

Pengembangan Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Disabilitas di Tingkat SMK

Ega Damayanti^{1*}, Anas Ahmadi², Yuniseffendri³
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: ega.22015@mhs.unesa.ac.id

Dikirim: 15-11-2023; Direvisi: 01-12-2023; Diterima: 05-12-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa disabilitas dalam pembelajaran sastra teks cerpen melalui aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen). Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi MAREN ini adalah RnD dengan model ADDIE. Lokasi penelitian bertempat di SMK Dharma Wanita Gresik, subyek penelitian ini yaitu siswa penyandang disabilitas kelas XI. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa disabilitas dalam kategori baik dengan rata-rata 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) layak untuk diimplementasikan dan mampu meningkatkan motivasi siswa penyandang disabilitas dalam belajar sastra teks cerpen.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Siswa Disabilitas; Aplikasi MAREN

Abstract: This study aims to increase the learning motivation of students with disabilities in learning short story text literature through the MAREN (Mari Rangkum Cerpen) application. The research method used to develop this MAREN application is RnD with the ADDIE model. The research location is at SMK Dharma Wanita Gresik, the subject of this research is students with disabilities in grade XI. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results showed that the learning motivation of students with disabilities was in the good category with an average of 75%, so it can be concluded that the MAREN (Mari Rangkum Cerpen) application is feasible to implement and is able to increase the motivation of students with disabilities in learning short story literature.

Keywords: Learning Motivation; Students with Disabilities; MAREN

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal tersebut selaras dengan pendapat Gurung (2020:162) yang menyatakan bahwa tolok ukur suatu pembelajaran dikatakan baik jika pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa, dengan begitu siswa akan aktif membangun kecerdasan emosinya dan mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna. Menciptakan pembelajaran yang bermakna tidak terlepas dari beberapa komponen yang harus dirancang guru. Salah satu komponen tersebut ialah media pembelajaran. Silalahi (2020:116) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan guru guna menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan tumbuhnya minat siswa, akan berpengaruh pula terhadap hasil belajarnya (Batubara, 2020:9). Sehingga semakin tinggi minat siswa dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar akan menunjukkan peningkatan. Namun saat ini masih ditemukan guru yang menerapkan metode konvensional dalam

menyampaikan materi dibanding memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Hasan, 2021:1). Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya persiapan dan pemahaman guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar (Rahim dkk., 2019:135). Terlebih lagi penggunaan media pembelajaran pada siswa penyandang disabilitas di sekolah inklusi, seringkali siswa berkebutuhan khusus diabaikan dalam pengembangan media pembelajaran karena pasar yang lebih kecil daripada pendidikan konvensional. Gülsün dkk (2023:9) berpendapat bahwa guru memainkan peran penting dalam efektivitas pembelajaran dan pengembangan profesional dalam sekolah inklusi.

Siswa penyandang disabilitas merupakan anak yang membutuhkan layanan khusus untuk dapat menjalani kegiatannya sehari-hari dengan baik. Hal tersebut mencakup anak-anak yang mengalami permasalahan maupun yang memiliki kelebihan terkait tumbuh kembang yang berkaitan dengan inderawi, intelegensi, dan anggota gerak (Nisa dkk., 2018:34). Namun sebutan anak berkebutuhan khusus tidak selalu merujuk pada keterbatasan yang dialami, melainkan merujuk pada layanan khusus yang dibutuhkan (Rezieka dkk., 2021:41). Saat ini, proses pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif bagi siswa berkebutuhan khusus di sekolah inklusi belum maksimal, pada penerapannya sekolah inklusi tidak dibarengi dengan kompetensi guru dalam menangani siswa di kelas. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Aspi & Syahrani (2022:66) berpendapat bahwa di era yang serba digital saat ini, guru dituntut untuk menguasai perkembangan zaman untuk kemajuan bangsa, khususnya dalam dunia pendidikan. Sakdiah & Syahrani, (2022:628) juga menyatakan jika guru harus memiliki standar yang mengarah pada penguasaan digital, karena semua yang berbasis internet dirasa lebih hebat. Selain itu, sikap positif guru dapat berkontribusi dalam penggunaan strategi pengajaran yang lebih efektif pada pembelajaran inklusif (Wilson, dkk., 2022:3). Artinya, sikap positif guru tidak hanya memengaruhi pembelajaran langsung melainkan juga menciptakan iklim kelas yang lebih kondusif untuk pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMK Dharma Wanita Gresik, motivasi belajar siswa penyandang disabilitas kelas XI rendah, khususnya pada pembelajaran sastra teks cerpen. Salah satu solusi media yang diharapkan dapat mendukung pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen). Media tersebut membantu mengenalkan konsep dan materi teks cerpen dengan asik sehingga diharapkan siswa menjadi subjek serta dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar, meningkatkan daya ingat siswa (Nurrita, 2018:185). Dengan demikian, penggunaan media yang tepat sangat membantu dalam mengenalkan konsep maupun materi dengan cara yang menarik dan efektif.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang membahas mengenai pengembangan media dan kaitannya dalam pembelajaran di antaranya sebagai berikut. *Pertama*, penelitian Saputri, dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 84,82% . *Kedua*, penelitian Alwan (2020) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metodologi scrum pada pengembangan aplikasi game edukasi ini berupa fitur motif batik tradisional, ornament utama, ornament isian, ornament pelengkap, alat dan bahan, mendesain motif, dan bahasa isyarat pada menu materi dan permainan tebak alat dan bahan,



