

LAPORAN AKHIR
PROGRAM P2M PENERAPAN IPTEKS



PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SLB B
NEGERI SINGARAJA

Dibiayai dari Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA)
Universitas Pendidikan Ganesha
SPK No. 818/UN48.15/PM/2017

Oleh:

I Made Suarsana, S.Pd. M.Si.	(Ketua)
NIP. 198302172006041003	
Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.	(Anggota)
NIP. 196012311986011003	
I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.	(Anggota)
NIP. 198104142006041001	

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2017

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SLB B Negeri Singaraja
2. Ketua Tim Pengusul
- a. Nama Ketua : I Made Suarsana, S.Pd. M.Si.
 - b. NIP/NIDN : 198302172006041003/0017028301
 - c. Bidang Keahlian : Matematika
 - d. Jabatan/Pangkat/Gol. : Lektor/Penata Tk I/III d
 - e. Jurusan/Fakultas : Pendidikan Matematika/MIPA
 - f. Alamat Rumah/telp : Perum Kartika Kencana IV 15 Panji, Singaraja / -
3. Jumlah Anggota Tim : 2 orang
- a. Identitas Anggota 1
 - Nama Lengkap : Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.
 - NIP : 196012311986011003/0016086004
 - Jabatan/Pangkat/Gol : Lektor Kepala / Pembina Utama Madya/IVc
 - b. Identitas Anggota 2
 - Nama Lengkap : I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 - NIP : 198104142006041001
 - Jabatan/Pangkat/Gol : Lektor/ Penata / III C
4. Lokasi Kegiatan : Desa Kendran, Kec. Buleleng, kab. Buleleng
5. Jumlah Biaya yang diusulkan : Rp 8.000.000,-
(delapan juta rupiah)

Mengetujui
Dekan Fakultas MIPA,



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si
NIP. 196507111990031003

Singaraja, 28 Oktober 2017
Ketua Pelaksana,



I Made Suarsana, S.Pd. M.Si.
NIP. 198302172006041003

Menyetujui
Ketua LPPM Undiksha



Prof. Dr. I Gede Astra Wesnawa, M.Si.
NIP. 196204251990031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Hyang Widhi Wasa, karena atas perkenan-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan pengabdian pada masyarakat yang berjudul **“Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SLB B Negeri Singaraja”** tepat pada waktunya.

Kegiatan ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai penulisan hasil kegiatan. Untuk hal tersebut, melalui kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

- 1) Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Undiksha atas dana dan sebagai fasilitator dalam kegiatan ini.
- 2) Kepala SLB Negeri 1 Singaraja atas segala bantuan dan kerjasamanya.
- 3) Seluruh peserta yaitu guru-guru SLB Negeri 1 Singaraja atas partisipasinya mengikuti kegiatan dengan baik.

Demikian juga kepada semua pihak terkait yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kami mengucapkan terima kasih.

Semoga kegiatan ini dapat bermanfaat untuk kemajuan pendidikan anak berkebutuhan khusus, utamanya di SLB Negeri 1 Singaraja.

Singaraja, Nopember 2017

Tim Pelaksana

RINGKASAN EKSEKUTIF

Menyampaikan pelajaran kepada anak tuna rungu tentu tidak bisa disamakan dengan pembelajaran anak normal. Keterbatasan dalam pendengaran menyebabkan anak tuna rungu kesulitan memproses informasi. Pembelajaran akan lebih efektif apabila materi divisualisasikan dengan bantuan media. Namun ketersediaan media di sekolah masih terbatas dan kemampuan guru dalam mengembangkan media masih rendah. Oleh karenanya dilakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan computer. Pelatihan melibatkan 19 orang guru yang berasal dari SLB N 1 Singaraja. Pelatihan dan pendampingan dilaksanakandengan tahapan yaitu 1) penyusunan ,materi pelatihan, 2) pemaparan materi tentang pentingnya media pembelajaran bagi anak tuna rungu, 3)latihan dasar pengembangan media dengan authoware, serta 4) pendampingan dan umpan balik. Kegiatan pelatihan dan pendampingan telah berhasil meningkatkan kemampuan - guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta yang mampu menghasilkan produk media berbasis komputerhingga 31,6% dan kualitas produk media yang dihasilkan sebagian diantaranya sudahberkategori BAIK.

