusi terhadap hasil belajar siswa difabel.
- 8. Mengetahui bahwa peningkatan kemampuan interpersonal berkontribusi terhadap hasil belajar siswa difabel.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum diklasifikasikan menjadi dua, yaitu manfaat praktis yang memberikan dampak langsung kepada unsur yang terkait

dalam pembelajaran dan secara teoretis manfaatnya untuk menambah inovasi dalam pembelajaran agama Hindu.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun ini diharapkan sebagai berikut.

- Memberikan sumbangan pemikiran pada kurikulum untuk digunakan di SLB agar terjemahan kurikulum mampu mengakomodasi karakteristik siswa difabel.
- 2. Memberikan sumbangan pemikiran dan produk yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran agama Hindu di SLB.
- 3. Menambah inventarisasi hasil-hasil penelitian khususnya yang berkaitan dengan penelitian-penelitian pengembangan terutama dalam pendidikan agama.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun sebagai berikut.

- Bagi siswa, dapat diimplementasikan dalam memotivasi dan merangsang ingatan siswa untuk meningkatkan kemampuan intrapersonal dan interpersonal siswa difabel.
- Bagi guru, dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan Hindu dan memberikan gambaran dalam mengemas media pembelajaran, mengembangkan, dan mengaplikasikan materi pembelajaran agama Hindu di Sekolah Luar Biasa.

- 3. Bagi kepala sekolah, dapat dimplementasikan dalam memertimbangkan penyusunan materi pembelajaran agama Hindu dan memfasilitasi kreativitas guru dalam upaya pengembangan materi dalam media pembelajaran.
- 4. Bagi peneliti lain, dapat diimplementasikan sebagai sumbangan pemikiran dalam penelitian pengembangan dalam materi pembelajaran agama Hindu.
- 5. Bagi lembaga terutama IAHN Gde Pudja Mataram, dapat diimplementasikan dalam temuan penelitian, dan dapat dipertimbangkan oleh Dirjen Bimas Hindu Kementerian Agama dalam pengambilan keputusan, Dinas Pendidikan Provinsi Nusa Tenggara Barat serta pihak terkait.

1.7 Komponen dan Spesifikasi Produk.

Produk pengembangan dalam penelitian yang peneliti kembangkan dan diharapkan sebagai berikut.

1. Konten-konten pengembangan materi pembelajaran bermedia kartun berpedoman pada KI KD, Kurikulum 2013 dan Buku Pelajaran Agama Hindu dan Budhi Pekerti (kelas IV,V). Alasan dipilihnya materi tersebut karena merupakan materi esensial dalam pengenalan agama Hindu untuk seluruh jenjang pendidikan. Materi esensial yang dikembangkan dengan bermedia kartun adalah materi orang suci, hari suci dan tempat suci pada sub materi *tri mandala*. Keberadaan materi ini sudah termuat dalam kurikulum, diajarkan pada sekolah umum dan SLB. Materi dasar ini sebagai upaya untuk mengenalkan agama yang sangat sulit dipahami oleh siswa berkebutuhan

- khusus, atas dasar tersebut perlu dikembangkan bermedia yang menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 2. Perbedaan media kartun dalam penelitian ini dengan penelitian lain adalah dilihat dari karakteristik desain dikembangkan untuk siswa tuna grahita dan tuna rungu. Tayangan media kartun menampilkan perpaduan dua sumber belajar yaitu suara (dubbing), dilengkapi gambar kegiatan keagamaan dengan tampilan bahasa isyarat. Tujuan perancangan adalah untuk kepraktisan pembuatan, pengembangan, dan penggunaan media pembelajaran tersebut sehingga materi yang dibelajarkan menjadi lebih menarik perhatian siswa dan konsekuensinya, siswa dapat memahami, mengerti, dan mampu mengaplikasikan materi pelajaran pendidikan agama untuk kemandiriannya.
- 3. Desain media yang disajikan secara sistematis dengan alur cerita dalam bentuk video animasi bersuara dengan tombol navigasi yang sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Rancangan video kartun meliputi masing-masing scene dengan suara (dubbing), tombol navigasi serta pembuatan media dikerjakan dengan menggunakan Adobe Illustrator, Adrobe Premiere, Adobe Animate, dan Adobe Captivate.
- 4. Narasi dalam media dilengkapi dengan gambar kegiatan pelaksanaan keagamaan sehingga dapat mewakili indikator materi agama tentang tri kerangka agama Hindu yaitu *Tatwa*, *Etika*, dan *Susila* berdasarkan kitab suci agama Hindu.

- 5. Desain tampilan kartun yang mampu menarik minat belajar siswa atau pembaca untuk berimajinasi dan penampilan kartun yang mudah dipahami, sesuai tema dan pengalaman siswa dalam mengenal agamanya.
- 6. Produk materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun dilengkapi dengan Panduan Penggunaan Media.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan adalah menjadi landasan untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran dalam pemilihan model serta prosedur pengembangannya. Asumsi dibuat berdasarkan teori-teori yang telah teruji sesuai dengan pandangan ahli, atau data empiris yang relevan dengan masalah yang dikaji khususnya dalam menemukan solusinya.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini materi pembelajaran agama Hindu bermedia kartun untuk meningkatkan kemampuan interpersonal dan intrapersonal dikembangkan dengan asumsi sebagai berikut:

- a. Mengacu pada buku Hamsah B. Uno bahwa aspek intrapersonal menunjukkan kemampuan seseorang peka terhadap perasaan dirinya sendiri dan aspek interpersonal adalah kemampuan seseorang peka terhadap perasaan orang lain. Kedua aspek tersebut sangat mendasar untuk untuk menghadapi masa depan untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa, matang, serta mandiri sehingga terlihat pada perilaku yang ditampilkan ³¹.
- b. Menurut Munir (2012: 6), menyatakan bahwa orang hanya memiliki

