

MODEL PEMBELAJARAN MEMBACA BERBASIS AUDIO-VIDEO UNTUK SISWA TUNAGRAHITA

Alexander Dharmawan dan Ana Wahyuni

Universitas AKI

email: alexander.dharmawan@unaki.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun model pembelajaran membaca untuk siswa SDLB C (tunagrahita) dan menerapkan model tersebut pada siswa dengan media (*software*) yang telah dibuat. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan tahap prapengembangan, pengembangan, penerapan model, dan revisi serta pengembangan model. Model pembelajaran dibangun berdasarkan penelusuran pustaka, konsultasi dengan psikolog klinis anak berkebutuhan khusus dan wawancara dengan guru SDLB. Penelitian dilakukan sampai pada tahap penerapan model. Penerapan model dilakukan dengan menggunakan media *software* pembelajaran berbasis audio-video. Subjek penelitian adalah siswa di 6 SDLB kelas 3 sampai 4 dengan indikasi tunagrahita ringan (hasil tes IQ 50-75) yang belum bisa/ belum lancar membaca. Kegiatan ini dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu melakukan *pretest*, *treatment* dengan model pembelajaran yang telah dikembangkan, dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, model pembelajaran membaca berbasis audio-video dapat menunjang pembelajaran membaca pada pendidikan luar biasa tingkat dasar. *Kedua*, nilai *pretest*, *posttest*, dan uji statistik lain menunjukkan bahwa model pembelajaran membaca berbasis audio-video sangat signifikan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak tunagrahita.

Kata kunci: *audio-video, pembelajaran membaca, tunagrahita*

AUDIO-VIDEO BASED READING LEARNING MODEL FOR MENTALLY- RETARDED STUDENTS

Abstract

This study was aimed at generating a reading learning model for mentally-retarded students in inclusive elementary schools and applying the model using the software that was developed. The study used the Research and Development method with pre-development, development, model implementation, revision, and model development. The learning model was generated from literature review, consultation with clinical psychologists, and interviews with the inclusive school teachers. The application of the model was done by using audio-video based learning media (software). The subjects of this study were the third and fourth grade students in 6 inclusive schools with an indication of mental retardation (IQ test score 50-75) who had not/could not read fluently. The activities were done in an experimental technique consisting of pretest, treatment with the developed model, and posttest. The results show that *first*, the model of learning can be one of the solutions that support the learning of reading for the extraordinary level of basic education. *Second*, the results of pretest, posttest, and statistical test show that the model significantly improve the reading ability of the mental-retarded students.

Keywords: *audio-video learning media, learning of reading, mental retardation*

PENDAHULUAN

Pendidikan luar biasa merupakan pelayanan pendidikan anak berkebutuhan khusus, misalnya anak tunagrahita. Indikasi seorang anak mengalami tunagrahita diketahui secara pasti melalui pengukuran tingkat IQ. Berdasarkan kapabilitas kemampuan yang bisa dirujuk sebagai dasar pengembangan potensi, anak tunagrahita dapat diklasifikasikan sebagai: anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dididik dengan rentang IQ 50-75, anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dilatih dengan rentang IQ 25-50, anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk dirawat dengan rentang IQ 25 ke bawah (Abdullah, 2013).

Tingkat anak tunagrahita mampu dididik dikategorikan sebagai tunagrahita ringan yang mempunyai tingkat IQ sedikit di bawah anak normal dan masih memiliki kemampuan untuk dididik (mampu dididik), walaupun memiliki keterbatasan kecepatan belajar dan penyerapan materi belajar. Anak mengalami gangguan berbahasa, tetapi masih mampu menguasainya untuk keperluan bicara sehari-hari dan untuk wawancara klinik. Kesulitan utama biasanya terlihat pada pekerjaan akademik sekolah dan banyak yang bermasalah dalam membaca dan menulis (Sularyo & Kadim, 2010).

Pembelajaran pada SDLB di Semarang, khususnya untuk anak tunagrahita ringan/mampu dididik masih bersifat konvensional yang menyebabkan kurang optimalnya potensi anak didik tergal. Hal ini tampak dari hasil survei penelitian ini pada 8 SDLB di Kota Semarang, yaitu sebagian besar (22 siswa dari 23 siswa) anak tunagrahita ringan di SDLB bagian C sampai kelas 5, yang belum bisa atau belum lancar membaca. Selain itu, tidak banyak pihak memberi perhatian pada kemajuan anak tunagrahita dan belum adanya media

pembelajaran membaca yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensi yang harus dimiliki anak tunagrahita. Buku-buku yang tersedia di SDLB sebagian besar mengacu pada kompetensi siswa normal sehingga banyak materi yang tidak tersampaikan dengan baik. Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah beberapa SDLB di Semarang, diketahui bahwa anak tunagrahita mempunyai karakteristik lamban belajar dan cepat lupa tentang yang dipelajari tetapi mampu menceritakan yang dilihat secara lengkap, misalnya cerita film kartun/sinetron yang beberapa hari sebelumnya ditonton. Hal ini memperkuat kebutuhan anak tunagrahita ringan terhadap model pembelajaran yang mendukung pelayanan khusus tersebut salah satunya dengan model pembelajaran berbasis audio-video yang merupakan salah satu implementasi media *Computer Assisted Instructional (CAI)*.

CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya. CAI dapat berbentuk permainan (*games*), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkretkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan (Nurryna, 2009).

Penggunaan komputer memerlukan literasi komputer yaitu guru mampu bekerja dengan komputer yang meliputi pengetahuan mematikan dan menyalakan komputer sistem *windows*, pengetahuan sistem *login*, dan pengetahuan model navigasi (Mardapi, Haryanto, & Hadi, 2012). Hasil penelitian penggunaan komputer melalui TPR *Warm Up Game* sebagai media pembelajaran menunjukkan

bahwa ada peningkatan pengembangan karakter dan kreativitas anak (Ambarini, 2017).

Nurryna (2009) menyatakan bahwa pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran mempunyai beberapa tujuan. *Pertama*, untuk tujuan kognitif. Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. *Kedua*, untuk tujuan psikomotor. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *games* dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain: simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat, dan sebagainya. *Ketiga*, untuk tujuan afektif. Program yang didesain secara tepat dengan memberikan potongan klip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Penggunaan komputer untuk pembelajaran dapat melalui media *game*. *Game* dapat membuat anak tertarik untuk memainkannya. *Game* dapat digunakan untuk melatih motorik anak dan dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran. *Game* juga mudah dimainkan oleh anak tunagrahita ringan (Irsyadi & Nugroho, 2015). Pembelajaran menggunakan media komputer dapat menggunakan pendekatan andragogi. Pembelajaran andragogi yang diberikan dapat efektif (lebih cepat dan melekat pada ingatannya) jika pembimbing (pelatih, pengajar, penatar, instruktur, dan sejenisnya) tidak terlalu mendominasi kelompok kelas, mengurangi banyak bicara, namun mengupayakan agar individu orang dewasa

itu mampu menemukan alternatif-alternatif untuk mengembangkan kepribadian mereka. Seorang pembimbing yang baik harus berupaya untuk banyak mendengarkan dan menerima gagasan seseorang, kemudian menilai, dan menjawab pertanyaan yang diajukan mereka (Sujanto, 2016).

Association for Educational Communication and Technology (AECT) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar sebagai berikut. *Pertama*, pesan yang mencakup kurikulum (GBPP) dan mata pelajaran. *Kedua*, orang yang mencakup guru, orang tua, tenaga ahli, dan sebagainya. *Ketiga*, bahan yang merupakan suatu format digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, *software*, program *slide*, alat peraga, dan sebagainya. *Keempat*, alat yang dimaksud adalah sarana (piranti, *hardware*) untuk menyajikan bahan pada butir ketiga di atas; mencakup proyektor OHP, *slide*, film, *tape recorder*, dan sebagainya. *Kelima*, teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam membeikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran; mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (*roleplay*), dan sebagainya. *Keenam*, latar (*setting*) atau lingkungan yang dimaksud adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya. Bahan & alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tidak lain adalah media pendidikan (Nurryna, 2009).

Peraturan Dirjen Paud dan Dikmas Kemendikbud Nomor 2 Tahun 2016 menjelaskan bahwa model adalah representasi yang akurat dari proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk bertindak berdasarkan pijakan yang direpresentasikan oleh model itu. Model juga dapat diartikan

sebagai visualisasi atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan. Model dapat berwujud tipe atau desain, deskripsi, atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi dan deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner. Di samping itu, model juga memiliki tujuan yang hendak dicapai dan memiliki prosedur atau langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan model sebagai berikut. *Pertama*, relevansi dan keakuratan. Model yang dikembangkan hendaknya relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan, dan karakteristik calon sasaran serta masyarakat secara umum. Selain itu, model yang dikembangkan juga harus tepat sasarannya. *Kedua*, model yang dikembangkan dirancang secara fleksibel sehingga dapat dilakukan perubahan pada waktu proses implementasi. Selain itu, juga perlu diperhatikan ketepatan, kecocokan, dan kewajaran model yang dikembangkan dengan sosial budaya masyarakat setempat. *Ketiga*, efisiensi. Model yang dikembangkan hendaknya dapat diimplementasikan dengan menggunakan peralatan sederhana dan berbiaya murah. *Keempat*, kontinuitas. Model yang dikembangkan hendaknya dapat diimplementasikan secara berkesinambungan meskipun proses pengembangan sudah selesai. *Kelima*, efektivitas dan manfaat. Model yang dikembangkan hendaknya memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh calon sasaran (tepat sasaran). *Keenam*, inovatif. Model yang dikembangkan hendaknya mampu menunjukkan sesuatu yang baru dan memperoleh tujuan yang efektif dan efisien. *Ketujuh*, menarik. Model yang dikembangkan mampu mendorong

