

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI GAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 PAMEKASAN

Ferdian Nuvi Wahyudi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ferdyfancy@yahoo.com

Imam Zaini

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zainiunesa@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran adalah suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Dalam proses pembelajaran seorang siswa harus mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Latar belakang penelitian ini yaitu membantu guru seni budaya SMPN 5 Pamekasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang nantinya bisa diterapkan oleh siswa dalam belajar. Proses pembelajaran seni budaya saat ini yang dilakukan oleh guru, hanyalah dengan menerangkan saja, atau hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar, hal ini jelas akan menimbulkan rasa jenuh terhadap siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah pengembangan media Video Pembelajaran materi Gambar Ilustrasi, serta mendeskripsikan pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media Video Pembelajaran materi Gambar dalam pembelajaran seni budaya. Media merupakan hal yang sangat penting didalam pembelajaran, karena media adalah alat yang bisa menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara lebih menarik. Media Video Pembelajaran materi Gambar Ilustrasi dipilih karena media ini mudah dibuat oleh guru nantinya, bisa digunakan oleh siswa di dalam maupun diluar lingkungan sekolah, dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, karena dalam Video Pembelajaran penyajiannya unik dan mengandung unsur animasi yang cenderung disukai anak-anak serta lantunan music yang tidak akan membuat mereka merasa bosan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dimana peneliti mencoba menghasilkan produk berupa media Video Pembelajaran materi Gambar Ilustrasi dan menguji keefektifan produk tersebut.

Kata Kunci: *video pembelajaran, media, gambar ilustrasi*

Abstract

Learning is a process of mutual influence between teacher and student. In this case, the activity that takes place is teacher teaches while the students learn. In the learning process a student must undergo behavioral changes to be better. The background of this research is to help teachers of art and culture of SMPN 5 Pamekasan in developing learning media that can be applied by the student in learning. The process of art and culture learning today is done by the teacher, just to explain it, or just use the lecture method in the teaching and learning process, this will obviously lead to a sense of saturation to the students during the teaching and learning process.

The purpose of this study is to describe the development steps instructional video media Figure Illustration materials, and describe the influence of students' learning activeness using the instructional video media Figure Illustration materials in learning art and culture. The media is very important in learning, because the media is a tool that can convey information to students in a way more interesting. instructional video media Figure Illustration materials been this easy media made by a teacher later on, can be used by students in and outside the school environment, can foster the spirit of students to learn, because of the unique and Video Learning presentation contains animated elements that tend to like children and chant music that will not make them feel bored. The method used in this research is the method of research and development (R & D) in which researchers tried to produce products such as instructional video media Figure Illustration materials and test the effectiveness of the product.

Keywords: *instructional video, media, illustration.*

PENDAHULUAN

Beberapa faktor penting yang memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar siswa di sekolah antara lain kondisi sekolah dan lingkungannya, sarana dan prasarana, guru, siswa, serta mata pelajaran. Kebanyakan sekolah hampir di semua daerah sudah dapat dikatakan layak pakai baik sarana maupun prasarannya juga mendukung, kecuali beberapa daerah yang terpencil. Sedangkan guru, siswa, dan mata pelajaran adalah tiga hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

SMP Negeri 5 Pamekasan merupakan Sekolah Menengah Pertama yang sudah teragreditasi sebagai Sekolah Berstandar Internasional, namun proses belajar mengajarnya masih menggunakan metode lama, yaitu hanya berpatokan pada buku ajar saja tanpa adanya media pendukung lainnya yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa karena ada hal menarik di dalamnya, satu contohnya seperti adanya media Video Pembelajaran dalam penerapan proses belajar mengajarnya. Khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya. Walaupun sebelumnya pernah dilakukan penerapan media Video Pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 5 Pamekasan, namun itu hanya sementara dikarenakan perancangannya dirasa cenderung sulit.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI GAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 PAMEKASAN".

KAJIAN PUSTAKA

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA). (Sadiman,2011:6-8)

Video

Karakteristik Video banyak kemiripannya dengan media film, diantaranya adalah:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
5. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic.
7. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
8. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
9. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
10. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
11. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk evaluasi.