tebak ornamen utama, pasang motif batik, dan tebak ornamen pelengkap pada menu gim. *Ketiga*, penelitian Wisnu, dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pull Out Photo Box* memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran bahasa. Selain itu, siswa juga tertarik dan aktif saat proses belajar mengajar. Beberapa penelitian sebelumnya relevan dari segi fokus penelitian, yakni sama-sama terfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa penyandang disabilitas. Kemudian pembedanya ialah pada objek penelitiannya yakni siswa penyandang disabilitas di sekolah inklusi. Penelitian ini penting dilakukan karena dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang sesuai dan responsif terhadap kebutuhan siswa penyandang disabilitas, pendidikan dapat menjadi efektif dan memungkinkan siswa untuk mencapai potensi mereka secara optimal. Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis IT pada siswa penyandang disabilitas kelas XI di SMK Dharma Wanita Gresik.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai medium yang mencakup informasi yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar (Hasan, dkk., 2021:4). Selaras dengan Hasan, Batubara (2020:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk maupun alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Sebagai perantara, media pembelajaran dapat membantu, menyederhanakan, dan menyempurnakan kerumitan maupun ketidakjelasan bahan ajar sehingga media dalam proses pembelajaran menjadi suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri (Febrita & Ulfah, 2019:183). Pengaplikasian media pembelajaran bukan bermaksud menggantikan teknik mengajar guru, melainkan membantu dan menyempurnakan dalam penyampaian informasi kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebab media pembelajaran sebagai penyokong dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki individu, utamanya terhadap siswa dalam proses pembelajaran (Nurul, 2019:588). Adapun hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya tujuan pembelajaran, keefektifan, siswa, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, serta kemampuan guru dalam menggunakan serta alokasi waktu yang tersedia (Tahrim dalam Hasan, 2021:114-116). Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, guru akan dengan mudah memotivasi siswa untuk terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Zahwa & Syafi'i (2022:77) berpendapat bahwa di era yang serba digital saat ini, pendidikan memerlukan adanya pemanfaatan teknologi komunikasi. Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran tidak terbatas dan bergantung pada guru dan juga buku. Pada anak disabilitas, pengaplikasian media pembelajaran sangat dibutuhkan sebab mereka merupakan anak yang relatif memiliki hambatan dalam perkembangannya.



Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dapat di definisikan sebagai usaha sadar untuk menggerakkan, mengarahkan, serta menjaga tingkah laku individu supaya ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan tertentu (Febrita & Ulfah, 2019:185). Sedangkan Emda (2018:175) menyatakan bahwa motivasi merupakan serangkaian usaha untuk mengonstruksi kondisi tertentu, sehingga individu mau dan ingin melakukan sesuatu. Saat ini, guru masih terfokus pada bagaimana caranya agar nilai atau hasil akhir siswa memuaskan dibanding mengoptimalkan prosesnya (Brandmiller, dkk., 2020:12). Padahal output yang dihasilkan tidak akan maksimal jika tidak dibarengi dengan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan tergugah dan tergerak untuk melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil maupun tujuan tertentu. Suharni (2021:173) berpendapat bahwasanya motivasi menjadi syarat mutlak dalam belajar, siswa yang belajar tanpa adanya motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal. Ahmadi (2019:102) menyatakan agar pembelajaran dapat optimal guru harus mampu memberikan aspirasi, yakni mampu mengenali siswa ketika mengalami permasalahan yang berkaitan dengan psikologisnya yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Guru sekaligus psikolog harus bisa mengenali, memahami, mengamati, serta memberikan perlakuan kepada siswa yang berperan sebagai klien. Motivasi berperan penting dalam menyukkseskan proses pembelajaran, tanpa adanya motivasi maka sukar untuk mewujudkan segala aktivitas ke arah yang lebih baik (Harahap, dkk., 2021:200). Mengingat pentingnya motivasi dalam belajar, guru tidak boleh mengabaikan hal tersebut. Guru memiliki peran yang besar dalam memastikan siswa khususnya siswa penyandang disabilitas untuk tetap termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran mereka.

