

KONTRIBUSI MEDIA VIDEO UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)*

Oleh : Yuyus Suherman, Euis Heryati*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui kontribusi penggunaan media video dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita bagi anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Penelitiannya dilakukan dengan pendekatan Single Case Experimental Design. Perilaku sasarannya adalah keterampilan menyimak cerita anak ADHD. Intervensinya untuk anak ADHD ini adalah memberikan cerita melalui video. Kemampuan menyimak cerita ditunjukkan dengan persentase jawaban benar atas pertanyaan isi cerita. Penelitian ini menyimpulkan bahwa memberikan intervensi dengan cara menyampaikan cerita melalui video, memberi kontribusi terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak ADHD. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya persentase jawaban benar atas pertanyaan tentang isi cerita. Kemampuan menyimak cerita tersebut menjadi modal berkomunikasi ADHD dengan orang lain dan komunikasi pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media VIDEO memberi peran penting dalam peningkatan efektivitas pembelajaran anak ADHD, khususnya berkaitan dengan kemampuan menyimak cerita

Kata Kunci : Media video, Kemampuan menyimak, ADHD

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia, berupa lambang atau tanda, dan selalu mengandung pikiran dan perasaan. Pada proses komunikasi terjadi kegiatan menyimak dan menerima informasi. Dalam kehidupan sehari-hari aktivitas menyimak terjadi antar anggota keluarga, baik antar anak dan orang tua, atau antara anak-anak sendiri. Keluar dari lingkungan keluarga terjadi dialog, percakapan, diskusi dengan teman sepermainan ataupun teman sekelas dan guru sebagai pendidik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, sebagai upaya untuk pengembangan kemampuan keterampilan berbahasa anak.

* Yuyus Suherman dan Euis Heryati adalah Dosen PLB UPI Bandung

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa awal yang diperoleh anak, kemudian berbicara, sesudah itu membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara umumnya dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu: a) menyimak, b) berbicara, c) membaca, d) menulis. Keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat dipisahkan, saling berkaitan dan mengisi (Tarigan, 1986:2).

Tujuan utama pengajaran bahasa ialah agar siswa terampil dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menyimak merupakan aktivitas pencarian informasi lisan dalam interaksi belajar mengajar. Guru berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan, siswa menerima pesan disebut komunikan. Metode apapun yang dipergunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak lepas dari kegiatan menyimak. Metode pembelajaran yang dipilih sangat tergantung kepada guru dengan memperlihatkan tujuan, bahan, dan keterampilan proses yang ingin dikembangkan. Pengajaran menyimak yang bervariasi sangat menunjang minat dan gairah belajar siswa. Proses belajar yang dilandasi oleh minat dan gairah belajar siswa diharapkan dapat lebih berhasil saat di kegiatan belajar mengajar di kelas.

Penggunaan media yang sesuai akan memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa. Oleh karenanya guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu prinsip dalam penggunaan media adalah keselarasan antara kebutuhan belajar siswa dengan media itu sendiri. Karena itu dalam memilih media, pemahaman terhadap karakteristik siswa menjadi penting. Lebih jauh, penggunaan sebuah media yang bervariasi

dalam mengajar akan membuat suasana belajar yang lebih menarik. Penggunaan media audio visual dalam bentuk video diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Video dapat mempermudah dan memperjelas proses daya simak siswa sehingga media video dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran sekaligus meningkatkan daya simak.

Media video saat ini sudah mudah diperoleh, kemampuan media video dapat melukiskan gambar secara hidup dan bersuara sehingga dapat memberi daya tarik tersendiri. Media video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan, mengatasi dalam jarak dan waktu, dan mempengaruhi sikap. Media video diharapkan dapat membantu memperjelas penyampaian pesan. Gambar yang ditampilkan melalui video tampak lebih hidup seperti aslinya, antara gerakan gambar dan suara menjadi sejalan, sehingga anak merasa lebih tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan.

Sebagai contoh, dalam proses belajar yang digunakan media video berupa film cerita atau dongeng. Dongeng pada dasarnya dapat dimungkinkan untuk memusatkan perhatian siswa untuk memahami cerita. Penelitian sebelumnya dalam skripsi Rosiani, E. (2004: 55) membuktikan bahwa penggunaan media video dan media gambar dapat memberi pemahaman isi cerita pada anak tunagrahita.

Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) disadari selalu mendapat kesulitan di sekolah. Mereka selalu gagal untuk melakukan hubungan sosial. Ciri utama kecenderungan selalu bergerak dan berpindah dari satu kegiatan kepada kegiatan lain tanpa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dari satu tempat ke tempat lain, jarang untuk berdiam selama kurang lebih 5 hingga 10 menit guna melakukan suatu tugas kegiatan

yang diberikan gurunya, tidak dapat konsentrasi dengan baik bila mengerjakan suatu tugas yang menuntut keterlibatan kognitif, serta tampak adanya aktivitas yang tidak beraturan, berlebihan, dan mengacau. Pada dasarnya anak bukan tidak mampu belajar”, tetapi kesulitannya untuk memusatkan perhatian menyebabkan mereka :” tidak siap untuk belajar”

Berkenaan dengan hal tersebut, dalam konteks menyimak yang merupakan hal penting dalam pengajaran keterampilan berbahasa maupun pembelajaran lainnya, Anak ADHD memerlukan pembelajaran individual dengan media yang memungkinkan anak mau belajar, dengan demikian penggunaan media video dalam pembelajaran menyimak dan dalam konteks peningkatan ketrampilan menyimak siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) menjadi menarik diteliti.

Dalam konteks penelitian ini masalahnya dirumuskan sebagai berikut: Sejauh mana kontribusi media video dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran sejauhmana kontribusi penggunaan media video terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita pada siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di SD Bintang Harapan Bandung.

B. METODE PENELITIAN

Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak dua siswa ADHD. Adapun data-datanya sebagai berikut: (1) Subjek Satu dengan karakteristik: Mudah beralih perhatian, mudah bosan, suka marah kalau tersinggung. Dalam hal akademik sudah bisa membaca tetapi belum lancar; (2) Subjek dua dengan karakteristik Anak

pendiam, pemalu dan bicara kurang jelas, kurang bersosialisasi. Dalam akademik anak sudah dapat membaca tetapi masih lambat dan kurang dalam memahami bacaan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan pendekatan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). SSR merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*). SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara individu (Delphie, 2005: 95).

Penggunaan metode ini dianggap sangat sesuai dalam meneliti subjek tunggal terhadap perilaku secara spesifik. Dalam penelitian ini diharapkan memperoleh gambaran tentang sejauhmana kontribusi media audio visual terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita anak ADHD.

Eksperimen ini tidak dilakukan pada suatu kelompok subyek, tetapi dilakukan pada subyek secara individu. Kondisi eksperimen (*intervention*) dikontrol oleh kondisi sebelum eksperimen (*baseline*) pada subyek yang sama. Model yang digunakan yaitu model A-B-A *design*. Yaitu yaitu disain yang menggunakan dua kondisi kontrol (*baseline*) sebelum dan setelah intervensi. Dengan dilakukannya kontrol terhadap kondisi intervensi sebanyak dua kali akan lebih meningkatkan keyakinan adanya hubungan sebab akibat antara intervensi dan perubahan perilaku sasaran.

Baseline (A1)

Merupakan sesi pengamatan perilaku subjek penelitian sebelum mendapat intervensi pembelajaran menyimak dengan media video. Dalam sesi ini subjek penelitian diperlakukan secara alami dan kontinyu, sampai menemukan kondisi stabil yang menjadi dasar perhitungan selanjutnya Kondisi stabil ditandai dengan adanya angka-angka

pengamatan berada antara rentang atas dan rentang bawah dengan prosentase 85% - 90%.
(Sunanto, dkk. 2005:110)

Intervensi (B)

Merupakan kegiatan-kegiatan intervensi yang dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada baseline A-1. Intervensi dilakukan melalui pertemuan pembelajaran dimana subjek diberi perlakuan melalui penggunaan media video secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat kemunculan tingkah laku sasaran yang terjadi selama perlakuan diberikan.

Baseline (A2)

Keadaan subjek sesudah intervensi. Subjek penelitian diperlakukan secara alami dan secara berulang-ulang. Atinya subjek tidak diberi intervensi dengan media video. Sesi ini dimaksudkan sebagai control untuk sesi intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variable bebas dan variable terikat.

Prosedur yang dilaksanakan dalam desain A-B-A adalah:

1. Menentukan dan menetapkan perilaku yang akan ditingkatkan sebagai perilaku sasaran atau *target behavior* dalam penelitian ini adalah pemahaman isi cerita.
2. Mengidentifikasi target behavior yaitu sebagai kemampuan (sebagai kompetensi siswa) dalam menyimak cerita. Target behavior yang ingin dicapai melalui perlakuan media video adalah meningkatnya jawaban yang benar sesuai dengan cerita yang diberikan.
3. Menetapkan kemampuan dasar menyimak siswa, melalui pertanyaan yang dapat dijawab sebanyak tiga sesi dengan menggunakan penyampaian cerita melalui lisan.