sasaran untuk melakukan kegiatan yang sama setelah proses pengembangan berakhir dan mampu mendorong pengguna model untuk menggunakan model yang dikembangkan. *Kedelapan*, ilmiah. Pengembangan model hendaknya menerapkan kaidah-kaidah, metode, prosedur penelitian, dan pengembangan. *Kesembilan*, originalitas. Model yang dikembangkan hendaknya hasil pemikiran, rancangan, validasi, dan uji coba yang dilakukan sendiri. *Kesepuluh*, konstruktif. Model yang dikembangkan hendaknya mampu memperbaiki dan meningkatkan pengelolaan program dan pembelajaran. Pemakaian media audio-visual dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Belum adanya media tersebut khususnya di SDLB Kota Semarang menjadikan pentingnya media tersebut dibangun.

Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan telah mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru untuk pembelajaran membaca dan telah menghasilkan *software* sebagai media pembelajarannya. Masalahnya adalah belum ada model pembelajaran yang sesuai kurikulum yang berlaku. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran berbasis audio-video pada pendidikan luar biasa sebagai salah satu solusi mengoptimalkan kemampuan untuk anak tunagrahita ringan dalam membaca.

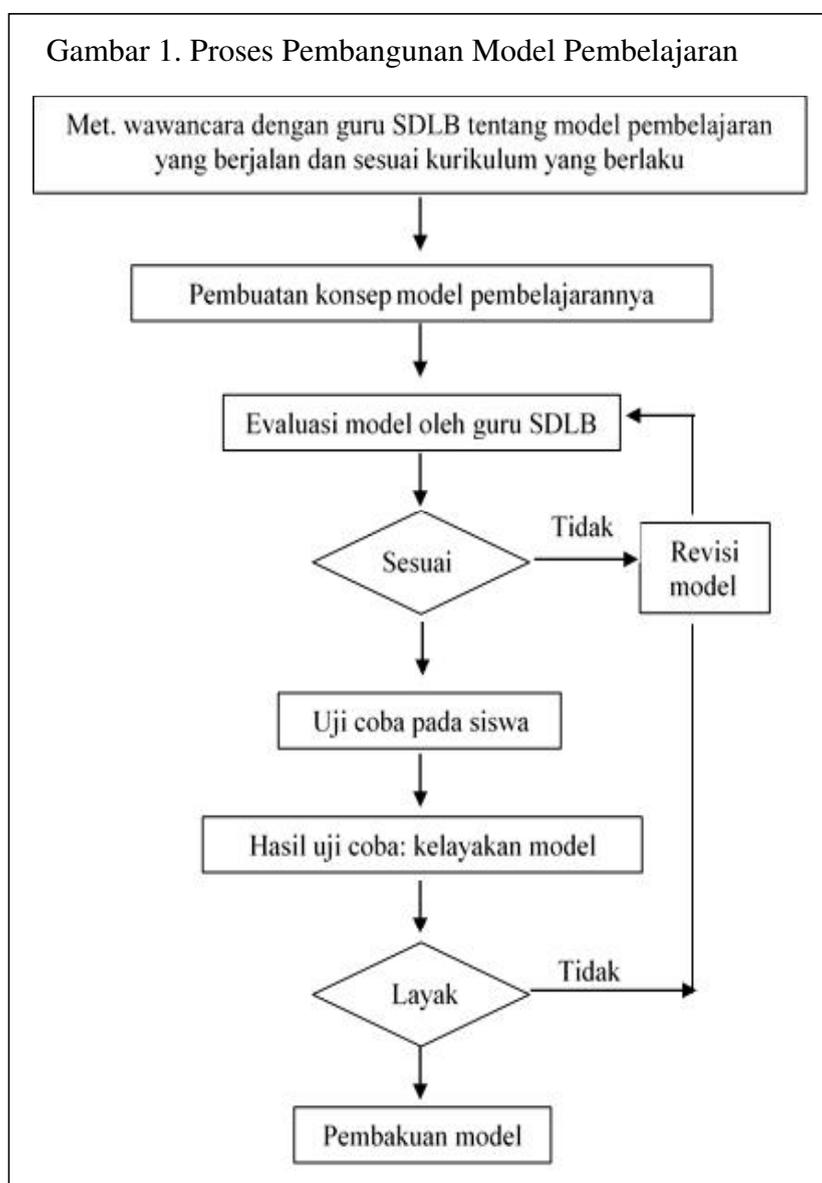
METODE

Penelitian ini mengambil populasi semua SDLB di Kota Semarang sebanyak 11 SDLB. Dari 11 SDLB yang bersedia bekerja sama pada penelitian ini sejumlah 8 SDLB. Setelah dilakukan tes IQ pada 8 SDLB tersebut, siswa yang tergolong tunagrahita ringan ada di 6 SDLB. Sampel

pada penelitian ini siswa di 6 SDLB di Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada sekolah, kurikulum, dan RPP pelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dan pada kegiatan belajar siswa tunagrahita ringan kelas 3 sampai 4 di 6 SDLB Bagian C di Semarang. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah. Dokumentasi dilakukan terhadap model pembelajaran

yang sesuai untuk anak tunagrahita dalam membaca.