Disabilitas

Pemerintah Indonesia telah menetapkan definisi mengenai penyandang disabilitas serta pengkategorianannya. Dalam UU Nomor 8 tahun 2016 Pasal 1 ayat 1 mendefinisikan penyandang disabilitas merupakan setiap orang yang mengalami keterbatasan intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami kesulitan dan hambatan untuk berpartisipasi secara utuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Lebih lanjut, dalam pasal 4 ayat 1 UU no 8 tahun 2016 memaparkan lebih lanjut mengenai pengkategorian penyandang disabilitas, di antaranya sebagai berikut. (1) Penyandang disabilitas fisik, merupakan terganggunya fungsi gerak, seperti lumpuh layuh atau kaku, amputasi, paraplegi, cerebral palsy (CP), dampak kusta, dampak stroke, dll. (2) Penyandang disabilitas intelektual, merupakan terganggunya fungsi berpikir yang disebabkan oleh tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, di antaranya *slow learner* (lambat belajar), disabilitas grahita, serta *downsyndrome*. (3) Penyandang disabilitas mental, merupakan terganggunya emosi, fungsi pikir, dan juga perilaku. Dalam hal ini, disabilitas mental terbagi menjadi dua yakni penyandang disabilitas mental psikososial dan penyandang disabilitas mental perkembangan. Penyandang disabilitas mental psikososial di antaranya *bipolar*, *skizofrenia*, *anxietas*, depresi, serta gangguan kepribadian sedangkan penyandang disabilitas mental perkembangan memiliki pengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial yakni *hiperaktif* dan *autis*. (4) Penyandang disabilitas sensorik, merupakan



terganggunya salah satu fungsi panca indera, yakni disabilitas rungu, disabilitas netra, dan/atau disabilitas wicara.

Meskipun mempunyai keterbatasan, siswa penyandang disabilitas tetap mempunyai hak juga kesempatan yang sama dengan anak lainnya dalam bidang pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal. Setiawan, dkk., (2019:189) menyatakan bahwasanya pendidikan inklusif hadir sebagai bentuk kesetaraan serta non diskriminasi terhadap anak penyandang disabilitas untuk mendapatkan haknya dalam bidang pendidikan. Lebih lanjut, Setiawan memaparkan jika model pendidikan inklusi menjadi sebuah alternatif guna melayani anak penyandang disabilitas sehingga membuka peluang mereka untuk memperoleh akses yang lebih luas. Melalui pendidikan inklusi, harapannya siswa disabilitas dapat membangun *self esteem* (kepercayaan diri) sehingga mereka dapat menghargai dirinya sendiri, namun tetap bisa menerima kekurangan yang ada pada dirinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau RnD, menurut Borg and Gall (Niswatin, dkk., 2021:272) penelitian pengembangan ialah membuat dan mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk tersebut. Dapat diartikan bahwa dalam penelitian ini akan membuat suatu produk aplikasi berbasis IT yang bernama MAREN (Mari Rangkum Cerpen). Aplikasi tersebut akan diimplementasikan kepada anak penyandang disabilitas dalam pembelajaran sastra teks cerpen. Lokasi penelitian bertempat di SMK Dharma Wanita Gresik, subyek penelitian ini yaitu anak penyandang disabilitas kelas XI. Dalam penelitian ini anak penyandang disabilitas di kelas XI yang berasal dari beberapa jurusan akan dikumpulkan menjadi satu dan diterapkan media yang akan dikembangkan yaitu aplikasi MAREN. Berikut penyebaran anak penyandang disabilitas dari beberapa jurusan di sekolah SMK Dharma Wanita Gresik. (1) Tata Kuliner : 3 siswa (1 Tuna wicara, 2 *slow learner*). (2) Tata Busana : 2 siswa (2 tuna wicara dan tuna rungu). (3)Tata Kecantikan: 3 siswa (1 *downsyndrome*, 2 *slowlearner*). (4) Rancangan Perangkat Lunak : 1 Siswa *slow learner*. Uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 bulan Oktober. Tempat dan waktu ditentukan dengan pertimbangan bahwa pada waktu pelaksanaan uji coba sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan guru untuk materi teks cerpen.