4. Penerapan intervensi media video terhadap subjek penelitian sebanyak enam sesi per 30 menit.
5. Pengukuran peningkatan kemampuan menyimak cerita dilakukan pada tahap *baseline-2*, untuk mengetahui perkembangan kemampuan menyimak cerita. Prinsip pengukuran tahap *baseline-2* sama dengan *baseline-1*.

Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dan perubahan tingkah laku. Media video yang dipergunakan dalam penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan perilaku, maka media video merupakan media intervensi yang dilakukan peneliti secara langsung untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa ADHD. Ceritanya adalah jenis fabel yaitu cerita yang isinya berhubungan dengan dunia binatang-binatang, yang diceritakan berbuat atau bertingkah laku seperti manusia. Isi fabel umumnya bersifat didaktis karena memberi pelajaran moral dan adat istiadat yang baik bagi manusia. Durasi pemutaran sekitar 10 menit.

Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung melalui instrumen *Play Assesmen Chart* (PAC) yang bersifat *norm referenced test* atau *registered norm test* digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan fungsional dan formulir pencatatan data (*Recording Sheet for Rate Data*) untuk mengumpulkan data peningkatan jumlah pertanyaan yang terjawab subjek penelitian dan selanjutnya ditampilkan dalam grafik model *A-B-A design*.

Data yang terkumpul dimasukan ke dalam grafik *A-B-A*, selanjutnya diolah dan dianalisis untuk mengetahui stabilitas perkembangan kemampuan menyimak subjek

penelitian. Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif terhadap visual grafik A-B-A. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 12 sesi . Analisis data yang diperoleh dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: *baseline-1* (A-1), intervensi (B), *baseline-2* (A-2) sebagai berikut:

- (1) Pengukuran jumlah pertanyaan yang terjawab setelah cerita diberikan pada tahap *baseline-1* dilakukan selama tiga sesi dan setiap sesi memiliki rentang waktu pengamatan selama 30 menit. Kemampuan menyimak cerita diinventarisasikan ke dalam formulir *Recording Sheet for Rate Data*. Kemudian ditampilkan dalam bentuk grafik.
- (2) Untuk tahap ini penyajian ceritanya dengan menggunakan video dan pengumpulan data dilakukan dua kali lebih lama (6 sesi) dari *baseline 1* (A-1) selama *treatment* berlangsung, tetapi rentang waktunya 30 menit.
- (3) Pada pengumpulan data tahap *baseline-2* (A-2), pengukuran jumlah jawaban cerita dilakukan kembali setelah perlakuan (*treatment*).

Pengolahan data dari hasil penelitian baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi diawali dengan mengelompokkan data dalam kondisi masing-masing Baseline A-1, Intervensi (B) dan Baseline A-2. Selanjutnya supaya bisa terlihat lebih jelas perkembangan perilakunya ditampilkan dalam bentuk grafik.. Menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama dan data terakhir; menghitung selisih kedua data tersebut dan menentukan arahnya naik (+) atau turun (-). Analisis antar kondisi, jumlah variable yang diubah. Perubahan Kecenderungan dan Efeknya ; Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas, yaitu

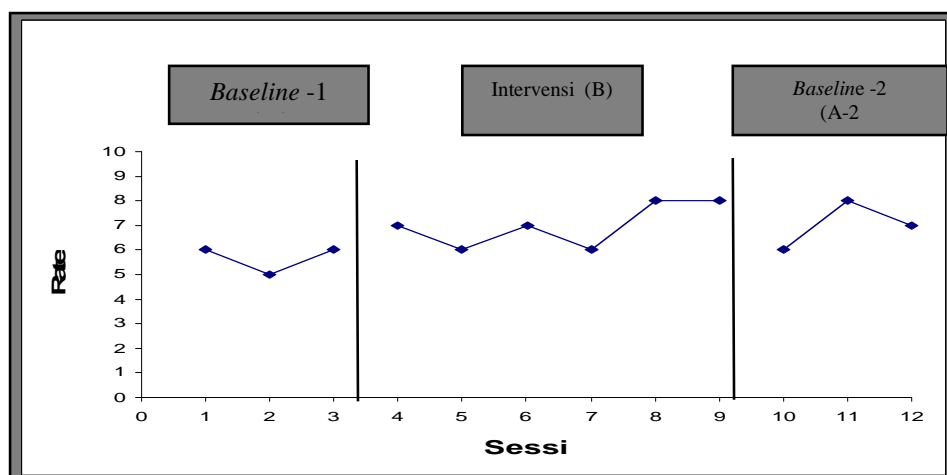
untuk melihat perubahan perilaku.; Perubahan stabilitas perubahan kecenderungan stabil adalah melihat stabilitas perilaku subjek dalam masing-masing kondisi.