DAFTAR ISI

Halaman Muka	i
Pengesahan	Ii
Kata Pengantar	iii
Ringakasan Eksekutif	Iv
Daftar isi	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Kegiatan	3
1.4. Manfaat Kegiatan	3
BAB II METODE PELAKSANAAN	
2.1. Kerangka Pemecahan Masalah	5
2.2. Khalayak Sasaran	5
2.3. Keterkaitan	5
2.4. Metode Kegiatan	6
2.5. Rancangan Evaluasi	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan	8
3.2. Pembahasan	15
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	
4.1. Simpulan	17
4.2. Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. ANALISIS SITUASI

Pada Permendiknas Nomor 33 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk SLB, disebutkan bahwa idealnya disediakan minimum satu SDLB dan satu SMPLB untuk satu kabupaten/kota. Di Kabupaten Buleleng, saat ini terdapat dua SLB yang berstatus Negeri yaitu SLB B Negeri Singaraja dan SLB C Negeri Singaraja. SLB B dikhususkan untuk kelompok anak tunarungu dan SLB C untuk kelompok anak tunagrahita.

SLB B Negeri Singaraja didirikan pada tahun 1969 dengan luas 3095 m². Saat ini telah memiliki prasarana yang cukup memadai berupa ruang kelas sebanyak 20 buah, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang keterampilan, perpustakaan, ruang artikulasi, ruang elearning dan beberapa ruang pendukung lainnya. Setiap ruang telah dilengkapi dengan sarana penunjang yang memadai pula. Misalnya untuk ruang kelas telah dilengkapi dengan meja, bangku, papan, dan lemari. Saat ini, SLB B Negeri Singaraja memiliki 20 Rombel dari kelas I hingga kelas XII dengan jumlah siswa keseluruhannya adalah 95 orang (SD: 61 orang, SMP: 20 orang, SMA: 14 orang). Sekolah ini memiliki 25 orang pendidik (15 orang guru kelas dan 6 orang guru mata pelajaran) dan 4 orang tenaga administrasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SLB B Negeri Singaraja, **Bapak Drs. I Wayan Cirtha, M.Pd.**, diketahui bahwa saat ini sekolahnya sedang mengimplementasikan Kurikulum 2013. Dalam struktur dan muatan kurikulumnya, mata pelajaran untuk anak tuna rungu dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu kelompok akademik (*Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bahasa Inggris*), kelompok kecakapan hidup (*Seni Budaya; Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dan Prakarya*) dan kelompok kompensatoris (*Bina Komunikasi dan Persepsi Bunyi Irama*). Pembelajaran yang diberikan pada SLB B tidak jauh berbeda dengan sekolah reguler pada umumnya. Perbedaannya hanya pada substansi materi dan cara guru

membelajarkan materi di kelas dimana interaksi guru dan siswa dilakukan dengan menggunakan bahasa isyarat, gerak tangan, penekanan pada gerak bibir yang disebut dengan komunikasi total (komtal).

Selanjutnya berdasarkan hasil **diskusi** dengan beberapa guru di SLB B Negeri Singaraja diperoleh informasi bahwa kesulitan belajar yang dialami anak tuna rungu (ATR) menjadi lebih kompleks lagi karena adanya hambatan dalam komunikasi (gangguan pendengaran). Berdasarkan keadaan ini, dalam pembelajaran ATR, diperlukan bahan ajar khusus untuk pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mampu meminimalkan hambatan komunikasi antara guru dan siswa. Menyampaikan materi pelajaran kepada ATR tentu tidak bisa disamakan dengan pelajar normal. Khususnya untuk siswa tunarungu, mereka membutuhkan media dan alat pembelajaran yang lebih menarik, berwarna cerah, meningkatkan partisipasi belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun dari hasil **observasi** yang dilakukan, kecenderungan pembelajaran yang dilakukan selama ini jarang menggunakan alat peraga ataupun media inovatif lainnya. Siswa belajar lebih banyak melalui penjelasan guru secara langsung dengan menggunakan komtal. Padahal dengan kondisi keterbatasan ATR dalam komunikasi lisan keberadaan media menjadi sebuah keharusan. Terlebih lagi sifat materi pelajaran yang abstrak sehingga membutuhkan representasi konkrit agar objek yang dipelajari dapat dibayangkan, dirasakan, dan dipahami sendiri oleh siswa.