Model penelitian pengembangan yang digunakan ialah ADDIE, menurut Endang (Nababan, 2020:5) siklus pengembangan ADDIE tersusun menjadi 5 langkah yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *implementation*, dan *evaluation*. Dipilihnya model pengembangan ADDIE dikarenakan model tersebut lengkap dari mulai menganalisis sampai dengan evaluasi dari produk yang akan dibuat. Berikut penjelasan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE. (1) *Analysis*: pada tahap ini sebelum mengembangkan suatu produk perlu adanya analisis siswa, materi, dan media yang akan digunakan. Dalam hal ini media yang digunakan ialah aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) penggunaan media tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik penyandang disabilitas dalam mempelajari sastra. (2) *Design*: pada tahap ini media didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik, artinya media yang akan dikembangkan harus sudah tersusun agar memotivasi peserta didik penyandang disabilitas dalam belajar sastra. Kemudian dalam tahap ini peneliti membuat angket validasi ahli media, ahli bahasa,



dan angket motivasi belajar. (3) *Development* (pengembangan): dalam tahap ini media yang dikembangkan yaitu aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen), kemudian dalam tahap ini diperlihatkan hasil validasi ahli media dan ahli bahasa terkait aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. (4) *Implementation*: dalam tahap ini media pembelajaran yang dinyatakan valid oleh ahli diimplementasikan kepada siswa penyandang disabilitas untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dalam mempelajari sastra teks cerpen. Kemudian setelah media tersebut sudah diimplementasikan siswa diberi sebuah angket dan hasil dari angket motivasi belajar tersebut dimunculkan di dalam hasil dan pembahasan penelitian ini. (5) *Evaluation*: pada tahap ini hasil dari proses yang telah dilakukan dievaluasi kembali apakah ada yang perlu diperbaiki ataukah media pembelajaran yang dikembangkan dapat memotivasi siswa penyandang disabilitas dalam mempelajari sastra teks cerpen.

Teknik pengumpulan data merupakan proses pengumpulan bahan atau data yang dijadikan dasar penelitian (Herdayati & Syahrial, 2019:11). Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yaitu angket validasi ahli dan angket motivasi belajar. Instrumen pada penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan lembar motivasi belajar, digunakannya instrumen tersebut menegaskan produk yang akan disusun oleh peneliti sudah terverifikasi oleh ahli yang membidangi media pembelajaran dan bahasa, kemudian lembar motivasi belajar digunakan untuk mengukur seberapa termotivasinya siswa penyandang disabilitas dalam mempelajari sastra teks cerpen, setelah diimplementasikannya aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen). Lembar validasi ahli media dan ahli bahasa terdiri dari 4 kategori nilai yaitu sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak. Dan lembar motivasi belajar terdiri dari 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, kurang sekali. Berikut adalah tabel ahli dan tabel skor motivasi belajar

Tabel 1. Nilai Konversi Validitas

Skor (%)	Kategori
85-100	Sangat layak
69-84	Layak
37-52	Kurang layak
20-36	Tidak layak

Sumber : (Prasetyo, 2015)

$$\text{Kelayakan Media} = \frac{\text{Jumlah skor hasil}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Skor Angket Motivasi Belajar

Kategori Penilaian	Skor
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Kurang sekali	0-20

Sumber: Arikunto (Pradilasari, dkk., 2019:19)



$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif, hasil dari perhitungan validasi ahli dan angket motivasi belajar dideskripsikan apakah dari nilai-nilai tersebut serta media yang dikembangkan layak dan dapat memotivasi siswa penyandang disabilitas dalam mempelajari sastra teks cerpen. Selaras dengan pendapat Cresswell dan Moelong (Andalas & Setiawan, 2020:17-18) yang memaparkan bahwa untuk mengetahui peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh, dapat dilakukan dengan mendeskripsikan berwujud kata-kata dan bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

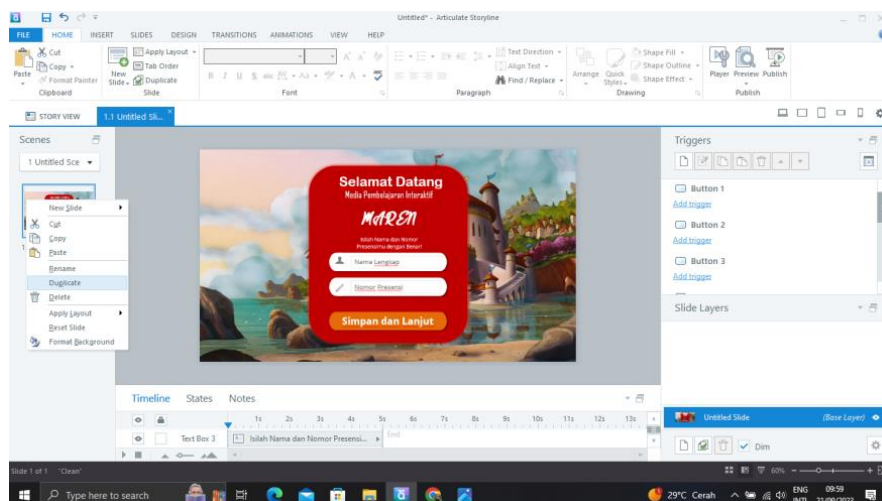
Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran yang bernama MAREN (Mari Rangkum Cerpen). Produk tersebut disusun untuk memotivasi siswa penyandang disabilitas untuk mempelajari sastra, khususnya teks cerpen. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE dengan 5 tahapan dalam pengembangannya. Di bawah ini akan dijelaskan lebih detail tentang pengembangan aplikasi pembelajaran MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan motivasi siswa penyandang disabilitas setelah menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut.