Namun selain kelebihan-kelebihan diatas, ia pun tidak lepas dari kelemahannya, yakni media ini terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video dipasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Disisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak. (Yudhi Munadi,2013:127)

Gambar

Gambar atau seni gambar merupakan karya seni rupa yang paling instans, dalam arti paling mudah dan cepat untuk dihasilkan, Gambar dapat dihasilkan dari goresan yang berbekas pada suatu permukaan. Oleh karenanya dapat diduga gambar inilah yang paling awal kemunculanya di bidang kesenirupaan. Dengan gambar seseorang dapat merekam suatu peristiwa atau sekedar untuk kebutuhan ekspresi. (Tim Abdi Guru, Dalam Seni Budaya, 2007: 25)

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam bidang pendidikan dengan pendekatan Deskriptif Kualitatif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk

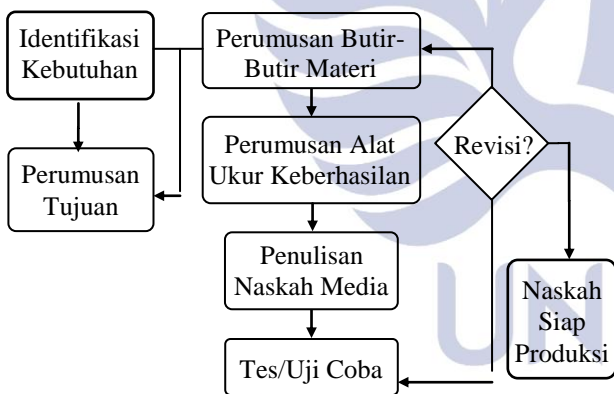
menjelaskan langkah pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dan mengetahui pengaruh dari Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pamekasan, yang beralamatkan di Jl. Jokotole, Kabupaten Pamekasan. Objek dalam penelitian ini adalah pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan media video pembelajaran gambar ilustrasi. Sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Pamekasan yang berjumlah 20 anak.

Adapun pengembangan program media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dalam Musfiqon (2012:162) adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan uji coba/tes dan revisi.

Bila langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk flow chart, akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut:



Bagan Model Pengembangan Media

Model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan merupakan langkah yang akan diterapkan dalam penelitian Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan.

didapat dari analisis rumus, berpedoman pada interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi Skala Likert. Berikut adalah Tabel Kriteria Interpretasi Skor Modifikasi Skala Likert :

Persentase	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat kurang
21 % - 40 %	Kurang
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	baik
81 % - 100 %	Sangat baik

(Riduwan, 2008: 87-89)

a. Tes Hasil Belajar

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar digunakan untuk melihat keefektifan media video pembelajaran gambar ilustrasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Menghitung Mean Deviasi menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

- Mean = jumlah nilai rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah nilai seluruh kelas
- N = jumlah siswa

b. Lembar Respon Siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar respon siswa, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

c. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Dalam analisis data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- Skor Kriteria = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan Media Video Pembelajaran Gambar Ilustrasi

1. Identifikasi Kebutuhan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui sejauh mana kebutuhan siswa terhadap media pendukung dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan. Dari pertanyaan 19 soal pernyataan siswa tiga diantaranya mendapat persentase 100 % sangat setuju, artinya seluruh siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

2. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap kedua dari perancangan media video pembelajaran yaitu merumuskan tujuan intruksional pembelajaran. Perumusan tujuan berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Kompetensi inti yaitu:

memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural, berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuannya, teknologi, seni, budaya, Perumusan butir-butir materi

Pemberian materi tentang Gambar Ilustrasi, diantaranya mengenai pengertian Seni Ilustrasi itu sendiri, Sejarah Seni Ilustrasi, Unsur Gambar Ilustrasi, Corak Gambar Ilustrasi, Ragam Gambar Ilustrasi, Media Gambar Ilustrasi, Alat dan bahan menggambar Ilustrasi, dan Cara menggambar Ilustrasi.

3. Penulisan Naskah Media

Sebelum Peneliti membuat media Video Pembelajaran, peneliti harus melakukan penulisan naskah media yang terdiri dari tiga tahapan praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Praproduksi

Praproduksi adalah kegiatan awal sebelum melakukan pembuatan media.