Belum optimalnya pengakomodasian hambatan belajar ATR di SLB terjadi sebagai akibat dari media pembelajaran yang tersedia di sekolah sangat kurang, khususnya media manipulatif dan media berbasis ICT. Oleh karenanya Guru harus kreatif membuat media sendiri untuk memvisualkan materi. Dan seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, dimungkinkan pula untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan mengakomodasi keterbatasan ATR. Namun masalahnya kemampuan guru dalam membuat media manipulatif dan media berbasis komputer masih kurang. Untuk itu, dibutuhkan suatu terobosan berupa kegiatan pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran bagi ATR. Guru-guru diberikan pengetahuan tentang pentingnya media pembelajaran bagi ATR kemudian mereka

diajak praktik langsung dalam pembuatannya dan bila mereka menemui kendala dalam melakukan pengembangan, ada kegiatan pendampingan yang bisa memberikan arahan/petunjuk. Harapannya kegiatan pelatihan dan pendampingan bisa mengantarkan guru untuk menghasilkan media untuk mendukung pembelajaran bagi ATR;

1.2. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Dari analisis situasi di atas jelas bahwa keberadaan media pembelajaran bagi ATR merupakan keharusan, namun keberadaannya masih terbatas. Guru-guru seyogyanya dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran ATR. Namun kemampuan guru terkait hal tersebut masih rendah. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media, perlu diberikan kepada guru-guru dengan harapan mereka nantinya bisa mengembangkan media sendiri. Dari permasalahan yang teridentifikasi di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

“Kemampuan guru-guru SLB B Negeri Singaraja dalam mengembangkan media pembelajaran masih rendah”

1.3. TUJUAN KEGIATAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SLB B Negeri Singaraja dalam pengembangan media.

1.4. MANFAAT KEGIATAN

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan memberikan kontribusi positif terhadap usaha peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan anak berkebutuhan khusus. Secara eksplisit kontribusi hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

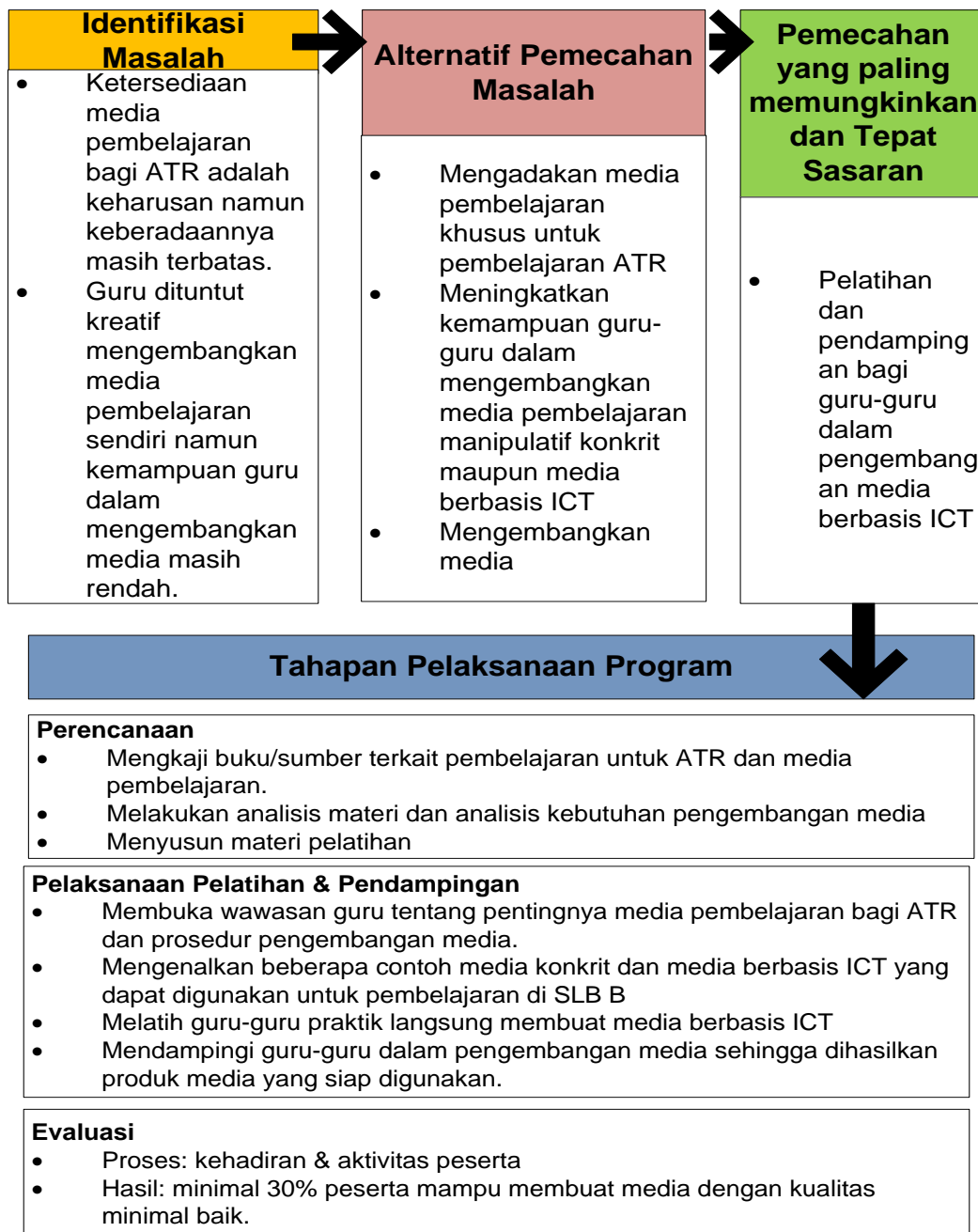
1. Guru-guru akan memperoleh pengetahuan tentang dasar-dasar pengembangan media inovatif untuk pembelajaran ATR.
2. Kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran akan meningkat.
3. Tersedianya media pembelajaran untuk mengakomodasi pembelajaran khususnya bagi ATR.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