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

Sesuai dengan metode ADDIE, langkah-langkah pengembangan media MAREN (Mari Rangkum Cerpen), di antaranya sebagai berikut: *Tahap Analysis*, sebelum disusun aplikasi pembelajaran MAREN (Mari Rangkum Cerpen), dilakukan observasi terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kendala yang dialami peserta siswa disabilitas dalam mempelajari sastra terutama dalam hal motivasi belajar. Setelah dilakukan observasi peserta didik kurang aktif karena media pembelajaran yang kurang variatif. Siswa cenderung mengabaikan penjelasan guru dan memilih untuk bermain gawai. Penting untuk mengingat bahwa motivasi siswa adalah faktor kunci dalam pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi belajar siswa disabilitas dalam belajar sastra, khususnya materi teks cerpen.

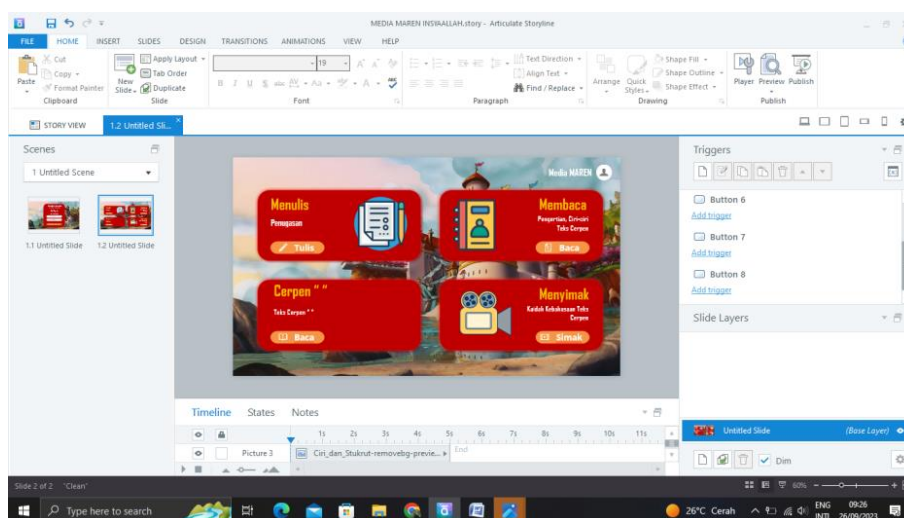
Tahap Design, setelah mengetahui kendala yang dialami siswa disabilitas dalam belajar sastra, tahap selanjutnya adalah *mendesign* aplikasi pembelajaran agar tersistematis membantu siswa disabilitas dalam belajar sastra. Aplikasi pembelajaran MAREN (Mari Rangkum Cerpen) yang akan dibuat disusun untuk menjawab permasalahan yang ada, yakni kurang termotivasinya siswa disabilitas dalam belajar sastra. Berikut adalah tahapan dalam pembuatan aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen).





Gambar 1. Pembuatan *Home Screen* (Halaman Tampilan Awal)

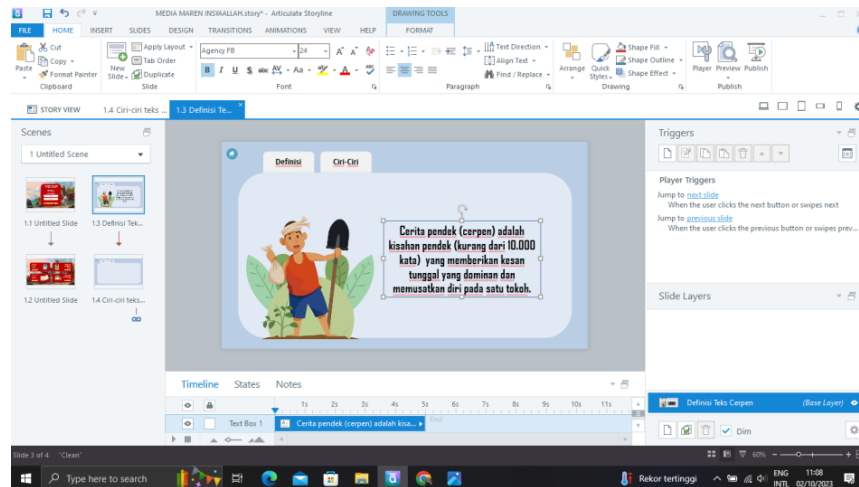
Tahapan pertama dalam pembuatan aplikasi MAREN adalah membuat desain *home screen* atau tampilan halaman awal. *Home screen* didesain dengan perpaduan warna dan visualisasi gambar yang menarik. Pada tampilan awal ini siswa penyandang disabilitas akan memasukkan nama lengkap dan nomor presensinya. Jika siswa tidak memasukkan data sesuai yang diperintahkan, maka ia tidak dapat masuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 2. Pembuatan Rancangan Menu

