

COMMUNITY SERVICE EFFORTS TO STRENGTHEN INDONESIAN CULTURAL LITERACY BASED ON VIRTUAL BOX REALITY FOR DEAF CHILDREN

KOLOKIUUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 12, Nomor 1, Tahun 2024

DOI: 10.24036/kolokium.v12i1.813

Received 20 Januari 2024

Approved 28 Februari 2024

Published 20 April 2024

*Sri Rahayu^{1,8}, Poppy Sonia Rahayu², Ahmad Fajruddin Syauqi³, Ni Made Wida
Lestari⁴, Ahmad⁵, Hardika⁶, Ellyn Sugeng Desyanty⁷*

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Negeri Malang

⁸ sri.rahayu.2001416@students.um.ac.id

ABSTRACT

The problem with SLB-B Sumber Dharma Malang is the low knowledge of grade 4 and 5 students regarding Indonesian cultural literacy. This is because the learning media applied by teachers is only through YouTube, so the delivery of Indonesian cultural literacy material is less than optimal. The program aims to strengthen Indonesian cultural literacy for deaf students at SLB-B Sumber Dharma Malang with learning media based on Virtual Box Reality and the Lidantara application. The program implementation method consists of preparation, implementation, closing, evaluation and drawing conclusions. Based on the pre-test, post-test and sharing session, the results showed that the implementation of the Lidantara's program had an impact on increasing the percentage of students' knowledge and understanding regarding Indonesian cultural literacy from 47% to 97%, and students were able to retell the cultural content they had seen in a coherent manner, clear and comprehensive. Thus, the results of the Lidantara's program have been proven to be able to overcome partner problems. The sustainability of the program is by forming a team of teachers and students and guaranteeing by including the Lidantara's program in the school's additional curriculum.

Keywords: Indonesian cultural literacy, Virtual Box Reality, Devotion.

INTRODUCTION

Penyandang disabilitas merupakan individu yang memiliki hambatan dalam pada aspek fisik, intelegensi, mental, dan sensorik dalam jangka waktu lama yang berpengaruh pada kesulitan partisipasi utuh dengan lingkungan sosial. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia tahun 2019 Penyandang Disabilitas memiliki beberapa jenis diantaranya tunadaksa (kelainan tubuh), tunanetra (kelainan penglihatan), tuli (kelainan pendengaran), tunawicara (kelainan bicara), tunaganda (cacat fisik dan mental), *autism*, *down syndrome*, dan tunagrahita (kelainan mental) (Nurakhmi et al., 2019). Penyandang disabilitas di Indonesia seringkali mendapatkan perlakuan yang kurang pantas dalam bidang pelayanan serta minimnya ketersediaan akses publik. Permasalahan tersebut merupakan salah satu indikator lemahnya implementasi inklusivitas bagi penyandang disabilitas. Hal ini diperkuat berdasarkan data dari Indeks Inklusivitas Global tahun 2020 bahwa Indonesia menempati peringkat 125 dengan nilai 26,5 dan masih tertinggal jauh dari negara-negara maju seperti Belanda, Selandia Baru, Swedia, dan Inggris serta masih dibawah negara sesama ASEAN seperti Filipina, Vietnam, Singapura, dan Thailand (Menendian et al.,

2020). Rendahnya peringkat Indonesia pada inklusivitas dikarenakan pemenuhan hak-hak bagi penyandang disabilitas yang masih belum optimal.

Penyandang disabilitas memiliki berbagai macam istilah yang sampai saat ini berkembang baik formal maupun nonformal, diantara istilah dan definisi yang ada hingga saat ini adalah cacat, anak berkebutuhan khusus (ABK), difabel, dan tuna. Tuna sendiri memiliki beberapa istilah yang digunakan yaitu disabilitas tunanetra, tunarungu atau tuli, tunawicara, tunadaksa, dan tunagrahita (Athalla & Subroto, 2021). Disabilitas dengan penyandang tuli memiliki hambatan pada komunikasi yang berdampak terhadap ketidaktepatan dalam penyimpulan persepsi terutama saat berinteraksi maupun mempelajari hal baru (Haliza et al., 2020). Meskipun demikian, anak tuli memiliki intelegensi yang sama dengan anak normal pada umumnya, namun karena hambatan pada komunikasi menyebabkan rendahnya tingkat literasi yang berdampak pada keterbelakangan dalam memahami pelajaran maupun informasi (Firdaus et al., 2023).