Menindaklanjuti keterbatasan jumlah media dan rendahnya kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media, maka disusun langkah-langkah penyelesaian masalah sebagai berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

2.2. Khalayak Sasaran

Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa muara dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SLB B N Singaraja dalam pengembangan media. Terkait dengan hal ini, khalayak sasaran yang strategis dan tepat untuk dilibatkan dalam kegiatan ini adalah seluruh guru-guru SLB B N Singaraja yaitu sejumlah 19 orang guru.

2.3. Keterkaitan

Instansi-instansi yang terkait dengan kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Dinas Pendidikan dan Olahraga Provinsi Bali yang bertanggung jawab langsung terhadap segala kegiatan yang dilakukan oleh SLB B Negeri Singaraja.
2. SLB B Negeri Singaraja, dimana para gurunya mendapat pelatihan langsung dalam kegiatan P2M ini. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam kaitannya dengan pengembangan media akan meningkat dan harapannya dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Kepala SLB B Negeri Singaraja telah menyatakan kesediaannya dalam penugasan guru peserta serta untuk menyediakan tempat dan fasilitas demi berlangsungnya kegiatan.
3. Universitas Pendidikan Ganesha yang merupakan instansi dari tim pengabdian yang menyediakan sumber dana untuk berlangsungnya kegiatan.

2.4. Metode Kegiatan

Guru akan dilatih membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer khusus untuk ABK tuna rungu. Oleh karena itu kegiatan dirancang dengan tahapan sebagai berikut.

a. Sesi Pemaparan Materi

Guru akan dibekali wawasan tentang:

- i. pentingnya pemanfaatan media pembelajaran bagi anak tuna rungu karena sifat materi yang abstrak serta keterbatasan komunikasi pada anak tuna rungu,
- ii. pemanfaatan media pembelajaran manipulatif (alat peraga).
- iii. pemanfaatan media pembelajaran interaktif (berbasis komputer) dalam pembelajaran matematika.

b. Sesi Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Komputer

Guru akan dilatih mengembangkan media berbasis komputer berupa multimedia interaktif sederhana dengan menggunakan beberapa program aplikasi yang mudah digunakan (*user friendly*) dan tidak membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman yang rumit dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- i. Berlatih menggunakan program aplikasi pembuat media pembelajaran.
- ii. Identifikasi kebutuhan media dengan analisis materi dan karakteristik peserta didik
- iii. Merancang media dengan membuat flowchart dan storyboard, seperti pada Lampiran 2.
- iv. Mengembangkan media berdasarkan desain yang dibuat.