1. Persiapkan alat dan bahan

- a. Camera Canon A2300
- b. Tripod
- c. Buku gambar
- d. Pensil
- e. Penghapus

2. Mempelajari program adobe Photoshop

3. Mempelajari program Proshow Gold.

Selanjutnya mempersiapkan tahapan dalam proses produksi media Video Pembelajaran yang terdiri dari Sinopsis, Treatment, Storyboard dan skenario.

b. Produksi

Produksi merupakan tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah tahap praproduksi. Kegiatan pertama produksi dimulai dengan

1. Sinopsis

Sinopsis berisi tentang gambaran ringkas tentang materi pembelajaran dalam Video. Sinopsis dalam pembuatan Video Pembelajaran materi Gambar ilustrasi adalah : Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi terdiri dari dua materi pokok yaitu yang pertama berisi tentang pengertian dan berbagai macam unsure dan diskripsi yang ada di dalam gambar ilustrasi tersebut. Dan materi kedua berisi mengenai cara pembuatan dan teknik menggambar ilustrasi secara baik dan benar.

2. Treatment

Treatment merupakan penjelasan alur penyajian Video berbentuk essai.

Treatment dalam pembuatan Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi adalah :

a.) Video menayangkan tentang Gambar Ilustrasi

1. Pengertian Gambar Ilustrasi
2. Sejarah Seni Ilustrasi
3. Unsur Gambar Ilustrasi
4. Corak Gambar Ilustrasi
5. Ragam Gambar Ilustrasi
6. Media Gambar Ilustrasi
7. Alat dan Bahan dalam menggambar Ilustrasi

b.) Video menayangkan tentang Cara menggambar ilustrasi

1. Cara Menggambar Ilustrasi Binatang
2. Cara Menggambar Ilustrasi Tumbuhan
3. Cara Menggambar Ilustrasi Manusia
4. Cara Menggambar Ilustrasi dengan menentukan gagasan atau temanya.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi disini yaitu pengemasan media yang telah jadi.

d. Revisi

Jika implementasi kurang sempurna maka perlu adanya perbaikan atau revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator. Berikut adalah saran dari validator yang menjadi acuan perbaikan media Video Pembelajaran yang telah dibuat, Perbaikan Kualitas Video Perlu diperhatikan pada proses penyajian Video bahwa kualitas Video sangat berpengaruh pada system

Visual Anak-anak. Karena jika kualitas Video buruk maka gambar akan pecah dan secara Visual itu akan terlihat buruk atau tidak menarik. Maka dari itu diharuskan suatu perbaikan.

B. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Video Pembelajaran Gambar Ilustrasi.

Hasil validasi para ahli

Untuk memastikan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi sesuai dengan kaidah, Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi divalidasi oleh ahli media dan materi yaitu bapak Dwi Prasetya, M.Pd. dan Didik Budiarto.Spd. Berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan pada validator, Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dianggap telah memenuhi kelayakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase hasil validasi dari para ahli sebagai berikut.

No	Butir	Skala Penilaian		
		1	2	Prosentase
1	Apakah Materi dalam Video sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar?	4	4	80%
2	Apakah materi dalam Video disampaikan secara runtut dan jelas?	4	4	80%
3	Apakah materi Gambar Ilustrasi dalam Video tersebut sudah lengkap?	5	5	100%
4	Apakah Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dapat meningkatkan motivasi siswa?	5	5	100%
5	Apakah Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran?	4	4	80%
6	Apakah Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan?	3	4	70%
7	Apakah Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dapat membantu dalam proses pembelajaran menggambar Ilustrasi?	5	5	100%
Rata-rata				87%

Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Jadi dapat disimpulkan bahwa kualitas aspek kompetensi dalam pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi pada penilaian validator ahli “sangat baik” dengan rata-rata 87%. Dengan pendeskripsian pada kriteria no 4 yaitu media pembelajaran video gambar ilustrasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan presentase 100%.

Sebelum melaksanakan uji coba terbatas, terlebih dahulu disiapkan instrumen-instrumen yang akan digunakan. Instrumen tersebut antara lain media kertas gambar, angket respon siswa, lembar observasi siswa untuk observator, soal tes dan lembar jawaban.

a. Hasil Uji Coba

Data hasil belajar siswa diperoleh dari Lembar kerja Siswa yang diberikan oleh guru, berikut ini adalah hasil tes belajar siswa dengan menggunakan media Video Pembelajaran materi gambar ilustrasi.