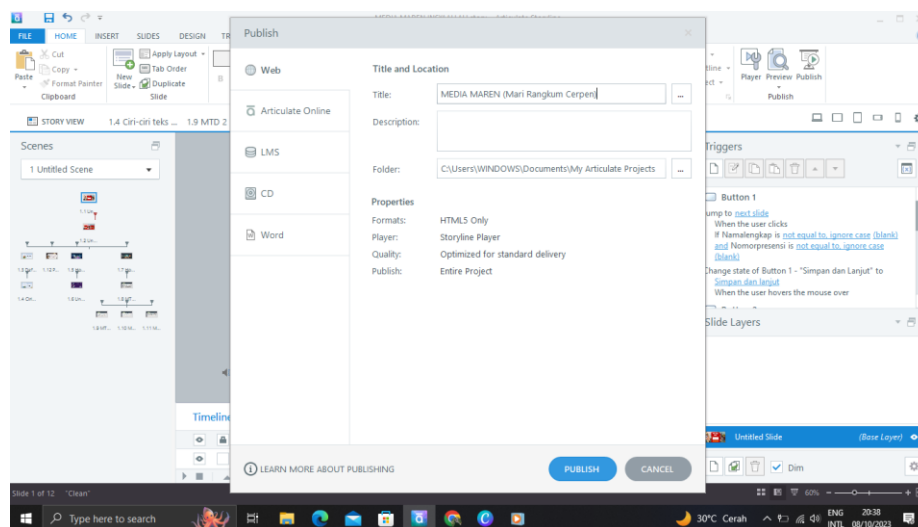
Tahapan kedua yakni pembuatan rancangan menu, menu pada aplikasi MAREN mencakup tiga keterampilan berbahasa yakni keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan menulis. Pada menu keterampilan membaca memuat isi atau materi tentang pengertian dan ciri-ciri teks cerpen. Pada menu keterampilan menyimak memuat materi mengenai unsur-unsur intrinsik cerpen. Sedangkan pada menu keterampilan menulis memuat penugasan yang akan dikerjakan oleh siswa penyandang disabilitas. Selain itu, terdapat jugamenu tambahan *Cerita Pendek* yang berisikan cerita dengan judul *Melupakan Teman Dekat*. Dengan demikian siswa tidak hanya difokuskan pada output pembelajaran yakni merangkum cerpen untuk meningkatkan motivasinya dalam mempelajari sastra

cerpen, melainkan juga mengasah keterampilan berbahasa siswa penyandang disabilitas.



Gambar 3. Pengisian Materi pada Menu Membaca

Tahapan selanjutnya adalah pengisian materi pada masing-masing menu. Misalnya, pada menu keterampilan membaca, siswa penyandang disabilitas akan disuguhkan materi mengenai definisi dan ciri-ciri teks cerpen. Tampilan pada setiap menu dilengkapi dengan berbagai gambar yang menarik, animasi, dan juga audio untuk menambah pengalaman bagi siswa disabilitas.



Gambar 4. Publikasi Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen)

Tahapan terakhir adalah mempublikasikan media yang sudah dibuat. Pada tahap ini peneliti mempublikasikan aplikasi MAREN dalam bentuk web berupa file RAR. Selanjutnya peneliti melakukan pengecekan kembali komponen-komponen pada aplikasi yang telah dibuat. Komponen tersebut meliputi animasi, tombol, audio, dll. Pengecekan dilakukan dengan tujuan untuk memastikan apakah seluruh komponen pada aplikasi sudah berfungsi dengan baik.

Tahap Development (Pengembangan)

Tabel 3. Penilaian Kelayakan Aplikasi

Validator 1 (Ahli Media)	Validator 2 (Ahli Bahasa)	Rata-Rata
98	88	93

Pada tahap ini aplikasi disusun menggunakan perangkat lunak bernama *Storyline 3*. Dipilihnya perangkat lunak tersebut dikarenakan pengguna dapat membuat serta mengatur narasi yang melibatkan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam format yang menarik dan interaktif. Setelah dikembangkan, aplikasi divalidasi oleh ahli. Terdapat dua ahli yang menilai aplikasi pembelajaran MAREN (Mari Rangkum Cerpen) yaitu ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Dan dari hasil validasi yang dapat dilihat dari tabel di atas rata-rata skor yang telah diberikan oleh kedua ahli yaitu 93%. Seperti apa yang telah dijelaskan pada metode penelitian skor 93% termasuk kategori sangat baik atau sangat layak untuk diterapkan kepada siswa disabilitas.