c. Sesi Pendampingan Pengembangan Media

Guru diberikan kesempatan untuk melanjutkan pengembangan media di rumah. Hasil yang telah dicapai selanjutnya dibimbingkan ke tim pengabdian sesuai jadwal pendampingan yang disepakati. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan setiap peserta telah menindak lanjuti hasil pelatihan dengan mengembangkan media sendiri. Pendampingan juga dilakukan untuk mengarahkan produk media yang dihasilkan memenuhi criteria media yang baik.

d. Sesi Presentasi Produk Media yang telah Dikembangkan

Guru mensimulasikan penggunaan media pembelajaran matematika yang telah dibuat. Peserta lainnya memberi masukan demi perbaikan dan penyempurnaan media tersebut.

2.5. Rancangan Evaluasi

Ada 2 aspek yang dievaluasi pada kegiatan ini.

- a) Aktivitas peserta selama pelatihan berlangsung. Keberhasilan dapat dilihat dari kehadiran dan aktivitas peserta selama kegiatan baik bertanya, menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Kegiatan dikatakan berhasil jika minimal 85%

sasaran hadir, dan minimal 85% peserta yang hadir mengikuti kegiatan secara penuh.

- b) Produk media yang dihasilkan peserta. Minimal 30% dari peserta yang hadir mampu menghasilkan produk media dengan kualitas minimal baik.

BAB III

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat “**Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SLB B Negeri Singaraja**” melibatkan seluruh guru-guru di SLB B Negeri Singaraja yang sekarang berganti nama menjadi SLB Negeri 1 Singaraja. Kegiatan yang sudah terlaksana di antaranya adalah 1) penyusunan materi pelatihan dan 2) pelaksanaan pelatihan pembuatan media berbasis komputer. Beberapa kegiatan yang belum terlaksana yaitu 1) pendampingan dan 2) monitoring dan evaluasi kegiatan.

Hasil pelaksanaan masing-masing sub kegiatan dapat dipaparkan sebagai berikut.

A. Penyusunan Materi Pelatihan

Tim pengabdian menyusun analisis kebutuhan terhadap materi pelatihan yang akan diberikan kepada peserta. Materi pelatihan yang disusun berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Authorware”. Materi disusun dalam tiga bagian yaitu 1) pengantar multimedia, 2) pengenalan Aauthorware, dan 3) aplikasi pembelajaran dengan Aauthorware. Secara lengkap materi pelatihan dapat dibaca pada lampiran. Selain itu juga disiapkan beberapa contoh media pembelajaran berbasis komputer yang telah berhasil dikembangkan.



Gambar 3.1. Contoh Media Berbasis Komputer

B. Seminar dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 5 Agustus 2017 yang dihadiri seluruh guru SLB N 1 Singaraja sejumlah 19 orang. Adapun susunan acara kegiatan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1. Susunan Acara Pelaksanaan Kegiatan

No	Waktu (WITA)	Kegiatan
1	08.00 – 08.30	Registrasi
2	08.30 - 09.00	Pembukaan 1. Laporan Ketua Panitia 2. Sambutan Kepala SLB Negeri 1 Singaraja 3. Sambutan Ketua LPPM Undiksha sekaligus membuka acara
3	09.00 – 10.00	Pemaparan Materi & Simulasi Penggunaan Media Konkrit
4	10.00 – 11.00	Pemaparan Materi & Simulasi Penggunaan Media Berbasis Komputer
5	11.00 - 12.30	Pelatihan Pembuatan Media
6	12.30 - selesai	Istirahat

Acara direncanakan dibuka oleh Ketua/perwakilan LPPM Undiksha, namun Karena pada saat yang sama pihak LPPM Undiksha belum bisa hadir Karena sedang menyelenggarakan ujian Kuliah Kerja Nyata. Oleh karenanya Kepala SLB Negeri 1 Singaraja diminta kesediaannya untuk memberikan sambutan dan sekaligus membuka acara secara resmi. Dalam sambutannya Bapak Drs. I Wayan Cirtha, M.Pd. menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada LPPM Undiksha dan khususnya tim pengabdian karena telah memberikan perhatian khusus kepada SLB N 1 Singaraja berupa kepelatihan media yang memang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan guru dalam rangka memberikan pelayanan pembelajaran yang optimal bagi siswa yang berkebutuhan khusus. Pihak sekolah merasa senang dengan adanya kegiatan ini Karena memang selama ini sekolah luar biasa khususnya jarang tersentuh program-program Undiksha. Ke depan beliau berharap,