Teknologi digital saat ini telah meluas pada setiap aspek kehidupan, tidak terkecuali pada aspek pembelajaran bagi peserta didik khususnya dalam adaptasi teknologi digital pada praktik gerakan literasi sekolah (Darwanto et al., 2021). Dengan demikian dibutuhkan literasi yang mengintegrasikan IPTEK sebagai media percepatan inovasi, memberikan pengalaman berliterasi yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan proses pembelajaran mendalam dengan hasil yang diharapkan. Salah satu jenis literasi yang dapat dioptimalkan dengan pemanfaatan IPTEK adalah Literasi budaya. Literasi budaya merupakan sikap dan pemahaman individu terhadap keberagaman budaya sebagai identitas bangsa yang ditunjukkan dengan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai luhur didalamnya. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat istiadat, kebiasaan, kepercayaan, dan lapisan sosial. Hadirnya literasi budaya memiliki tujuan yang substantif sebagai upaya untuk menjaga, melestarikan, dan mengembangkan budaya sebagai identitas bangsa di kancah global (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Siswa dengan gangguan tuli sangat penting untuk diberikan praktik literasi budaya khususnya dalam lingkup sekolah. Literasi budaya Nusantara pada anak tuli dapat menjadi sarana untuk merekonstruksi dan memperkuat karakter luhur, meningkatkan apresiasi terhadap multikulturalisme, mewujudkan sikap warga negara yang memiliki kepedulian sosial, dan menginternalisasi pilar nilai toleransi terhadap sesama (Juherna et al., 2020).

Salah satu lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus dengan gangguan tuli adalah SLB-B Sumber Dharma Malang yang terletak di Jalan Candi Jago Nomor 28, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. SLB-B Sumber Dharma Malang merupakan mitra tim Lidantara dalam melakukan program pengabdian. Sasaran pengabdian ini terdiri dari 20 siswa SD dengan rincian 8 siswa kelas 4 dan 12 siswa kelas 5. Pembelajaran dilaksanakan selama 5 hari, yakni hari Senin-Jumat yang dimulai pada pukul 07.30-14.30 WIB. SLB-B Sumber Dharma Malang memiliki suatu permasalahan yakni rendahnya pengetahuan siswa-siswi terkait literasi budaya Nusantara.

Upaya yang sudah dilakukan oleh sekolah dalam upaya peningkatan literasi budaya Nusantara siswa adalah dengan menggunakan media konvensional melalui aplikasi *YouTube*. Pelaksanaan upaya tersebut berdampak pada menurunnya motivasi dan semangat siswa untuk belajar tentang kebudayaan Nusantara. Pembelajaran konvensional yang monoton menyebabkan menurunnya semangat belajar siswa sehingga menghambat tercapainya tujuan pendidikan Nasional (Albina et al., 2022). Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan keterbauran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tidak diselaraskan

dengan kebutuhan belajar peserta didik dapat menimbulkan permasalahan belajar serta tidak sesuai dengan target pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran konvensional tidak menunjukkan hasil yang efisien dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mereka hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru (Jafar, 2021). Strategi ini mempunyai kelemahan tidak relevan dengan karakteristik siswa tuli yang menyukai pembelajaran berbasis visual. Penggunaan gambar pada siswa tuli dilakukan karena mereka memanfaatkan penglihatan dalam pembelajaran dan keseluruhan kegiatannya banyak menggunakan fungsi visual (Mawada, 2019).

Dampaknya siswa-siswi kelas 4 dan 5 memiliki hasil akumulasi nilai pada mata pelajaran Seni Budaya (materi kebudayaan) yang mayoritas cenderung rendah yakni rata-rata secara keseluruhan adalah 51 dan 63 yang mana nilai tersebut dibawah 75 (nilai KKM). Sedangkan ketersediaan sarana dan teknologi sudah cukup baik namun belum dimanfaatkan secara optimal karena sebagian besar pendidik kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang relevan. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan serta hasil diskusi dengan mitra, tim Lidantara dan mitra menyepakati solusi berupa program pengabdian dengan judul “Penguatan Literasi Budaya Nusantara Anak Disabilitas dengan *Virtual Box Reality*: Pengabdian di SLB-B Sumber Dharma Malang”. Media pembelajaran berbasis *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara menjadi sebuah teknologi terbaru yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar anak tuli. *Virtual Box Reality* memiliki imersi yang tidak hanya menghasilkan sensasi audio maupun visual saja, tetapi mampu melibatkan sensasi spasial melalui ilusi kedalaman (*depth*) sehingga sensor indera terasa hadir penuh (*presence*) karena sulit membedakan antara kenyataan dan ilusi. Berdasarkan pencarian hasil referensi dari (Shabir, 2022) 75% siswa merasakan peningkatan pemahaman terhadap materi melalui media *Virtual Box Reality*. Adapun penerapan media *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara berupa implementasi program untuk memberikan penguatan terhadap literasi budaya Nusantara yang dimanifestasikan terhadap pemaknaan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan inovasi pembelajaran didukung dengan ketersediaan fasilitas pembelajaran di sekolah berupa *smartphone* untuk mengunduh aplikasi Lidantara dan jaringan *WiFi*. Adapun tujuan dari program ini yaitu untuk memberikan penguatan terhadap literasi budaya Nusantara siswa-siswi SLB-B Sumber Dharma Malang melalui media pembelajaran berbasis *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara.