Perubahan Level melihat perubahan antara akhir sesi pada baseline A-1 dan awal sesi pada intervensi, dengan menentukan data poin pada kondisi baseline (A-1) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi. (B), kemudian berapa selisihnya dan tandai (+) bila naik, (=) bila tidak ada perubahan dan (-) bila turun. Baik buruknya kondisi sesuai dengan tujuan penelitian. Data tersebut masukkan ke tabel. Data Overlap: Overlap adalah kesamaan kondisi antara baseline A-1 dengan Intervensi (B). dengan kata lain semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

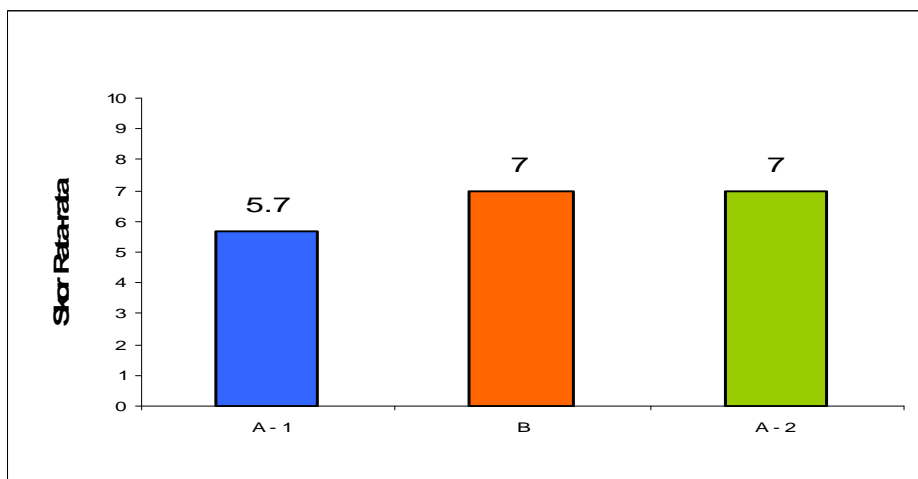
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Menyimak Subjek Satu

Berdasarkan hasil rating pengamatan perilaku sasaran melalui format pencatatan data (*recording sheet for rate data*) menunjukkan skor hasil pengamatan dari subjek 1 selama *Baseline-1*, *Intervensi*, dan *Baseline-2* ditampilkan sebagai berikut.



Grafik 1
Rate Kemampuan Menyimak Subjek 1



Grafik 2
Skor Rata-rata Kemampuan Menyimak Cerita Subjek 1

Grafik.1 menunjukkan skor/*rate* kemampuan menyimak cerita, dan grafik.2 menunjukkan skor rata-rata yang dicapai subjek 1 pada fase *baseline-1* selama 3 sesi pengukuran, dan fase *treatment* sebanyak 6 sesi pengukuran, serta fase *baseline-2* selama 3 sesi pengukuran selama 10 menit, di bawah ini data setiap fasenya secara rinci.

a. Hasil Penelitian Baseline-1 (A-1)

Banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul selama *baseline-1* diperoleh *rate* per sesi (6, 5, 6) dalam persepuluhan. Dari *rate* tersebut diperoleh *mean level* sebesar 5,7 (Grafik 2). Berdasarkan perkiraan, kecenderungan arah grafik ketiga sesi tersebut secara umum meningkat (positif). Diperoleh stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 0%.

* Yuyus Suherman dan Euis Heryati adalah Dosen PLB UPI Bandung

Artinya stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita masih dalam tingkat *variabel* (belum stabil).

b. Hasil Intervensi (B)

Banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul selama sesi *treatment* diperoleh *rate* per sesi diperoleh data (7, 6, 7, 6, 8, 8) dalam per sepuluh. Maka *rate* tersebut memperoleh *mean level* sebesar 7 (Grafik 2). Berdasarkan perkiraan, kecenderungan arah grafik keenam sesi tersebut secara umum meningkat secara positif sehingga stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 33%. Berarti stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita masih dalam tingkat *variabel* (belum stabil), karena *trend stability* masih dibawah 85%.

c. Hasil Penelitian Baseline-2 (A-2)