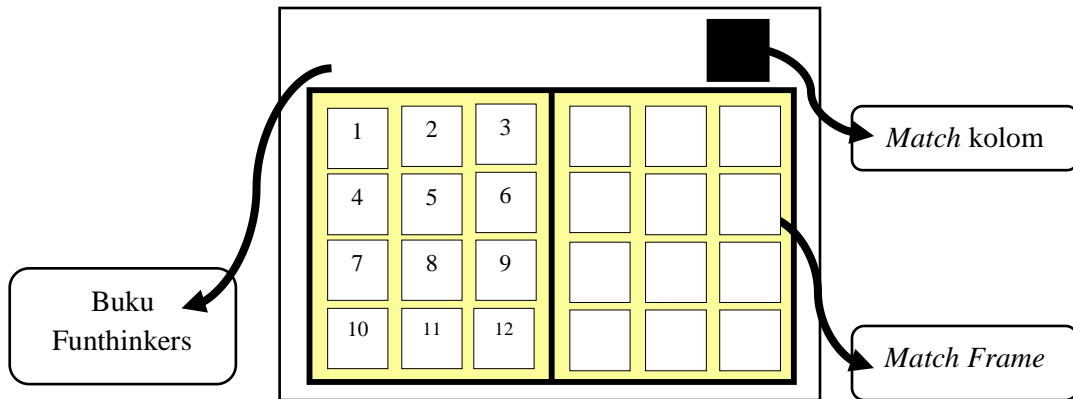
Undiksha juga mulai mengembangkan program studi/ jurusan untuk Pendidikan luar biasa yaitu Pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus.



Gambar 3.2. Pembukaan Acara Oleh Kepala Sekolah

Acara berikutnya adalah pemaparan materi oleh tim pengabdian. Pemaparan materi diawali dengan penyampaian tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran bagi anak tuna rungu karena sifat materi yang abstrak serta keterbatasan komunikasi pada anak tuna rungu. Penggunaan media dalam pembelajaran anak tuna rungu merupakan hal yang mutlak. Oleh karenanya ketersediaan media pembelajaran baik konkrit maupun berbasis computer harus terpenuhi. Guru juga harus kreatif dalam mengembangkan medianya secara mandiri. Setelah diberikan penyadaran tentang pentingnya media, dilanjutkan dengan simulasi penggunaan media baik media konkrit maupun media berbasis komputer.

Simulasi media pertama berupa alat peraga *funthinkers* yaitu alat peraga untuk melatih keterampilan matematika anak dengan pendekatan *drill* dengan cara yang menyenangkan. Alat peraga ini terdiri dari sebuah *match frame*, 12 keping penutup *match frame* dan sebuah buku. Keping *match frame* digunakan untuk menutupi *match frame*, kemudian *match frame* digunakan untuk mencocokkan sisi kanan dan sisi kiri buku *funthinkers*.




Gambar 3.3. Simulasi Media Konkrit

Simulasi berikutnya adalah simulasi penggunaan media interaktif untuk 4 topik pembelajaran matematika yaitu segi empat, peluang, statistika, dan koordinat kartesius. Media yang dikembangkan telah 1) memuat materi SMPLB, 2) menampilkan objek matematika yang abstrak dalam bentuk visual, 3) menyederhanakan materi sesuai dengan kemampuan bahasa anak tuna rungu, (4) dilengkapi dengan bahasa isyarat, (5) disusun hierarkis yaitu terurut dimana siswa akan dapat melangkah ke halaman berikutnya bila telah mampu memberikan

respon/jawaban yang tepat serta (6) dilengkapi dengan evaluasi dengan umpan balik langsung.



Gambar 3.4. Simulasi Media Berbasis Komputer

Setelah motivasi guru-guru dibangkitkan melalui kesadaran dan simulasi media-media yang sangat menarik, sesi berikutnya adalah pelatihan. Guru-guru dilatih untuk membuat sendiri medianya dengan menggunakan aplikasi computer. Aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini adalah *authoware* Karena aplikasi ini relatif sederhana dan *user friendly* dan sudah dilengkapi fitur-fitur yang memungkinkan untuk membuat media yang interaktif. Pelatihan diawali dengan pengantar multimedia kemudian dilanjutkan praktik langsung membuat media langkah demi langkah mulai dari pengenalan *authoware* hingga pembuatan aplikasi pembelajaran dengan *authoware*.