Program Lidantara melibatkan mitra dalam keberlangsungan kegiatan melalui koordinasi intensif, kemudian tim Lidantara juga melakukan sosialisasi kepada seluruh guru dan kepala SLB-B Sumber Dharma Malang. Sosialisasi ini bertujuan untuk mengenalkan program Lidantara, sehingga program ini dapat diketahui dan dipahami oleh guru dan kepala sekolah SLB-B Sumber Dharma Malang. Selain itu, tim PKM-PM juga membentuk Lidantara Instruktur yakni tim yang terdiri dari tiga guru dan dua siswa serta penjaminan dengan memasukkan program Lidantara pada kurikulum tambahan sekolah, sehingga keberlangsungan program Lidantara dapat terus terlaksanakan di SLB-B Sumber Dharma Malang. Adanya program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi sarana penunjang bagi para guru di SLB-B Sumber Dharma Malang untuk memberikan metode pembelajaran yang terintegrasi media berbasis *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara dalam mengembangkan pengoptimalan strategi penguatan literasi budaya Nusantara dengan capaian pembelajaran yang mendalam dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara masif

METHOD

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat telah disesuaikan dengan kebutuhan mitra, kegiatan dilakukan secara luring. Selain itu, metode yang diterapkan juga telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mitra yakni dengan menggunakan metode persiapan, pelaksanaan, penutupan, evaluasi, dan penarikan kesimpulan yang divisualisasikan pada gambar 1.

Gambar 1
Metode Pelaksanaan Program Lidantara



Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan pematangan konsep program Lidantara oleh tim PKM-PM, koordinasi bersama dosen pendamping, dan koordinasi bersama mitra terkait implementasi program secara luring. Tahapan ini bertujuan untuk mematangkan konsep program Lidantara sebagai persiapan sebelum pelaksanaan program, sehingga konsep dan teknik pelaksanaan program Lidantara dapat dimengerti dan relevan sesuai kebutuhan mitra.

Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan kegiatan oleh tim Lidantara secara luring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan selama sebelas kali pertemuan dan dilaksanakan dalam kurun waktu satu setengah bulan. Selain itu, tim Lidantara melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait budaya Nusantara, *sharing session* yang dilakukan pada setiap akhir kegiatan penayangan konten untuk mengetahui tingkat perkembangan pengetahuan dan pemahaman siswa, dan *post-test* pada akhir pelaksanaan kegiatan untuk meninjau hasil pembelajaran dan keberhasilan pelaksanaan program. Proses pembelajaran yang didahului dengan menggunakan *pre-test* dan diakhiri dengan *post-test* bertujuan untuk melihat sejauhmana perkembangan kognitif yang ada pada siswa dengan materi yang akan dan sudah diajarkan (Adri, 2020). Kegiatan *sharing session* juga dilakukan dalam upaya mendapatkan gambaran efektivitas media pembelajaran. Kegiatan *sharing session* bertujuan untuk memastikan keberlanjutan program.

Penutupan

Pada tahap ini tim Lidantara melaksanakan peresmian tim guru dan siswa yakni Lidantara Instruktur, mempersiapkan dan memperkuat tim Lidantara Instruktur mengenai

pengaplikasian *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara, penyerahan aplikasi Lidantara, *Virtual Box Reality*, buku pedoman dan vandell. Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan agar mitra siap melaksanakan keberlanjutan program secara mandiri.

Evaluasi

Tahap evaluasi program Lidantara dilaksanakan dengan menggunakan dua jenis evaluasi, yakni evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi proses dilakukan setiap akhir kegiatan penayangan konten kebudayaan melalui aspek kognitif yang meliputi *sharing session*, *pre-test*, dan *post-test*. Sedangkan evaluasi akhir dilakukan pada tahap penutupan sebagai akhir pelaksanaan program yang dilakukan bersama guru dan tim Lidantara. Evaluasi dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam mengetahui tingkat keberhasilan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan (Nurwulan, 2021).