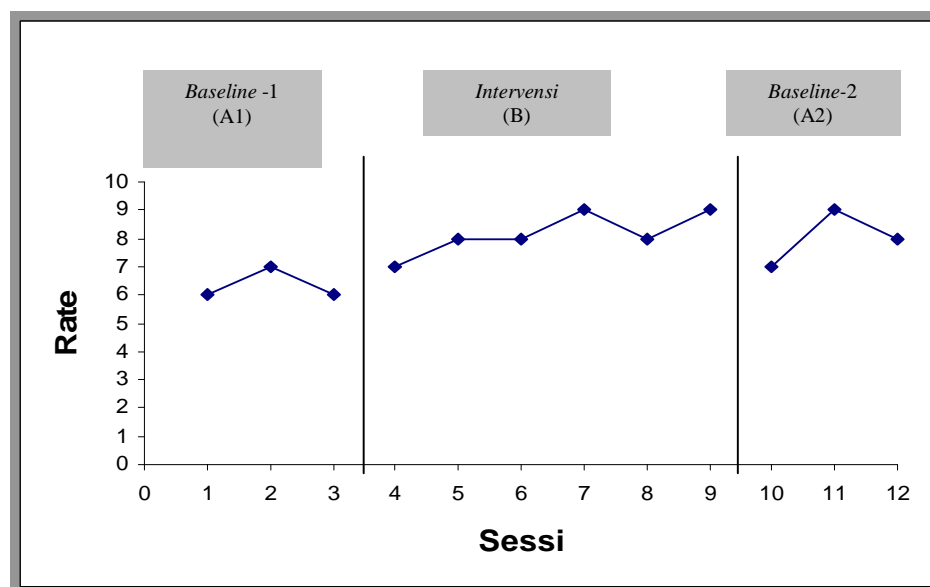
Dari pengamatan pada fase *baseline-2* banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul diperoleh *rate* per sesi maka diperoleh angka: 6, 8, 7 dalam per sepuluh. Dari data *rate* tersebut diperoleh *mean level* sebesar 7 (Grafik 2). Dengan demikian ada peningkatan *rate* antara *baseline-1* dengan *baseline-2* sebesar 1,3. Berdasarkan perkiraan kecenderungan arah grafik ketiga sesi tersebut secara umum meningkat secara positif. Dalam hal ini stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 33%. Artinya tingkat stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita dalam *baseline-2* masih *variabel* (belum stabil), karena *trend stability* masih dibawah 85%.

d. Analisis Perbandingan Data Baseline-1, Intervensi dan Baseline-2

Pada tampilan grafik 1 nilai stabilitas perkembangan perilaku sasaran yang diperoleh pada fase *treatment* dibandingkan dengan fase *baseline-2* adalah 33 persen. Ini diartikan bahwa skor *trend stability rate* cenderung meningkat (dari 0% ke 33%). Data tersebut menunjukkan adanya kenaikan yang diperoleh dari banyaknya jawaban yang benar dalam menyimak cerita, bila dibandingkan *baseline-1* dengan *treatment*. Berdasarkan skor pada *baseline-1* dengan *baseline -2* seperti jelas ditunjukkan pada grafik 1 telah terjadi perubahan skor rata-rata pada *baseline-1* sebesar 5,7, *treatment* 7, dan *baseline-2* sebesar 7 (grafik 2). Ini menunjukkan adanya peningkatan re-rata pada *baseline-1* ke *baseline 2* sebesar 1,3 (7 - 5,7).

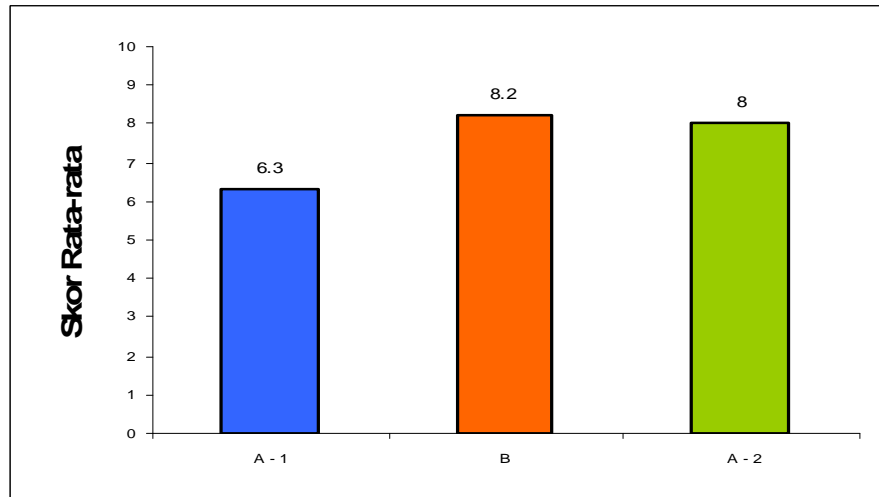
2. Kemampuan Menyimak Subjek dua

Hasil Rating melalui format pencatatan data perkembangan (*recording sheet for rate data*) subjek 2 selama fase *Baseline-1*, *Intervensi*, dan *Baseline-2* ditampilkan pada grafik 3 berikut.