_

³¹Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat. Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Kemapuan mengingat 20% dari yang dapat dilihat dan kemampuan mendengar hanya 30%. Kemampuan mengingat hanya 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Jadi pemanfaatan multimedia, dapat menyajikan informasi secara efektif dan menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran, karena dapat dilihat, didengar, dan dilakukan ³².

c. Kelebihan penggunaan multimedia agar peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk video suara/dubbing, teks/ narasi, gambar dan tampilan bahasa isyarat. Tampilan setiap scane media kartun yaitu kolaborasi antara narasi, suara dengan bantuan bahasa isyarat. Karakteristik kebaruan yang ditampilkan yaitu sinergi antara dua sumber belajar, tampilan narasi, suara/dubbing dan tampilan bahasa isyarat. Kolaborasi kedua sumber belajar dalam tampilan media menunjukkan kebaruan dari penelitian ini dan manfaat media pembelajaran untuk memperkuat respon belajar. Kelebihan materi pembelajaran bermedia dapat mengakomodasi berbagai kategori ketunaan siswa dan dapat mengantikan ketidakhadiran salah satu guru dalam pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan materi pembelajaran Agama Hindu bermedia kartun memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Materi yang dikembangkan hanya materi esensial yaitu orang suci, hari suci dan tempat suci sub tema *Trimandala*. Pada kelas IV dan V yaitu

_

³²Munir. *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alphabeta, 2012)

materi esensial orang suci, hari suci, tempat suci pada sub tema tri mandala untuk pengenalan agama Hindu kepada siswa difabel. Materi esensial ini juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan kepada seluruh siswa pada kegiatan *sradha bhakti* mulai jenjang persiapan (kelas observasi) sampai SMALB dengan kelainan siswa yaitu tuna rungu, tunagrahita, tuna daksa, dan autis.

- 2. Produk media yang dirancang dapat digunakan untuk kategori siswa tuna rungu, tunagrahita, tuna daksa, autis dan tuna netra, namun dalam penelitian ini uji coba dibatasi untuk siswa tuna rungu dan tuna grahita.
- 3. Siswa tunagrahita yang memiliki kemampuan dalam mendengar, berbicara namun memiliki kelemahan mental mampu menyimak produk materi pembelajaran dengan cara mendengar narasi yang ditampilkan secara berulang-ulang diselingi dengan tampilan gambar secara konkret.
- 4. Anak tunarungu yang kehilangan sebagian atau seluruh daya pendengaran sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal. Anak mampu menyimak produk media pembelajaran dengan bahasa isyarat, membaca narasi dan melihat gambar yang ditampilkan.
- 5. Pada penelitian ini, dilakukan hanya sebatas pengembangan produk materi pembelajaran tentang materi esensial tentang orang suci, hari suci, tempat suci, pembentukan sikap, cara/etika dalam kegiatan keberagamaan. Guru tetap memegang peranan penting dalam pembelajaran, media hanya sebagai bantuan (assisstive technology).

- 6. Pengembangan produk media pembelajaran memerlukan waktu yang lama sekitar 8 bulan dalam penyusunan konsep materi dan media kartun.
- 7. Keterbatasan waktu yang tersedia mengakibatkan pengembangan penelitian ini tidak dapat disajikan secara maksimal, pembelajaran pada setiap jenjang serta kategori kekhususan siswa, tidak dapat dilakukan secara optimal.
- 8. Keterbatasan dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran serta keterbatasan peserta didik dalam mempelajari, mencerna, merespon, mengingat, dan mengaplikasikan materi pembelajaran yang berupa teks, gambar, chat, suara, video yang dikemas dalam kartun.

1.9 Definisi Istilah

Istilah-istilah dalam penelitian pengembangan yang dipaparkan untuk menghindari adanya kesalahpahaman, maka penting untuk diberikan batasan-batasan sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran (*instructional materials*) menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benda, bahan segala sesuatu yang tampak dan menjadi bahan untuk diujikan dipikirkan, dibicarakan, dikerangkakan, di desain dan disusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang diharapkan meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

- 2. Media sebagai alat bantu pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian,dan kemampuan/keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.
- 3. Kartun animasi gambar atau program televisi atau film yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi. Kartun juga didefinisikan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang situasi dan kejadian tertentu.
- 4. Difabel (different ability) adalah seseorang yang memiliki kemampuan dalam menjalankan aktivitas berbeda bila dibandingkan dengan orang kebanyakan (wikipedia) atau seseorang yang kehilangan atau memiliki sesuatu yang tidak normal bersifat fisiologis, psikologis maupun kelainan struktur atau anatomis. Penyebutan siswa difabel juga menggunakan istilah Anak Berkebutuhan Khusu<mark>s</mark> (*World H<mark>ealth Organization*).</mark>
- 5. Kecerdasan Intrapersonal merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan seseorang untuk peka terhadap perasaan diri sendiri sehin<mark>gga mampu memotiyasi diri sendiri, dan m</mark>elakukan disiplin diri.
- 6. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk menilai memahami orang lain tentang hal yang memotivasi, bersinergi, dan bekerjasama dengan orang lain 33.

³³Gardner Howard. *Multiple Intelligences : Kecerdasan Majemuk dalam Teori dan Praktek*. (Batam: Disunting oleh Lyndon Saputra. Diterjemahkan Alexander Sindoro.Interaksara, 2003)