Penarikan Kesimpulan

Setelah dilaksanakan serangkaian program Lidantara dari tahap persiapan hingga evaluasi. Selanjutnya, dilakukan penarikan kesimpulan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai literasi budaya Nusantara berbasis media *Virtual Box Reality* dan aplikasi bagi siswa tuli di SLB-B Sumber Dharma Malang

DISCUSSION

Pelaksanaan Program Lidantara

Kegiatan pada persiapan dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya koordinasi dengan anggota tim, dosen pendamping, dan mitra, serta Persiapan media dan bahan untuk pelaksanaan program Lidantara. Tahap ini dilakukan selama bulan Juni-Agustus 2023. Adapun koordinasi dengan anggota tim, dosen pendamping dan mitra SLB-B Sumber Dharma Malang dilaksanakan pada pertengahan bulan Juni 2023 yang mendapatkan hasil terbentuknya akun media sosial, rancangan program, jadwal pelaksanaan kegiatan, pembagian *jobdesk* anggota tim, penyusunan buku pedoman pelaksanaan program Lidantara, pemahaman terhadap mekanisme program PKM-PM dan memperoleh hasil terkait kesepakatan serta penyesuaian jadwal pelaksanaan kegiatan antara tim dengan pihak mitra.

Pada tahap persiapan media dan bahan, meliputi pembuatan animasi 3D, pembuatan aplikasi Lidantara, pembelian *device Virtual Box Reality*, penyusunan buku pedoman mitra, dan bahan pendukung program Lidantara. Adapun persiapan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menemukan media dan bahan pendukung yang dibutuhkan dalam penyusunan program Lidantara. Pada pertengahan bulan Juni 2023 dilaksanakan pembuatan animasi 3D, pembuatan aplikasi Lidantara, pencarian artikel jurnal, *ebook*, dan sumber-sumber kredibel lainnya secara daring untuk memperkuat konsep program Lidantara. Pada akhir bulan Juni 2023 dilakukan proses perancangan konten sosial media sebagai luaran wajib PKM-PM 2023 dan melakukan pencarian referensi terkait materi budaya Nusantara dari lima kepulauan besar di Indonesia sebagai bahan konten pembelajaran yang akan dimasukkan pada aplikasi Lidantara. Pada awal dan pertengahan bulan Juli 2023 dilakukan pencarian referensi terkait buku pedoman yang ditinjau secara visual maupun format keseluruhannya melalui jurnal dan *ebook*.

Kegiatan pada awal bulan Agustus 2023 adalah melakukan pembelian produk *device Virtual Box Reality* dan terciptanya buku pedoman Lidantara yang disusun dalam buku fisik cetak. Buku pedoman bagi tim guru berjumlah 46 halaman dan berisi (1) konsep *Virtual Box*

Reality dan relevansi implementasi literasi budaya Nusantara pada anak disabilitas, (2) tutorial penggunaan *Virtual Box Reality*, (3) penjelasan fitur dalam *Virtual Box Reality*, (4) tutorial menambahkan konten baru pada aplikasi Lidantara, (5) penjelasan fitur dalam aplikasi Lidantara, (6) Pembuatan video berbasis 360°, (7) tutorial penggunaan *Virtual Box Reality* melalui aplikasi YouTube, (8) kelengkapan materi kebudayaan dalam aplikasi, dan (9) pedoman penilaian pemahaman siswa.

Gambar 2
Buku Pedoman Lidantara



Pada tahap pelaksanaan program Lidantara telah dilaksanakan kegiatan sebanyak sebelas kali pertemuan diantaranya: (a) Sosialisasi program Lidantara, (b) Lidantara kajian budaya, (c) Gebyar budaya Lidantara, (d) Lidantara *Roleplay*, dan (e) Penutupan. Kegiatan sosialisasi program Lidantara telah dilakukan pada tanggal 07–09 Agustus 2023. Adapun hal-hal yang disosialisasikan yakni terkait sistematika program kepada seluruh guru (Lidantara Map), pengaplikasian *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara pada seluruh guru dan siswa (Lidantara Praktikal Media), serta pembentukan tim guru dan siswa untuk keberlanjutan program (Lidantara Instruktur). Hasil dari sosialisasi ini guru memahami sistematika pelaksanaan program, guru dan siswa memahami penggunaan media *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara secara mandiri, serta terbentuknya Lidantara Instruktur yakni tiga guru yang berkomitmen untuk mengembangkan keberlanjutan program.