Grafik 3

Kemampuan Menyimak Subjek *Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2*



Grafik 4
Skor Rata-rat Kemampuan Menyimak Subjek *Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2*

Grafik 3 menunjukkan skor/rate kemampuan menyimak cerita, dan grafik 4 menunjukkan skor rata-rata yang dicapai subjek 2 (SN) pada fase *baseline-1* selama 3 sesi pengukuran, dan fase *treatment* sebanyak 6 sesi pengukuran, serta fase *baseline-2* selama 3 sesi pengukuran selama 10 menit, di bawah ini data setiap fasenya secara rinci.

a. Hasil Penelitian Fase Baseline-1 (A-1)

Banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul selama *baseline-1* diperoleh *rate* per sesi (6, 7, 6) dalam per sepuluh. Dari *rate* tersebut diperoleh *mean level* sebesar 6,3 (Grafik 4). Berdasarkan perkiraan, kecenderungan arah grafik ketiga sesi tersebut secara umum meningkat (positif). Diperoleh stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 0%.

Artinya stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita masih dalam tingkat *variabel* (belum stabil).

b. Hasil Penelitian Fase Treatment (B)

Banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul selama sesi *treatment* diperoleh *rate* per sesi diperoleh data (7, 8, 8, 9, 8, 9) dalam per sepuluh. Maka *rate* tersebut memperoleh *mean level* sebesar 8,2 (Grafik 4). Berdasarkan perkiraan, kecenderungan arah grafik keenam sesi tersebut secara umum meningkat secara positif sehingga stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 33%. Berarti stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita masih dalam tingkat *variabel* (belum stabil), karena *trend stability* masih dibawah 85%.

c. Hasil Penelitian Fase Baseline-2 (A-2)

Dari pengamatan pada fase *baseline-2* banyaknya jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diberikan setelah menyimak cerita, sebagai perilaku sasaran yang muncul diperoleh *rate* per sesi maka diperoleh angka: 7, 9, 8 dalam per sepuluh. Dari data *rate* tersebut diperoleh *mean level* sebesar 8 (Grafik 4). Dengan demikian ada peningkatan *rate* antara *baseline-1* dengan *baseline-2* sebesar 1,3%. Berdasarkan perkiraan kecenderungan arah grafik ketiga sesi tersebut secara umum meningkat secara positif. Dalam hal ini stabilitas perkembangan atau *trend stability* sebesar 33%. Artinya tingkat stabilitas perkembangan kemampuan menyimak cerita dalam *baseline-2* masih *variabel* (belum stabil), karena *trend stability* masih dibawah 85%.

d. Analisis Perbandingan Data Baseline-1, Intervensi, dan Baseline dua

Pada tampilan grafik 3 nilai stabilitas perkembangan perilaku sasaran yang diperoleh pada fase *treatment* dibandingkan dengan fase *baseline-2* adalah 33 persen. Ini diartikan bahwa skor *trend stability rate* cenderung meningkat (dari 0% ke 33%). Data tersebut menunjukkan adanya kenaikan yang diperoleh dari banyaknya jawaban yang benar dalam menyimak cerita, bila dibandingkan *baseline-1* dengan *treatment*. Berdasarkan skor pada *baseline-1* dengan *baseline -2* seperti jelas ditunjukkan pada grafik 3 telah terjadi perubahan skor rata-rata pada *baseline-1* sebesar 6,3, *treatment* sebesar 8,2, dan *baseline-2* sebesar 8 (grafik 4). Ini menunjukkan adanya peningkatan re-rata pada *baseline-1* ke *baseline 2* sebesar 1,7 (8 – 6,3).