Berdasarkan kajian telaah pustaka dan penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan yaitu metode *research and development*. Alur tahap ini diberikan pada Gambar 1. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Tahap *pertama*, prapengembangan model. Aktivitas pada tahap ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, pengumpulan data awal melalui



survei dan wawancara. Hasil kegiatan ini meliputi data tentang hasil revisi dan pengembangan media pembelajaran membaca pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, hasil tes IQ siswa, data personil siswa yang belum bisa atau belum lancar membaca. *Kedua*, analisis kebutuhan model pembelajaran. Hasil kegiatan ini meliputi data tentang kebutuhan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa, kemampuan dan kompetensi yang harus dicapai, dan indikator pencapaiannya. *Ketiga*, analisis model pembelajaran yang sesuai. Hasil kegiatan ini meliputi data tentang model pembelajaran yang sesuai pada pelajaran membaca anak tunagrahita ringan. Kemudian, data tersebut dianalisis dan diterapkan untuk membangun model pembelajaran dan buku ajar.

Tahap *kedua*, yaitu pengembangan model. Hasil kegiatan ini yaitu pengembangan model pembelajaran dan bahan ajar pelajaran membaca dengan menggunakan media berbasis audio-video. Tahap *ketiga*, yaitu penerapan model. Alur tahap ini diberikan pada Gambar 2. Model pembelajaran diterapkan pada siswa SDLB dengan menggunakan bahan ajar dan media (*software*) berbasis audio-video. Bahan ajar memuat model pembelajaran, skenario pembelajaran dalam bentuk RPP, kegiatan guru dan siswa, *reinforcement* (penguatan untuk siswa), dan evaluasi dan penilaian. Kegiatan ini dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu melakukan *pretest*, *treatment* dengan model pembelajaran yang telah dikembangkan, dan *posttest*. Penerapan model dilakukan terhadap siswa kelas 3 dan 4 SDLB dengan hasil tes IQ 50-75 yang belum bisa/belum lancar membaca. Pada tahap ini, subjek penelitian diberi perlakuan selama dua bulan, dengan tatap muka 1 kali seminggu, masing-masing selama 1-1,5 jam. Hasil kegiatan ini yaitu

nilai *pretest*, *posttest*, dan hasil uji statistik terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap perkembangan kemampuan siswa dalam membaca. Tahap *keempat*, yaitu revisi dan pengembangan model. Kegiatan ini dilakukan dengan *Focus Group Discussion (FGD)* dan diseminasi bersama guru dan kepala sekolah SDLB, mengenai masukan untuk perbaikan model. Hasil kegiatan ini meliputi data tentang revisi yang perlu dilakukan dan target pencapaiannya. Hasil revisi kemudian dibakukan oleh pakar psikolog klinis anak tunagrahita melalui surat keterangan yang menyatakan kelayakan model tersebut untuk diterapkan.

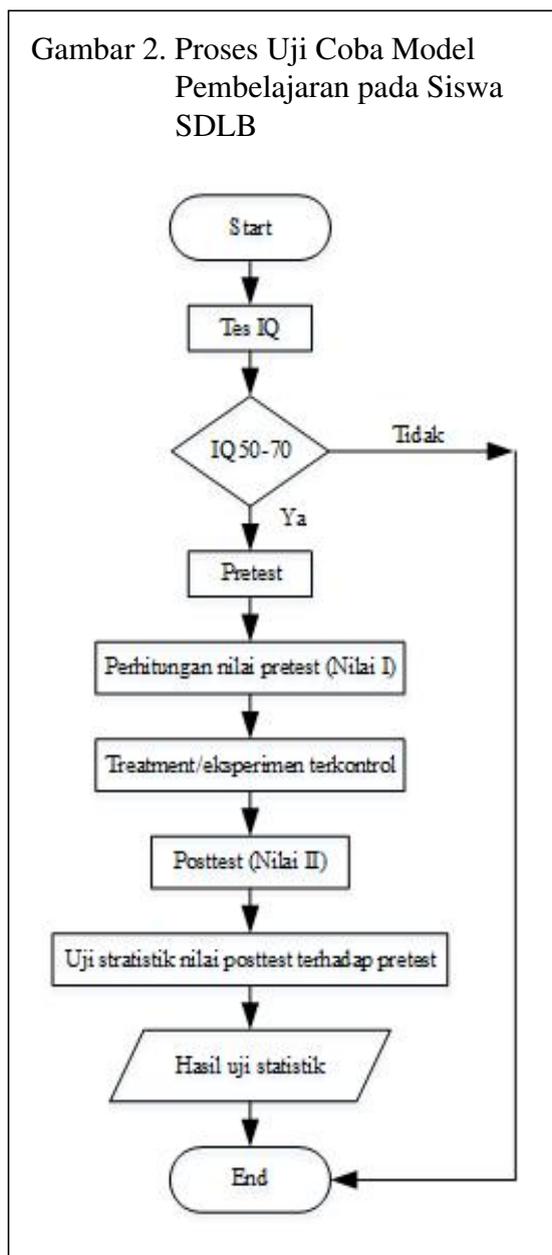
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Komponen-komponen yang saling menunjang dan perlu diperhatikan dalam merencanakan, menyusun dan melaksanakan model pembelajaran membaca berbasis audio-video yang dibangun diberikan pada Gambar 3.