Gambar 3
Lidantara Map, Lidantara Praktikal Media, Lidantara Instruktur



Kegiatan selanjutnya adalah Lidantara Kajian Budaya yang dilaksanakan sekitar satu bulan dengan lima kali pertemuan. Dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus, 21 Agustus, 28 Agustus, 04 September, 11 September 2023 dengan tim PKM-PM Lidantara sebagai fasilitator yang melibatkan guru dalam prosesnya sebagai pengamat selama lima pertemuan. Lima pertemuan tersebut ditampilkan konten animasi terkait makanan tradisional, alat musik tradisional, tarian tradisional, senjata tradisional, dan pakaian tradisional. Pada pelaksanaan setiap pertemuannya ditampilkan selama 3 kali putaran dan 1 kali repetisi sebagai bentuk penguatan pemahaman terkait materi literasi budaya. Pemberian materi dalam media *Virtual Box Reality* dikemas dalam bentuk animasi 3D, dialog interaktif antar tokoh animasi, serta dilengkapi dengan penggunaan bahasa isyarat dan *subtitle* untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap materi yang diberikan. Manfaat media animasi 3 dimensi dapat memudahkan atau membantu siswa dalam memahami bahan pelajaran yang sangat luas, dapat mempermudah seorang pendidik dalam menjelaskan bahan pelajaran yang sangat luas, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Cahyani, 2020).

Setelah kegiatan berlangsung, pada setiap pertemuan dilaksanakannya metode pembelajaran berbasis *roleplay* dan *sharing session* dalam bentuk naratif-deskriptif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Metode *roleplay* merupakan metode belajar dengan bermain peran dimana subjek diminta untuk memeragakan peran tertentu yang mana peran tersebut berhubungan dengan tantangan, permasalahan, maupun materi pembelajaran yang akan dicapai (Nurgiansah et al., 2021). Implementasi *roleplay* pada program Lidantara yaitu siswa saling berperan menjadi orang yang berasal dari lima pulau besar di Indonesia, setelah itu mereka saling memerankan peran terkait kebudayaan yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Selanjutnya, siswa ditujukan pada kegiatan *sharing session* dengan hasil mayoritas siswa dapat menceritakan kembali materi kebudayaan dengan runtut, jelas, dan komprehensif. Kegiatan *sharing session* dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menangkap materi yang telah dipaparkan oleh tim pelaksana (Haerunisya, 2023). Selain itu, terdapat kegiatan *Games Guess at the Context* yang berbentuk tebak gambar terkait materi kebudayaan Nusantara dan lima siswa jawaban terbaik ditujukan untuk tampil dalam memeragakan *Fashion Show* baju adat pada kegiatan Gebyar Budaya Lidantara. Hasil dari kegiatan Lidantara Kajian Budaya adalah siswa-siswi memahami terkait materi kebudayaan yang meliputi makanan, alat musik, tarian, senjata, dan pakaian tradisional yang dibuktikan pada kegiatan *sharing session* dimana siswa-siswi dapat menjelaskan kembali materi budaya yang telah disaksikan secara runtut, jelas, dan komprehensif.

Gambar 4
Lidantara Kajian Budaya



Gebyar Budaya Lidantara adalah puncak dari pelaksanaan kegiatan program Lidantara, kegiatan gebyar dilaksanakan pada tanggal 13 September 2023 yang terdiri dari kegiatan *Fashion Show* pakaian tradisional dan *Hand Cultural Art*. *Fashion Show* pakaian tradisional memiliki

esensi sebagai bentuk penguatan kegiatan kelima “Lidantara Kajian Budaya” yang dilaksanakan dengan bentuk praktik secara langsung. Selain itu, terdapat kegiatan *Hand Cultural Art* sebagai literasi aktivitas dengan mengoleskan cat ke tangan anak kemudian menempelkannya pada *sterofoam*, disertai dengan menempelkan dan menyebutkan nama terkait potongan gambar kebudayaan Nusantara. Literasi aktivitas merupakan kegiatan atau keaktifan, sebagai wujud adanya literasi adalah dengan menunjukkan literasi aktivitas (Pambudi et al., 2020). Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan pengetahuan siswa-siswi terkait pakaian tradisional, siswa-siswi dapat melihat secara nyata keberagaman pakaian tradisional, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dari lima pulau besar Indonesia.

Gambar 5
Pelaksanaan Gebyar Budaya Lidantara



Literasi aktivitas dari program Lidantara adalah Lidantara *Roleplay*. Lidantara *Roleplay* merupakan sebuah *games* simulasi yang dapat menghadirkan realitas siswa secara nyata sehingga mereka bisa terjun langsung dalam pembelajaran. Model pembelajaran *roleplay* merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas (Halifah, 2020). Lidantara *Roleplay* ini dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2023 yang terdiri dari dua jenis *games* kebudayaan, yakni pakaian tradisional dan makanan tradisional.