Tahap Implementation, pada tahap ini aplikasi pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli diterapkan kepada siswa disabilitas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sastra, teks cerpen. Setelah media tersebut diimplementasikan, siswa diberi lembar angket untuk mengukur seberapa termotivasinya siswa disabilitas dalam mempelajari sastra setelah diterapkan aplikasi pembelajaran MAREN.



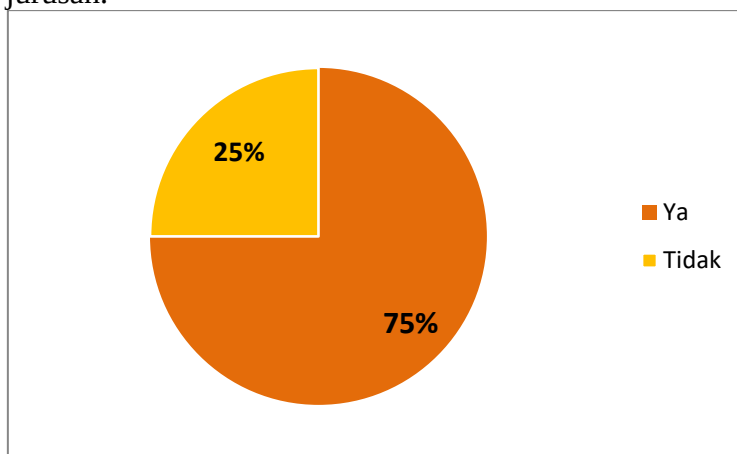
Gambar 5. Implementasi Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen)

Pada tahap ini aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) diimplementasikan pada 9 siswa penyandang disabilitas, dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Oktober 2023, mulai pukul 09.20-10.45 WIB bertempat di Lab Komputer. Alasan peneliti memilih lab komputer sebagai tempat uji coba adalah agar aksesibilitas siswa penyandang disabilitas dapat terpenuhi dengan baik, diantaranya jaringan internet dan ruangan nyaman. Dengan demikian, siswa lebih bisa mengeksklore serta mengembangkan pengetahuan baru dengan maksimal.

Tahap Evaluation, aplikasi pembelajaran yang telah divalidasi dan diimplementasikan, selanjutnya dievaluasi kembali apakah ada kekurangan selama dalam proses pembuatan dan implementasinya. Evaluasi yang telah didapat ialah sesuai dengan evaluasi yang diberikan oleh ahli media, di antaranya tampilan aplikasi sangat menarik, namun perlu mengubah beberapa komposisi warna/kekontrasan dan pilihan font. Sebaiknya tidak memadukan warna muda dengan latar/*background* warna muda juga. Pilihan huruf sebaiknya menggunakan huruf yang tegas dan tidak banyak lekukan atau ornament. Adapun evaluasi dari ahli bahasa, di antaranya dari segi kebahasaan, aplikasi sudah cukup memadai dan layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, namun perlu memperbaiki huruf kapital pada nama orang, mencermati tanda baca, istilah asing dan kata tidak baku ditulis miring.

Motivasi Belajar Siswa Disabilitas

Untuk mengukur motivasi belajar siswa, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data menggunakan hasil angket yang diberikan kepada siswa penyandang disabilitas di SMK Dharma Wanita Gresik menggunakan media MAREN (Mari Rangkum Cerpen) di kelas XI dengan jumlah total sebanyak 9 siswa penyandang disabilitas dari berbagai jurusan.



Gambar 6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Disabilitas

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa disabilitas mengenai motivasi belajar dalam mempelajari sastra teks cerpen, didapati bahwa motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori baik dengan rata-rata 75 % siswa menjawab **Ya** dengan substansi soal apakah siswa termotivasi belajar materi teks cerpen menggunakan media MAREN (Mari Rangkum Cerpen) sedangkan siswa lainnya 25% menjawab **Tidak** dari 15 soal yang dikerjakan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dapat memotivasi siswa disabilitas dalam mempelajari sastra, khususnya teks cerpen. Siswa memiliki kecenderungan lebih besar untuk belajar dengan giat, mengatasi rintangan, dan mencapai hasil yang baik. Motivasi belajar siswa dapat dilihat bahkan sebelum media tersebut diimplementasikan. Hal tersebut dikarenakan adanya sebuah media baru yang diterapkan kepada siswa disabilitas akhirnya menambah motivasi siswa tersebut dalam mempelajari sastra. Sebab salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang benar juga menarik (Febrita & Ulfah, 2019:183). Namun perlu diingat bahwasanya

motivasi belajar siswa dapat berfluktuasi dari waktu ke waktu, artinya motivasi tersebut dapat berubah-ubah karena beberapa faktor yang memengaruhi mereka secara individual dan memerlukan tindakan untuk meningkatkannya jika diperlukan.