Model pembelajaran yang dibangun pada penerapannya menggunakan media buku ajar dan *software* berbasis audio-video yang telah dibangun. Adapun struktur media pembelajaran yang telah dikembangkan diberikan pada Gambar 4.

Media pembelajaran berbasis audio-video yang dibangun meliputi pembelajaran membaca abjad, suku kata, kosakata, dan kalimat. Dilengkapi pula dengan *puzzle*, evaluasi dengan berbagai animasi, video, dan musik yang berguna untuk membuat pembelajaran yang fokus dan menyenangkan. Pada halaman utama tersedia pilihan menu abjad, suku kata, kosakata, kalimat, dan tentang kami. Menu "abjad" berisi membaca huruf dari *a* sampai *z*. Jika diklik salah satu huruf akan muncul contoh kata dan gambar sesuai kata tersebut serta *puzzle* yang berawalan huruf

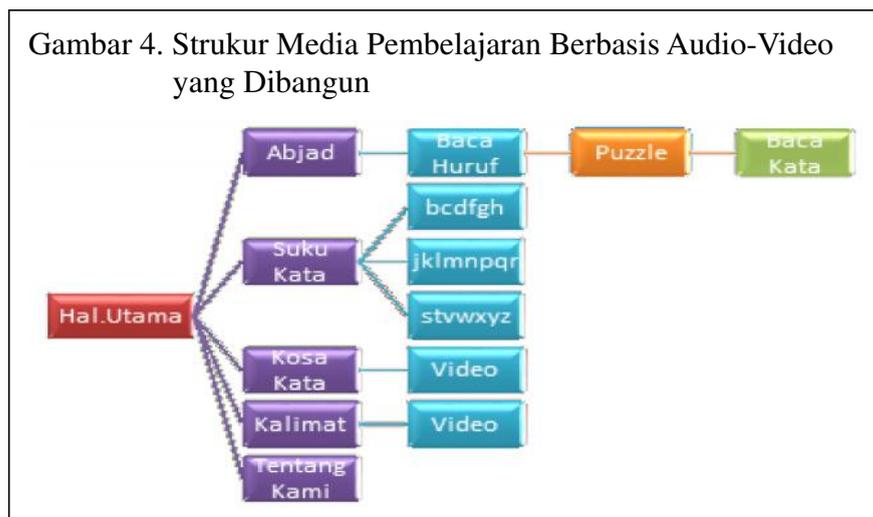
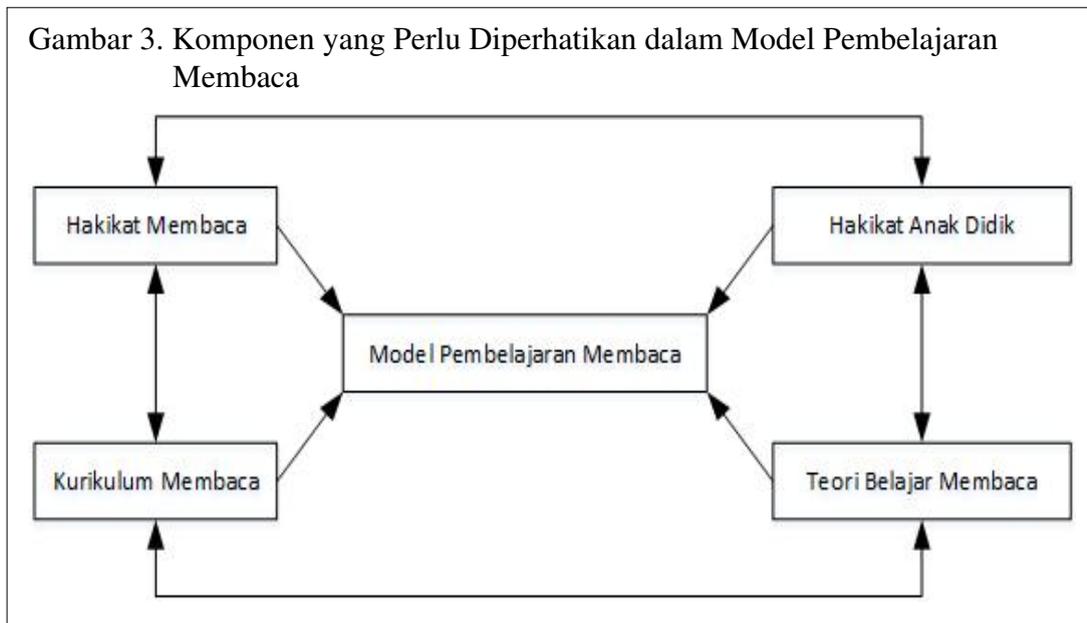
Gambar 2. Proses Uji Coba Model Pembelajaran pada Siswa SDLB