Pada jenis *games* kebudayaan pakaian tradisional, siswa-siswi berperan secara digital mengenakan pakaian tradisional dan diberikan petunjuk terkait sikap moral, yang kedua adalah makanan tradisional dimana nantinya siswa-siswi diberikan *compliment* makanan tradisional untuk disusun dalam satu jenis makanan dan kemudian saling bertukar makanan dengan teman sebayanya. Metode *roleplay* secara digital memiliki beberapa kelebihan, diantaranya meningkatkan partisipasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, meningkatkan kreativitas untuk memainkan suatu karakter, meningkatkan keterampilan sosial siswa karena harus berinteraksi dengan karakter lain dan membangun hubungan sosial dengan mereka, serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Puspasari & Ridwanudin, 2022). Serta kegiatan paling akhir dari program Lidantara adalah penutupan. Kegiatan penutupan dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2020.

Gambar 6
Penutupan Program Lidantara

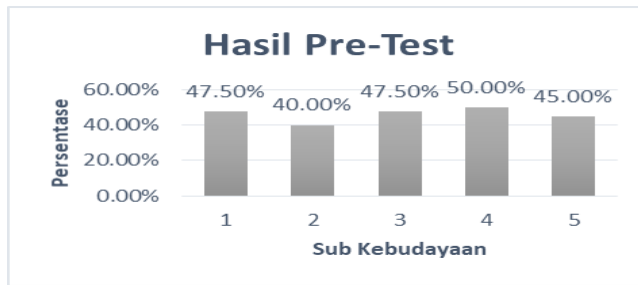


Pada tahap penutupan dilakukan peresmian Lidantara Instruktur yakni tim yang terdiri tim guru dan siswa, mempersiapkan dan memperkuat tim Lidantara Instruktur mengenai pengaplikasian *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara sebagai bentuk pengukuhan dan komitmen bagi mitra guru serta siswa untuk keberlanjutan program. Selanjutnya, dilakukan penyerahan *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan dioptimalkan oleh mitra secara kontinuitas. Media pembelajaran berkelanjutan didasarkan pada kualitas isi yang meliputi kesesuaian, kelengkapan, didasarkan pada kepentingan dan minat siswa (Dalilah, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran Lidantara telah sesuai dengan kriteria tersebut guna menunjang optimalisasi kebermanfaatannya bagi mitra kedepannya. Tahapan terakhir, dilakukan penyerahan buku pedoman dan vandell sebagai bentuk tindak lanjut dan keberlanjutan program. Hasil dari kegiatan penutupan yaitu Lidantara Instruktur yang terdiri dari 3 guru dan 2 siswa siap berkomitmen untuk melaksanakan keberlanjutan program dalam bentuk integrasi pada kurikulum tambahan di SLB-B Sumber Dharma Malang, kesepakatan dan kesanggupan mitra dalam menggunakan dan mengembangkan aplikasi Lidantara serta *Virtual Box Reality* sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada literasi budaya, serta adanya buku pedoman dan vandell untuk pengukuhan keberlanjutan antara mitra dengan tim PKM-PM.

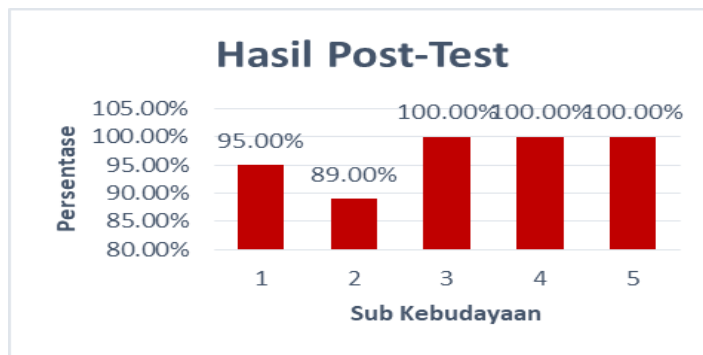
Hasil Pelaksanaan Program Lidantara

Pada tahap evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan dua jenis evaluasi, yakni evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi proses dilakukan setiap akhir pertemuan penyaringan konten kebudayaan pada kegiatan Lidantara Kajian Budaya. Evaluasi proses dilaksanakan melalui aspek kognitif yang meliputi *sharing session*, *pre-test*, dan *post-test*. Selain itu evaluasi akhir dilakukan pada tahap penutupan sebagai akhir pelaksanaan program. Evaluasi akhir dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2023 yang dilaksanakan bersama guru dan tim PKM-PM secara terpisah guna meninjau keberhasilan pelaksanaan program. Adapun hasil perubahan pengetahuan siswa ditunjukkan pada gambar berikut. Hasil dari evaluasi akhir yakni adanya pengembangan materi terkait keberagaman budaya yang lebih luas, penggunaan media yang tidak hanya diimplementasikan pada mata pelajaran seni budaya materi kebudayaan saja melainkan dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya, serta melakukan koordinasi intensif dengan tim Lidantara instruktur.