Data perkembangan kemampuan menyimak cerita dengan menggunakan video pada siswa tunagrahita di atas, ternyata diikuti dengan tingkat perkembangan fungsional dari masing-masing siswa. Kemampuan menyimak cerita dengan menggunakan media video meningkat, ini dapat dilihat dari fase *baseline-1* dengan nilai stabilitas perkembangan 0% menjadi 33% pada fase *baseline-2*. Dengan kata lain terjadi perkembangan sosial pada diri individu yang bersangkutan setelah diberi intervensi guru dengan menggunakan media video. Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa adanya kenaikan 33% dapat dilihat dari fase *baseline-1* sebesar 0% menjadi 33% pada fase *treatment*, ini menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan menyimak cerita pada siswa tunagrahita adalah signifikan. Dari hasil pre dan post test menggunakan instrumen PAC diperoleh data tingkat kemampuan fungsional yang dihasilkan oleh pre dan post tes PAC secara keseluruhan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan (dalam hal ini kemampuan memahami cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia) kognitif setiap individu yang diberi perlakuan dengan media video.

Dengan mengkaji hasil pengolahan dan analisis data pada garis grafik A-B-A *design*, ternyata secara keseluruhan meningkat. Ini menunjukkan bahwa kontribusi media video terhadap peningkatan menyimak cerita telah memberikan pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa ADHD sehingga target yang ingin di capai terpenuhi. Hal ini juga tidak terlepas dari peranan instrumen PAC sebagai instrumen untuk mencari informasi tentang perkembangan kognitif siswa

Hal tersebut juga sejalan dengan keyakinan selama ini bahwa pada dasarnya anak dengan gangguan pemusatan perhatian' bukan tidak mampu belajar", tetapi kesulitannya untuk memusatkan perhatian menyebabkan mereka :” tidak siap untuk belajar”. Akibatnya anak kehilangan motivasi untuk belajar. Kesulitan dalam mendengar, mengikuti arahan, dan memberikan perhatian merupakan masalah umum anak ADHD. Kesulitan tersebut muncul karena kemampuan perhatiannya jelek. Perhatian yang mudah teralihkan sangat menghambat proses belajar.

Secara empiris dapat dilihat dari perbandingan *mean level* grafik antara *baseline-1* dengan *baseline-2* untuk subjek 1 dan subjek 2 mengalami kenaikan sebesar 2 kali (Grafik 2 dan 4). berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing subjek, terlihat bahwa kemampuan menyimak cerita subjek 1 dan subjek 2 berbeda, subjek 1 kemampuan menyimak ceritanya lebih rendah hanya mencapai skor 8 , dibandingkan subjek 2 yaitu hingga mencapai skor 9. Berdasarkan analisis grafik 1, 2, 3, dan 4 diketahui bahwa kemampuan menyimak cerita yang lebih banyak terdapat pada fase intervensi (B) dengan menggunakan media video. Ini berarti menyimak cerita dengan menggunakan video mempunyai pengaruh besar pada kemampuan menyimak cerita siswa ADHD.

Proses belajar mengajar tidak akan berjalan tanpa adanya bahasa sebagai media komunikasi. Guru sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dan siswa sebagai penerima pesan harus menyimak pesan tersebut. Oleh sebab itu, maka proses belajar mengajar keterampilan menyimak memegang peranan penting dan merupakan salah satu faktor penentu bagi keberhasilan belajar siswa. Sebagian besar pengetahuan yang diperoleh siswa di dalam kelas didapatkan melalui menyimak.

Kemampuan bahasa yang rendah pada anak ADHD mengisyaratkan bahwa pendidikan yang diberikan kepada mereka seyogianya dirancang sebaik mungkin dengan menghindari penggunaan bahasa yang kompleks. Bahasa yang digunakan hendaknya berbentuk kalimat tunggal yang pendek. Oleh karenanya gunakanlah media atau alat peraga untuk mengkonkritkan konsep-konsep abstrak agar ia dapat memahaminya. Dalam hal ini kondisi lingkungan hendaknya dapat membantu seorang siswa untuk mencapai perkembangan optimum dalam upaya mengembangkan perilaku-perilaku efektif sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya (Delphie, 2004: 43).

Penyampaian cerita kepada siswa ADHD disajikan dalam bentuk video, sehingga mereka dapat mendengar sekaligus melihat tokoh cerita. Pencerita yaitu orang yang mengalihkan cerita dan menyampaikannya kepada pendengar dengan bahasa pengarang atau bahasanya sendiri. Penyimak yaitu mendengarkan cerita, mencakup kondisi pendengar duduk atau berdiri, tingkat perhatian mereka apakah terpaksa atau atas kemauan sendiri, tingkat keterpengaruhan cerita terhadap jiwa mereka, sikap respek mereka terhadap para pahlawan dalam cerita, dan gambaran jiwa mereka atas pengaruh cerita atau penceritaannya. Penyimak adalah individu yang mendengarkan cerita atau membacanya.