Gambar 3.5. Pelatihan Pengembangan Media

Mengingat keterbatasan waktu, kepada peserta diharapkan untuk menyempurnakan lebih lanjut draft media yang dibuat di rumah dan mengirimkan hasilnya ke email untuk selanjutnya diberikan umpan balik oleh tim pengabdian di penyempurnaan media. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan penyerahan secara simbolik media-media kepada kepala sekolah. Diumumkan pula tindak lanjut kegiatan berupa pendampingan bagi peserta yang nantinya mengirimkan medianya ke email.

C. Pendampingan dan Umpan Balik

kadec ayusumertini	Latihan 1 Pelatihan Pengembangan media
betty K	Hasil Latihan SLB - Virus-free. www.avast.com
Surya Udayana	Tugas Authorware I Putu Surya Udayana
Made Putu Subali	latihan macromedia authorware - slb negeri karangasem I Made Putu Subali ST M.Pd
erna dudul	slb
enny cahyani	(tanpa subjek)

Gambar 6. Produk Media Hasil Pelatihan

Dari 19 peserta pelatihan, ada 6 orang yang telah menindaklanjuti pelatihan dengan mengirimkan draft media yang dihasilkan melalui email. Draft media ini selanjutnya diberikan umpan balik. Beberapa saran perbaikan yang diberikan diantaranya sebagai berikut.

- Standar kurikulum belum terpenuhi sebagian.
- Media masih mengandung beberapa informasi yang kurang tepat dan sudah out of date.
- Bahasa yang digunakan beberapa masih bias dan membingungkan.
- Penyajian masih belum memperhatikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Gambar, video yang disisipkan kualitasnya masih kurang baik

Peserta selanjutnya melakukan perbaikan sesuai dengan umpan balik yang diberikan.

D. Pendampingan dan Umpan Balik

Dari 19 peserta sudah ada 6 (31,6%) orang yang berhasil mengembangkan media. Keenam produk tersebut selanjutnya dinilai dengan memberikan skor skala tiga (skor 1 : tidak baik, skor 2: baik, skor 3: sangat baik) terhadap 3 aspek penilaian dengan rekapitan seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Produk Media

No	Aspek Penilaian	Produk 1	Produk 2	Produk 3	Produk 4	Produk 5	Produk 6
Aspek Isi							
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	3	3	2	3	3	2

2.	materi yang disajikan pada media sudah benar dan akurat	2	3	2	3	2	2
Aspek Tampilan							
3.	Tampilan media menarik	3	3	2	3	2	2
4.	Media memungkinkan siswa terlibat aktif dalam penggunaannya	3	2	2	2	2	2
Aspek Bahasa							
5	Bahasa efektif dan efisien	3	3	3	2	2	3
	Rata-rata	2.8	2.8	2.2	2.6	2.2	2.2

(diadopsi dari Waryanto, 2008)

Kualitas media dapat dilihat dari rata-rata skornya yang selanjutnya dikonversi menjadi 3 kategori sesuai Tabel 2 berikut,

Tabel 2. Kriteria Kualitas Media

Rata-Rata Skor	Kriteria
$2,36 \leq \bar{X} \leq 3,00$	Baik
$1,68 \leq \bar{X} < 2,36$	Cukup baik
$1 \leq \bar{X} < 1,68$	Tidak Baik

(dimodifikasi dari Beni, Gita, & Suarsana, 2017)

Berdasarkan Tabel 2 dapat dikategorikan bahwa 3 produk telah berkualitas Baik dan tiga lainnya masih berkualitas Cukup Baik.

3.2. Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru-guru SLB B Negeri Singaraja” telah berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis computer. Pada sesi pelatihan dari ke-19 peserta yang hadir seluruhnya mengikuti kegiatan secara penuh. Selama kegiatan pelatihan, mereka juga sangat antusias menyimak penjelasan narasumber dan aktif dalam menyelesaikan/menanggapi permasalahan-permasalahan atau tugas-tugas yang dilontarkan narasumber. Peserta juga aktif bertanya atau menyampaikan masalah terkait latihan yang diberikan. Secara keseluruhan pelatihan telah berlangsung dengan baik. Peserta merespon positif terhadap

kegiatan ini dan pada akhir kegiatan secara lisan mereka menyampaikan harapan agar dilibatkan dalam kegiatan yang sejenis dan dalam waktu yang lebih lama.