Dukungan dari guru serta lingkungan belajar yang mendukung juga berperan penting dalam memotivasi siswa. Selain itu, dengan mendengarkan siswa, memberikan dukungan, dan memberikan tugas yang sesuai dengan tingkat kesiapan mereka merupakan beberapa langkah yang dapat membantu menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa penyandang disabilitas. Hal tersebut selaras dengan Arianti (2018:118) yang menyatakan jika guru menjadi menjadi unsur terpenting dalam proses pembelajaran sebab guru berperan dalam rekayasa pedagogik. Dengan demikian, guru harus selalu mengembangkan kemampuan dirinya dengan menguasai strategi pembelajaran serta mampu mendorong motivasi siswa dalam belajar (Huda, 2018:239). Dengan memainkan peran secara efektif, seorang guru dapat menjadi pengaruh yang besar dalam memotivasi siswa penyandang disabilitas untuk belajar dan mencapai potensi mereka yang terbaik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapatlah disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dalam pembelajaran sastra teks cerpen adalah salah satu upaya dalam menciptakan media pembelajaran berbasis IT terbaru dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan tingkat pemahaman kepada siswa penyandang disabilitas. Penggunaan aplikasi MAREN berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa disabilitas, sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dinyatakan layak untuk pembelajaran sastra teks cerpen sebab mempunyai pengaruh dari aspek kemudahan serta tingkat pemahaman siswa disabilitas. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada lingkup subjek yang lebih luas dan tidak hanya pada satu jenjang pendidikan saja melainkan dari lingkup dasar hingga perguruan tinggi. Adapun harapan dari penulisan artikel ini ialah mampu memberikan solusi atas permasalahan dalam pembelajaran, khususnya motivasi belajar siswa disabilitas dengan memperbaharui dan menyelaraskan media pembelajaran dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Sehingga siswa disabilitas menjadi lebih interaktif dan juga aktif dalam memperhatikan serta memahami materi yang diajarkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2019). Teachers as psychologist: Experience in beginner level of creative writing classes using behavior modification. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(12), 101–115. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.12.7>
- Alwan, A. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Andalas, E. F., & Setiawan, A. (2020). *Desain penelitian kualitatif sastra* (Vol. 1). UMMPress.



- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Brandmiller, dkk. (2020). Teacher Perceptions of Learning Motivation and Classroom Behavior: The Role of Student Characteristics. *Contemporary Educational Psychology*, 63, 101893. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101893>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Gülsün,dkk. (2023). Exploring the role of teachers' attitudes towards inclusive education, their self-efficacy, and collective efficacy in behaviour management in teacher behaviour. *Teaching and Teacher Education*, 132, 104228.
- Gurung, R. A. R. (2020). Journal of Applied Research in Memory and Cognition Call It Out : Recognizing Good Teaching and Learning. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 9(2), 161–164. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.02.003>
- Harahap,dkk. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hasan. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahril, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis geogebra dengan model pengembangan addie di kelas XI SMAN 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Nisa,dkk. (2018). Karakteristik dan kebutuhan anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40.



- Niswatin,dkk. (2021). Pengembangan e-learning model samr pada materi hadits menyayangi anak yatim. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 269–278.
- Nurul, A. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Pradilasari,dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9–15.
- Prasetyo, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI (Computer–Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di Smkn 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 103–108.
- Rahim, dkk. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141.
- Rezieka, dkk. (2021). Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus Dan Klasifikasi Abk. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 40–53.
- Sakdiah, H., & Syahrani, S. (2022). Pengembangan Standar Isi dan Standar Proses Dalam Pendidikan Guna Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah. *Cross-Border*, 5(1), 622–632.
- Saputri,dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Meda Permainan Ular Tangga pada Siswa Tunagrahita Kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Exponential*, 2(2), 237–248.
- Setiawan, E., & Cipta Apsari, N. (2019). Pendidikan Inklusif: Upaya Mewujudkan Kesetaraan dan Non Diskriminatif di Bidang Pendidikan Bagi Anak dengan Disabilitas(AdD). *Sosio Informa*, 5(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v5i3.1776>
- Silalahi, M. V. (2020). Development of e-modules based on exe-learning on topics of reaction rate against student learning outcomes mechanical engineering. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(2), 114–120.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat, (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1997 Nomor 9, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3670
- Wilson,dkk. (2022). The impact of explicit and implicit teacher beliefs on reports of inclusive teaching practices in Scotland. *International Journal of Inclusive Education*, 26(4), 378–396.
- Wisnu, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pull Out Photo Box Sebagai Upaya Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Sekolah Inklusi Tingkat Dasar.



Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan, 9(1), 42–54. <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i1.27330>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