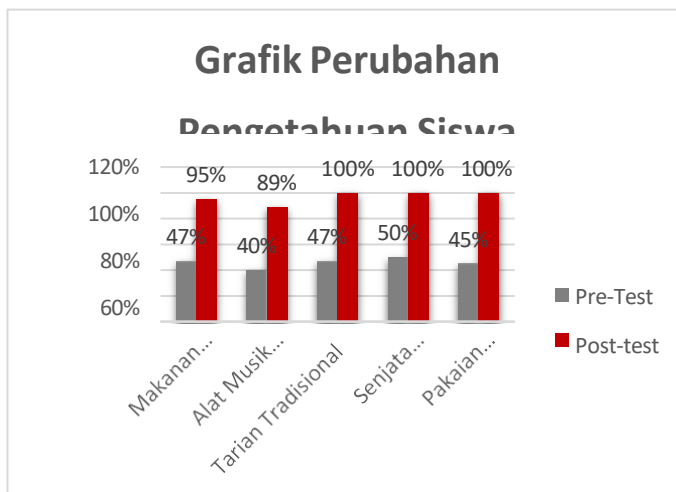
Gambar 7
Hasil Pre-Test Pengetahuan Kebudayaan Siswa



Gambar 8
Hasil Post-Test Pengetahuan Kebudayaan Siswa



Gambar 9
Data Perubahan Pengetahuan Siswa



Berdasarkan grafik perubahan pengetahuan siswa, menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa SLB-B Sumber Dharma Malang kelas 4 dan 5 terkait literasi budaya Nusantara. Diketahui perubahan pengetahuan siswa yang awalnya sebelum pelaksanaan program memiliki rata-rata dengan persentase sebesar 46% kemudian setelah pelaksanaan program rata-ratanya meningkat menjadi 97% (melalui *pre-test* dan *post-test*). Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* dilakukan sebelum dan setelah penyajian materi guna mengetahui taraf pengetahuan siswa (Magdalena et al., 2021). Data perubahan pengetahuan siswa yang meningkat secara signifikan terjadi pada sub kebudayaan pakaian tradisional. Pengetahuan terkait pakaian tradisional dapat lebih meningkat dibandingkan dengan sub kebudayaan yang lain karena pada kegiatan Gebyar Budaya Lidantara, tim mengadakan kegiatan *fashion show* baju tradisional dari lima pulau besar di Indonesia yang diikuti oleh 5 siswa diantaranya kelas 4 dan 5, sehingga adanya kegiatan tersebut siswa-siswi dapat melihat secara nyata keberagaman pakaian tradisional, dan dapat memberikan dampak yang positif yakni penguatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap keberagaman pakaian tradisional dari lima pulau besar di Indonesia. Selain itu, terdapat kegiatan *sharing session* yang dilakukan setiap akhir penayangan konten kebudayaan dengan hasil perubahan pada siswa SLB-B Sumber Dharma Malang dilihat dari kemampuannya untuk menceritakan kembali materi budaya Nusantara secara runtut, jelas, dan komprehensif. *Sharing session* dapat menjadi sarana dalam pengembangan potensi maupun keterampilan siswa agar sesuai dengan arahan pola manajemen pendidik dalam rangka pemenuhan kebutuhan akan kapabilitas (Syakira & Tohani, 2023).

Dari hasil akumulasi *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa program Lidantara yang telah dilaksanakan berhasil mengatasi permasalahan mitra yakni dengan meningkatnya pengetahuan siswa-siswi terkait kebudayaan Nusantara. Pengetahuan siswa-siswi dari aspek kognitif dapat meningkat secara signifikan karena program pengabdian yang dilakukan oleh tim Lidantara selalu dilakukan repetisi pemutaran konten kebudayaan pada setiap pertemuan sebanyak 3 kali, kemudian diputarkan ulang pada pertemuan selanjutnya selama 1 kali pemutaran. Selain itu, tim Lidantara juga mengimplementasikan metode *roleplay* dalam proses pembelajaran literasi budaya Nusantara. Keunggulan metode *roleplay* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan percaya diri (Akollo & Watilite, 2020). Oleh karena itu, melalui penggunaan metode *roleplay* dan dilakukannya repetisi materi siswa lebih mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan.