Sebagai tindak lanjut pelatihan adalah kepada seluruh peserta diharapkan menyelesaikan medianya dan mengirimkan hasilnya melalui email ke tim pengabdian. Dari 19 peserta ada sebanyak 6 peserta yang telah mengirimkan draft medianya. Draft tersebut kemudian diberikan masukan untuk selanjutnya diperbaiki. Dari keenam media yang telah diperbaiki oleh guru-guru, 3 diantaranya telah memenuhi kualitas baik/layak untuk digunakan sementara sisanya masih perlu dilakukan perbaikan kembali baik dari aspek isi, tampilan maupun bahasa. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan, persentase peserta yang mampu mengembangkan media dengan kualitas baik belum mencapai 30%. Beberapa kendala yang menyebabkan belum optimalnya kualitas produk media yang dihasilkan guru diantaranya (1) literasi TIK guru masih rendah, ada beberapa guru yang belum terbiasa bekerja dengan computer, sebagian lagi ada yang masih bermasalah pada keterampilan-keterampilan dasar pengembangan media berbasis computer, dan (2) kesibukan beberapa peserta sehingga belum bisa mengikuti pelatihan secara penuh, dan juga belum memanfaatkan kegiatan pendampingan dengan baik.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan pengabdian ini diantaranya (1) guru-guru SLB Negeri 1 Singaraja telah menyadari pentingnya keberadaan media dalam pembelajaran ATR, (2) sebagian guru-guru SLB Negeri 1 Singaraja telah mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer, dan (3) kualitas media yang dihasilkan guru sebagian diantaranya sudah berkualitas baik

4.2. Saran

Upaya pemenuhan hak pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus melalui penyelenggaraan sekolah luar biasa harus dibarengi dengan penyediaan pendidikan yang berkualitas. Ketersediaan sarana prasarana, sumber daya guru dan tenaga pendidikan serta kurikulum yang mengakomodasi kebutuhan khusus peserta didik harus menjadi perhatian semua pihak terkait. Pada program pengabdian ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis komputer. Keberadaan media ini diharapkan mendukung pelaksanaan pembelajaran anak tuna rungu yang memang dalam pembelajarannya mutlak membutuhkan media. Kepada kedua sekolah mitra diharapkan agar menindaklanjuti hasil pengabdian ini dengan dengan mengimplementasikan media yang dihasilkan pada pembelajaran bukan hanya disimpan di lemari ruang guru. Guru-guru juga diharapkan menindaklanjuti pelatihan dengan mengembangkan sendiri media pembelajaran untuk topik-topik mata pelajaran yang diampu.

DAFTAR PUSTAKA

- Beni, K., Gita, I. N., & Suarsana, I. M. 2017. Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu: Perancangan dan Validasi. In *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika Senapati* (pp. 16–22).
- Depdiknas. 2000. Pengajaran Bina Persepsi Bunyi dan Irama untuk Anak Tuna Rungu. Depdiknas : jakarta
- Fajrianto, Rizki dan Andjrah. 2012. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII SMPLB tuna Rungu dengan Materi “Memahami Sistem dalam Tubuh Manusia”. *Jurnal teknik POMITS Vol 1*. Hal 1-4
- Hernawati, Tati et al. 2015. *Pendidikan Anak Tuna Rungu III*. Handout Kuliah Tidak diterbitkan. UPI: Bandung
- Kirna, I Made. 2011. *Jenis Multimedia serta Integrasinya dalam Pembelajaran*. Diktat Perkuliahan Multimedia (tidak Diterbitkan). Undiksha: Singaraja
- Kirna, I Made. 2010. *Prinsip Multimedia*. Diktat Perkuliahan Multimedia (tidak Diterbitkan). Undiksha: Singaraja
- Permendiknas Nomor 33 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk SLB
- Ruyati, Yeyet. 2014. *Pembelajaran bagi Anak Tuna Rungu*. Makalah disampaikan pada Kegiatan Pendidikan Kompetensi Guru bagi Guru SLB Provinsi Bali di PPPPTK TK dan PLB Bandung.
- Waryanto, N. H. 2008. *Evaluasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Ganesha.