

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA ANAK TUNA GRAHITA

Ila Maidatul Hasanah¹, Liya Amelia², Putri Aulia Septiani³, Rini Nuraeni⁴, Sastra Wijaya⁵
ilamaidatulhasanah@gmail.com¹, liyaamelia041@gmail.com², putriauliaseptiani5@gmail.com³,
nuraenirini479@gmail.com⁴, sastrawijaya0306@gmail.com⁵

Universitas Primagraha

ABSTRAK

Peneliti ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran anak tunagrahita di SKH SYAHIDAHARAPAN BUNDA Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keasahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang digunakan guru bagi anak tunagrahita di kelas inklusif yaitu dengan media canva, namun guru melakukan penyesuaian dalam memberikan materi. Guru melakukan manajemen kelas dengan cara menggunakan waktu secara efisien dan bersikap tanggap dalam memberikan bantuan. Cara guru memberikan umpan balik yaitu memberikan umpan balik berupa penguatan, penghargaan, dan bantuan kepada anak tunagrahita. Modifikasi pembelajaran yang dilakukan guru meliputi modifikasi waktu, modifikasi materi dan modifikasi proses pembelajaran. Guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dengan cara mendorong anak tunagrahita untuk aktif dan memberikan motivasi kepada anak tunagrahita.

Kata Kunci: Pelaksanaan pembelajaran, anak tunagrahita

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembang-nya teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan.(Kurniawati & Nita, 2018) Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.(Ulhusna et al., 2021)

Anak tunagrahita merupakan salah satu golongan anak berkelainan mental yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata dan memiliki keterbatasan dalam hal berfikir, kemampuan berfikirnya rendah, perhatian dan daya ingatannya lemah. (Saputra & Febriyanto, 2019) metode yang monoton dan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa sehingga membuat peserta didik di sekolah tersebut terkadang sulit untuk bisa memahami pelajaran yang disampaikan guru (Evitasari Aris et al., 2021)kemampuan menyimak siswa setelah mengikuti pelajaran setelah menggunakan media pembelajaran audio visual meningkat dan siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran. (Saputra & Febriyanto, 2019) Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia di harapkan anak dengan gangguan tuna grahita dapat lebih mudah dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

METODOLOGI

Metode penelitian yang kami gunakan yaitu metode kualitatif melalui teknik analisis dekriptif dengan kajian studi kasus (case studies). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengkaji dan mengetahui keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah ditemukan dalam bentuk laporan penelitian. Pelaksanaan analisis pada data kualitatif diperoleh dari berbagai beberapa sumber. Teknik pada pengumpulan data dapat menggunakan beberapa macam yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sampai menghasilkan datanya pada penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data dilakukan oleh peneliti pada saat sebelum turun ke lapangan, dalam proses berada di lapangan dan setelah selesai mendapatkan data dari lapangan. Data yang dikumpulkan berasal dari proses teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen yang dilaksanakan dan dicatat peneliti saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan/keterbatasan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.(Wijaya et al., 2023). Tunagrahita merupakan asal dari kata tuna yang berarti 'merugi' sedangkan grahita yang berarti 'pikiran'. Tunagrahita merupakan kata lain dari Retardasi Mental (Mental Retardation) yang artinya terbelakang mental. Tunagrahita juga memiliki istilah- istilah sebagai berikut: a. Lemah fikiran (feeble minded). b. Terbelakang mental (mentally retarded). c. Bodoh atau dungu (idiot). d. Cacat mental. e. Mental Subnormal, dll.(American Asociation on Mental Deficiency, 2014)

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah SKH SYAHIDAHARAPAN BUNDA yang berada di kabupaten Tangerang kami menemukan bahwa dalam memberikan pembelajaran kepada anak tunagrahita diperlukan media pembelajaran langsung seperti gambar-gambar menarik, contohnya para guru memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat susunan gambar yang menarik berdasarkan materi menggunakan aplikasi canva dan proyektor. Media pembelajaran sendiri meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorde, televisi, komputer, dan dan lainnya. Dalam Kamus Amerika didefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, sound effect), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu-kesatuan karya multimedia.(Diariono, 2008)

Canva memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) tersedia dalam versi aplikasi dan web; (2) fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, PowerPoint dan dokumen; (3) alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainnya; (4) fitur yang sangat lengkap untuk mengedit dan membuat desain; (5) penggunaannya sangat sederhana dibandingkan aplikasi atau platform lain; (6) hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lain; (7) secara otomatis dapat menyimpan hasil desain. Di setiap keunggulan tentunya ada kelemahan yang menyertai, aplikasi Canva termasuk salah satunya. Kelemahan Canva menunjukkan bahwa tidak semua platform desain sempurna untuk digunakan. Beberapa kelemahannya adalah: (1) harus online atau menggunakan koneksi internet; (2) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web Canva; (3) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun

berbayar. (Syahrir et al., 2023)

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi canva dan proyektor sangat efektif untuk di aplikasi kepada anak tunagrahita karena dengan menggunakan berbagai fitur dari aplikasi canva serta penggunaan proyektor dalam penyajiannya maka anak-anak akan lebih mudah memahami materi yang sedang di ajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat di tarik kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran anak tunagrahita di SKH SYAHIDAHARAPAN BUNDA, ditinjau dari aspek perencanaan pembelajaran yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran anak tunagrahita yaitu menggunakan media canva. Guru melakukan penyesuaian materi tersebut dengan canva agar bisa memudahkan siswa dalam proses belajar, mengurangi materi, dan menurunkan tingkat kesulitan materi, atau bahkan menghilangkan materi tertentu yang tidak dapat diterima oleh anak tunagrahita tersebut. Penggunaan media digital Canva pada keterampilan menyusun gambar pada anak tunagrahita. Media digital Canva pada siswa tunagrahita terbukti dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa dan keterampilan menulis siswa saat pembelajaran di kelas. Siswa tunagrahita jadi lebih mudah untuk menulis dan meyusun gambar dan merangkai suku kata menjadi kata dengan melihat keterangan yang terdapat pada tampilan video yang telah disediakan. Objek tunagrahita mampu untuk menuliskan beberapa kata yang ditampilkan dalam video secara lengkap walaupun masih ada beberapa penulisan kata yang belum sempurna. Objek tunagrahita juga masih mengalami sedikit kesulitan untuk membedakan huruf besar /A/dan huruf kecil /a/,huruf kecil /k/ dan huruf besar/K/.(Indrawati, 2016)

DAFTAR PUSTAKA

- American Asociation on Mental Deficiency. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar Di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–123. <http://journal.unpar.ac.id/index.php/unpargraduate/article/view/1207>
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Evitasari Aris, I., Wijaya, S., & Ilannur, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Atraktif Ropibel Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 62–73. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.3714>
- Indrawati, T. (2016). Pelaksanaan pembelajaran Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(14), 387–396.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350/247>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345.

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas>

Wijaya, S., Supena, A., & Yufiarti. (2023). Implementasi Program Pendidikan Inklusi Pada Sekolah Dasar di Kota Serang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 347–357. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4592>