Keberlanjutan Program Lidantara

Program Lidantara dijamin dapat berlanjut meskipun pelaksanaan yang dilakukan oleh tim Lidantara telah selesai. Hal ini dikarenakan tim Lidantara telah membentuk tim guru yang berkomitmen untuk keberlanjutan program dengan nama Lidantara Instruktur. Tim Lidantara telah menyiapkan dan melatih tim guru terhadap penggunaan media Lidantara (*Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara). Selain itu, tim Lidantara juga mengikutsertakan siswa tuli menjadi bagian dari Lidantara Instruktur yang bertugas untuk mengkoordinir teman sebayanya. Program Lidantara telah mendapatkan penjaminan untuk diimplementasikan pada kurikulum tambahan di sekolah mitra. Tim Lidantara dan mitra juga telah membentuk struktur kepengurusan tim guru dan siswa untuk pembelajaran materi budaya Nusantara terintegrasi media pembelajaran Lidantara sehingga mitra siap untuk melanjutkan penggunaan media pembelajaran Lidantara pada kegiatan pembelajaran materi kebudayaan di SLB-B Sumber Dharma Malang. Adapun struktur tim pembelajaran materi kebudayaan berbasis media Lidantara dirincikan pada gambar 10.

Gambar 10
Struktur Kepengurusan Lidantara Instruktur



CONCLUSION

Berdasarkan pemaparan dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi program Lidantara telah berhasil mengatasi permasalahan mitra. Hal ini didasarkan pada keberhasilan perubahan mitra ditinjau dari peningkatan pengetahuan siswa SLB-B Sumber Dharma Malang yang ditunjukkan pada aspek kognitif dengan peningkatan persentase hasil *pre-test* awal sebesar 46% kemudian pada hasil *post-test* meningkat menjadi 97%. Hasil perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa juga didukung dengan hasil kegiatan *sharing session* (siswa dapat menceritakan kembali materi kebudayaan secara komprehensif) dan wawancara bersama guru kelas 4 dan 5 sebagai pengampu mata pelajaran seni budaya materi kebudayaan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual Box Reality* dan aplikasi Lidantara dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi kebudayaan dengan menggunakan animasi 3 dimensi disertai dialog interaktif antar tokoh animasi, bahasa isyarat, dan *subtitle*. Dengan demikian, program Lidantara telah memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seni budaya materi kebudayaan yang terintegrasi teknologi terbarukan di SLB-B Sumber Dharma Malang.

REFERENCES

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Jurnal Menara Ilmu*, 14(1).
- Akollo, J. G., & Wattilete, D. L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad ke 21. *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 16(4).

- Athalla, I., & Subroto, M. (2021). Penyediaan Fasilitas Aksesibilitas bagi Penyandang Disabilitas di Lembaga Masyarakat dan Rumah Tahanan Negara Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 1(2).
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Dalilah, I. (2019). Strategi Pendampingan Berkelanjutan sebagai Alternatif Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2).
- Darwanto, Khasanah, M., & Putri, A. . (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Eksponen*, 11(2).
- Firdaus, A. H., Fitria, A. A., Rohmah, M. N., Aisyah, N. I., Anggraeni, N. D., Aisyah, N., Prayogo, P., Sa'diyah, P. L., Afrilia, S. D., Oktoberiyanto, T. F., Maulani, Z. R., & Mukhoyyaroh, T. (2023). Peningkatan Minat Literasi Penerima Manfaat UPT Rehabilitasi Sosial Rungu Wicara Pasuruan Melalui Media Film. *Psycho Aksara*, 1(1).
- Haerunisya, N. I. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *Jurnal GLAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1).
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3).
- Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Metabasa*, 2(1).
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Juherna, E., Purwanti, E., Melawati, & Utami., Y. S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter pada Disabilitas Tunarungu. *Jurnal Golden Age*, 4(1).
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Mawada, A. (2019). Metode Al-Barqy Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(3).
- Menendian, S., Elsheikh, E., & Gambhir, S. (2020). *Inclusiveness Index: Measuring Global Inclusion and Marginality*. Other-ing & Belonging Institute.
- Nurakhmi, R., Santoso, Y. B., & Pangestu, P. D. (2019). *Menemukanali dan Menstimulasi Anak Penyandang Disabilitas*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Nurgiansah, T. ., Hendri, & Khoerudin, C. . (2021). Roleplaying dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1).
- Nurwulan, S. (2021). Pengaruh Pemberian Tes Formatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Faktorisasi Suku Aljabar pada Kelas VIII Mts Qur'aniyah Batu Kuta-Narmada Lombok Barat. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(6).

- Pambudi, R. E., Soekirno, S., & Prihastari, E. B. (2020). Pengaruh Aktivitas Literasi Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV. *Jurnal Sinektik*, 3(1).
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan sebagai Solusi Disinformasi pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1).
- Puspasari, S., & Ridwanudin, D. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dan Picture and Picture Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Shabir, A. (2022). Uji Coba Penggunaan Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Syakira, I. B., & Tohani, E. (2023). Sharing Session with Them Self Awerness di SMK Kuncup Samigaluh. *Jurnal Merpati*, 4(2).