Rekapitulasi Hasil Belajar siswa kelas VIII-H

Berdasarkan hasil test yang ditunjukkan pada tabel diatas, maka dapat diketahui hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan

Berdasarkan tabel tersebut apabila diprosentasekan adalah sebagai berikut.

- a. Peresentase yang mendapat nilai A= $20 \times 100\% = 83,3\%$
- b. Peresentase yang mendapat nilai B = $3 \times 100\% = 12,5\%$
- c. Peresentase yang mendapat nilai C = $1 \times 100\% = 4,1\%$
- d. Peresentase yang mendapat nilai D = 0%

Berdasarkan presentase tersebut, nilai rata-rata (mean) siswa dihitung dengan rumus :

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

- Mean : Jumlah nilai rata-rata
- X : Jumlah nilai seluruh kelas
- N : Jumlah Siswa

Berdasarkan daftar hasil belajar siswa maka dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Kelompok pertama terdapat 7 anak yang mendapatkan nilai kriteria “sangat baik” dengan nilai 81-100 yaitu pada siswa no 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10,
- b. Kelompok kedua terdapat 2 anak dengan kategori “baik” dengan nilai 66-80 terdapat pada siswa absen 2,8,
- c. Kelompok ketiga terdapat 1 orang anak yang mendapatkan nilai “cukup baik” dengan nilai 60 yaitu siswa dengan nomer absen 4

Secara keseluruhan hasil test menggunakan media video pembelajaran gambar ilustrasi pada siswa kelas VIII-H SMPN 5 Pamekasan dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 85,3%.

Sedangkan Standart kelulusan nilai siswa adalah ≥ 75 untuk menghitung prosentase kelulusan secara keseluruhan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase Kelulusan} = \frac{\text{Jumlah siswa lulus}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil penilaian diatas diketahui sebanyak 9 anak dengan prosentase 90% dinyatakan lulus, sedangkan siswa yang tidak lulus sebanyak 1 anak dengan prosentase 10%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran gambar ilustrasi dengan prosentase kelulusan siswa mencapai 90% masuk dalam kriteria sangat baik

PENUTUP

Simpulan

Berikut ini adalah kesimpulan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, yaitu :

1. Kegiatan proses belajar mengajar (PBM) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 pamekasan cenderung lebih optimal dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran materi gambar ilustrasi daripada hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi ditentukan setelah melakukan taha define, design, develop. Tahap define terdiri dari studi kepustakaan dan survei lapangan. Tahap design terdiri dari pemilihan media, pemilihan format dan penyusunan draf. Tahap develop terdiri dari validasi ahli, revisi, uji coba, pemakaian media dan penulisan laporan.
3. Keefektifan media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi dalam pembelajaran seni rupa khususnya materi gambar ilustrasi itu sendiri sudah terbilang efektif karena dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari Berdasar hasil rekapitulasi penilaian aktifitas siswa dalam pembelajaran, maka aktifitas siswa berkualitas “sangat baik” dengan prosentase 85,9%. Dan dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik adanya media Video Pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 2,86% dengan kategori “memenuhi” standart kriteria penilaian respon siswa. Sedangkan Hasil test belajar siswa

dengan menggunakan media Video Pembelajaran yang diuji cobakan dikelas menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai kelas 85,3%

Saran

Saran dalam pengembangan media Video Pembelajaran materi Gambar Ilustrasi ini adalah :

1. Saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, dan juga untuk dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian lain yang relevan. Terdapat beberapa hal yang dapat ditinjau lanjuti diantaranya penelitian pada KD dan pengembangan media yang lebih baik lagi.
2. Dengan danya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru seni budaya, dalam hal mengajar hendaknya menggunakan media, agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah yang selalu diterapkan oleh guru.
3. Bagi peneliti hendaknya dapat mengatasi kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media Video Pembelajaran dari penyajian media dan komponen isi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran* Jakarta : Rajawali Pers
- Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi* Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset
- Tim Abdi Guru. 2007. *Seni Budaya. Untuk SMP Kelas VIII* Demak : PT Gelora Aksara Pratama