yang diklik tersebut. Menu “suku kata” berisi membaca suku kata *ba, bi, bu, be, bo* sampai *za, zi, zu, ze, dan zo*. Pada menu “kosakata” berisi video dan kata yang dapat dipilih/diklik sesuai dengan videonya. Pada menu “kalimat” berisi video dan kalimat sesuai dengan videonya. Beberapa contoh tampilannya diberikan pada Gambar 5.

Pada media yang dibangun sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan di

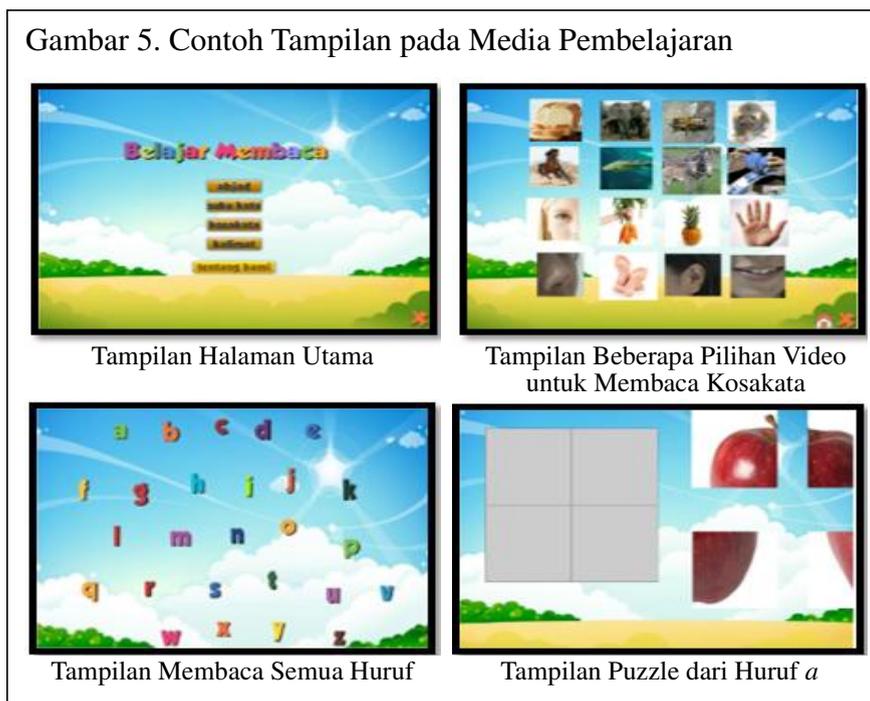
antaranya adalah sebagai berikut. *Pertama*, contoh pengucapan (audio) pada setiap menu diberikan dengan intonasi dipertegas dan durasi diperlambat. Misal audio untuk membaca “roti” yaitu *rroo-ttii*. *Kedua*, disediakan fasilitas untuk pengulangan sebagai kebutuhan *reinforcement* dalam pembelajaran. Fasilitas tersebut terdapat dalam media dengan mengklik simbol . *Ketiga*, pada materi pokok yaitu membaca



abjad diberikan ilustrasi gambar nyata dengan penguatan pada penyusunan *puzzle* gambar tersebut. *Keempat*, pada materi suku kata dan kata diberikan penegasan pada bagian yang terdengar dari audio, dengan tampilan huruf diperbesar dan berwarna mencolok. *Kelima*, pada menu kata dan kalimat diberikan video untuk bantuan membacanya, juga untuk *reinforcement*.