Pada tes PAC setelah Intervensi skor rerata siswa meningkat dari skor rerata pre test 74,13% menjadi 84,5% pada skor rerata post test, sehingga skor PAC meningkat menjadi 10,37%. Hal ini menunjukkan bahwa menyimak cerita dengan menggunakan media video mampu meningkatkan perkembangan kognitif ADHD. Untuk membentuk lingkungan, cerita yang dipilih disajikan dalam bentuk sebuah video. Video merupakan media yang sangat disenangi dan tidak asing lagi bagi anak-anak, mereka dapat mendengar dan melihat gambar tokoh cerita dalam bentuk gambar di dalam video. Cerita yang dipilih disesuaikan dengan tugas perkembangan anak yaitu pada masa operasional konkrit. Penggunaan cerita jenis fabel yaitu cerita yang isinya berhubungan dengan dunia binatang-binatang, yang diceritakan berbuat atau bertingkah laku seperti manusia. Isi fabel umumnya bersifat didaktis karena memberi pelajaran moral dan adat istiadat yang baik bagi manusia

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan media video berpengaruh secara nyata dalam peningkatan menyimak cerita pada siswa ADHD. Hal tersebut Terbukti dengan adanya peningkatan mean/rata-rata dari kondisi *baseline* -1 (5,7 pada subjek 1 dan 6,3 pada subjek 2) ke *treatment* (7 pada subjek 1 dan 8,2 pada subjek 2), perubahan level yang terlihat dari sesi terakhir *baseline*-1 (6 pada subjek 1 dan 6 pada subjek 2) ke sesi pertama pada *treatment* (7 pada subjek 1 dan 7 pada subjek 2) yang meningkat secara positif, dan kecenderungan arah kondisi intervensi yang meningkat. Dengan demikian permasalahan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang selalu mendapat kesulitan atau gagal untuk melakukan hubungan sosial,

seperti karena kecenderungan selalu bergerak dan berpindah dari satu kegiatan kepada kegiatan lain, jarang untuk berdiam selama kurang lebih 5 hingga 10 menit guna melakukan suatu tugas kegiatan yang diberikan gurunya dapat dikurangi. Demikian juga dengan tidak dimilikinya konsentrasi dengan baik bila mengerjakan suatu tugas yang menuntut keterlibatan kognitif dapat dikendalikan. Dalam konteks menyimak yang merupakan hal penting dalam pengajaran keterampilan berbahasa maupun pembelajaran lainnya, Anak ADHD memerlukan pembelajaran individual yang memerlukan media yang memungkinkan anak mau belajar, seperti dengan media video .

Saran-saran

Tema pemanfaatan media video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sebuah terobosan. Karena itu, diharapkan secara teoretik, temuan penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan keilmuan berupa verifikasi konsep tentang pemilihan dan pengembangan media dalam pembelajaran anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Secara praktis, hasil penelitian ini hendaknya dimanfaatkan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media Video dalam peningkatan kemampuan menyimak cerita pada siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Di SD Bintang Harapan Bandung Berdasarkan data empirik dari penelitian diharapkan para praktisi pendidikan di sekolah dapat lebih memanfaatkan media video bagi pengembangan pola belajar mengajar, dalam upaya mencapai tujuan akhir pembelajaran. Diharapkan informasi yang diperoleh dalam penelitian dapat dipakai rujukan oleh peneliti lain dalam bidang mata pelajaran bahasa Indonesia dengan subjek lain.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1992). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amin. M. (1995). *Ortopedagogik Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto. S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar Luar Biasa*. Jakarta: Depdiknas
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Handayu, T. (2001). *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa (Panduan Menanamkan Nilai Moral pada Anak Melalui Cerita)*. Solo: Era Intermedia.
- Hidayat. (1995). *Perencanaan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Binacipta.
- Keraf, G. (1996). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Majid, A. A. A. (2005) *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi. (1995). *Tata Bahasa Pendidikan Landasan Penyusunan Buku Pelajaran Bahasa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rivai. A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rohcyadi, E. dan Alimin, Z. (2003). *Pengembangan Program Pembelajaran Individu bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas.
- Rosiani. E. (2004). *Efektifitas Media Video Dibanding Media Gambar Terhadap Pemahaman Cerita pada Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi pada Jurusan PLB FIP UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sumanto (1995). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Tarigan, H.G. (1986). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tawney, J. W., dan Gast, D. I. (1984). *Single Subject Research in Special Education*. Columbus: Charles. E. Merrill Publishing Company.
- Patton, J.R., Payne, J. S., dan Smith, M. B. (1986). *Mental Retardation*. Second Edition. USA: Charles E. Merrill Publishing Company A Bell & Howell Company.