Model pembelajaran yang dibangun meliputi jenis-jenis konsep dalam pembelajaran membaca di SDLB yaitu konsep dasar, konsep yang berkembang dari konsep dasar dan konsep yang harus dibina keterampilannya. Konsep dasar pada pembelajaran membaca merupakan sekumpulan materi bahasan yang menjadi prasyarat dalam memahami konsep-konsep berikutnya. Konsep dasar pembelajaran membaca meliputi penguasaan pada menu

Gambar 5. Contoh Tampilan pada Media Pembelajaran



Tampilan Halaman Utama

Tampilan Beberapa Pilihan Video untuk Membaca Kosakata

Tampilan Membaca Semua Huruf

Tampilan Puzzle dari Huruf a

abjad submenu baca huruf dan suku kata. Konsep yang dikembangkan dari konsep dasar meliputi submenu dari abjad yaitu penguasaan membaca kata (baca kata) dan *puzzle* yaitu menyusun *puzzle* dengan benar dan membaca kata/nama objek pada *puzzle* tersebut. Konsep yang harus dibina keterampilannya yaitu keterampilan dalam menggunakan konsep dasar dan konsep yang berkembang dari konsep dasar. Pada konsep ini meliputi submenu video dari menu suku kata, kosakata, dan kalimat.

Keterampilan yang perlu ditekankan adalah sebagai berikut. *Pertama*, memahami huruf/abjad dan membaca kata, misalnya membaca nama siswa sendiri. *Kedua*, membaca kata yang diketahuinya, misal guru membuat label nama benda di dalam kelas dan siswa membaca dan menempelkan label tersebut pada benda yang sesuai yang tertulis di label tersebut. *Ketiga*, mengenal perbedaan dan persamaan konfigurasi/bentuk serta cara membaca kata, misalnya: makan dan makam, ludah, lidah, dan

seterusnya. *Keempat*, mengasosiasikan bunyi dengan huruf, misalnya menggunakan kartu kata atau kalimat yang sesuai dengan gambar atau video pada menu abjad, kata, dan kalimat atau sesuai kreativitas guru. Siswa diminta menemukan kata yang sesuai gambar atau video dengan kartu kata/kalimat yang diacak.

Rancangan model-model pendekatan pembelajaran membaca di SDLB meliputi: model pembelajaran dengan pendekatan penanaman konsep, model pembelajaran dengan pemahaman konsep, dan model pembelajaran dengan pendekatan pembinaan keterampilan. metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan yaitu pembelajaran kontekstual, pembelajaran kooperatif, pembelajaran quantum, dan pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa sehingga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan

yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini sesuai dengan media yang telah dibuat yaitu menggunakan ilustrasi video bertema kebiasaan sehari-hari siswa. Pembelajaran kontekstual dilakukan dengan mengkaitkan materi dengan situasi nyata pada video yang diberikan. Selain itu, guru atau pendamping belajar juga harus kreatif memberikan masukan atau contoh-contoh yang sesuai keseharian siswa.

Pembelajaran kooperatif mengkondisikan atmosfer belajar dengan interaksi guru dengan siswa yang asah, asih, dan asuh sehingga siswa nyaman dalam belajar. Pada penerapannya dengan pembelajaran personal dengan guru di sekolah atau dengan pendamping orang tua di rumah/*caregiver*.

Pembelajaran quantum dilaksanakan berdasarkan contoh pengalaman sehari-hari siswa, belajar dengan simbol dan belajar dengan simulasi dan permainan. Dalam hal ini telah disediakan menu *puzzle* di media yang telah dibuat. Penerapan model pembelajarannya dengan selingan lagu, cerita, memberi label pada benda-benda sekitar atau pada gambar yang diberikan, dan permainan misalnya menemukan kata yang tepat pada video yang tersedia di media yang telah dibuat.

Pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan memecahkan masalah sehingga mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan. Hal ini dilakukan dengan memberikan motivasi pada siswa misalnya agar mampu membaca namanya, nama keluarganya sendiri, alamat rumahnya, kesukaannya dan seterusnya.

Pada implementasinya selain guru membuat perencanaan pembelajaran pada RPP, guru perlu melakukan penyesuaian terhadap kemampuan belajar siswa dalam memberikan materi. Hal ini karena

keterbatasan kemampuan anak tunagrahita. Guru harus menerapkan manajemen kelas dengan menggunakan waktu efektif belajar dan bersikap tanggap dalam memberikan bantuan belajar kepada siswa. Selain itu, guru perlu memberikan umpan balik berupa penguatan dan penghargaan atas kemajuan belajar siswa. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dengan cara mendorong anak tunagrahita untuk aktif dan memberikan selalu memberikan motivasi yang positif dengan penuh kesabaran.

Pengembangan prinsip-prinsip pendekatan secara khusus yang dapat dijadikan dasar dalam upaya mendidik anak tunagrahita, antara lain sebagai berikut. *Pertama*, prinsip kasih sayang. Prinsip kasih sayang pada dasarnya adalah menerima mereka sebagaimana adanya. Upaya yang perlu dilakukan untuk mereka yaitu tidak bersikap memanjakan, tidak bersikap acuh terhadap kebutuhannya, dan memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan anak. *Kedua*, prinsip layanan individual. Pelayanan individual dalam rangka mendidik anak berkelainan perlu mendapatkan porsi yang lebih besar. Upaya yang perlu dilakukan untuk mereka selama pendidikannya yaitu jumlah siswa yang dilayani guru tidak lebih dari 4-6 orang dalam setia kelasnya, pengaturan kurikulum dan jadwal pelajaran dapat bersifat fleksibel, penataan kelas harus dirancang dengan sedemikian rupa sehingga guru dapat menjangkau semua siswanya dengan mudah, dan modifikasi alat bantu pengajaran. *Ketiga*, prinsip kesiapan. Untuk menerima suatu pelajaran tertentu diperlukan kesiapan, khususnya kesiapan anak untuk mendapatkan pelajaran yang akan diajarkan, terutama pengetahuan, mental dan fisik yang diperlukan untuk menunjang pelajaran berikutnya. *Keempat*, prinsip keperagaan.

Alat peraga yang digunakan untuk media sebaiknya diupayakan menggunakan benda atau situasi aslinya. Apabila hal itu sulit dilakukan, dapat menggunakan benda tiruan atau minimal gambarnya. *Kelima*, prinsip motivasi. Prinsip motivasi ini lebih menitikberatkan pada cara mengajar dan pemberian evaluasi yang disesuaikan dengan kondisi anak tunagrahita. *Ketujuh*, prinsip belajar dan bekerja kelompok. Arah penekanan prinsip belajar dan bekerja kelompok sebagai anggota masyarakat dapat bergaul dengan masyarakat lingkungannya, tanpa harus merasa rendah diri atau minder dengan orang normal. Oleh karena itu, sifat seperti egosentris atau egoistis pada anak tunagrahita dapat diminimalkan dengan kerjasama. *Kedelapan*, prinsip keterampilan. Pendidikan keterampilan yang diberikan kepada anak berkelainan, selain berfungsi selektif, edukatif, rekreatif, dan terapi dapat dijadikan sebagai bekal

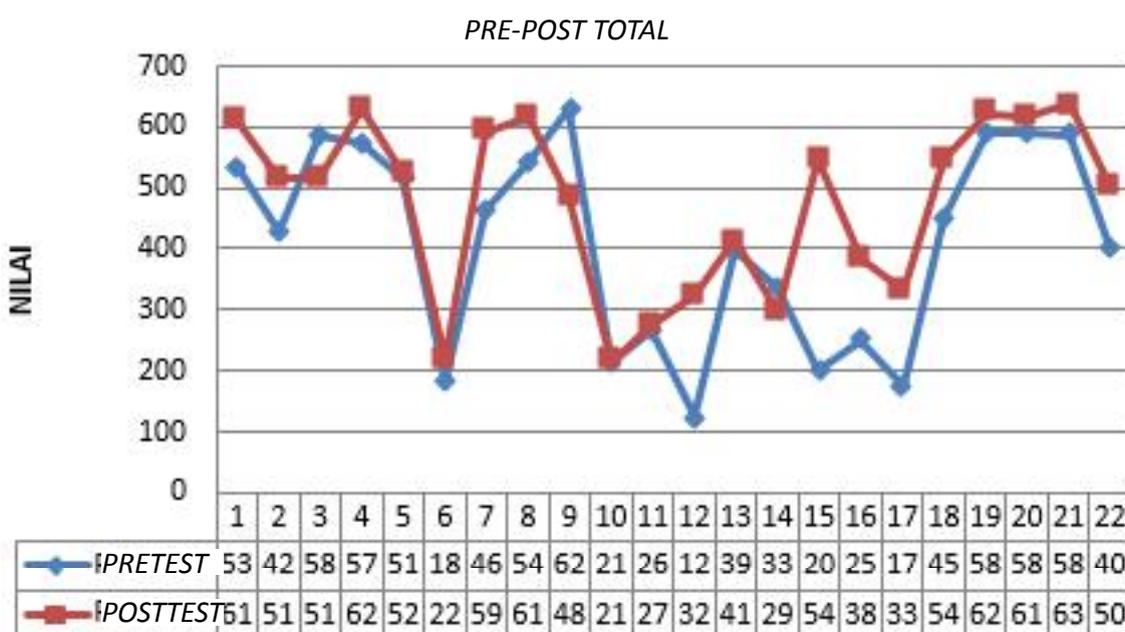
dalam kehidupannya kelak. *Kesembilan*, prinsip penanaman dan penyempurnaan sikap. Secara fisik dan psikis sikap anak tunagrahita memang kurang baik sehingga perlu diupayakan agar mereka mempunyai sikap yang baik dan tidak selalu menjadi perhatian orang lain (Abdullah, 2013).

Penerapan model tersebut telah diberikan *treatment* terhadap 22 subjek penelitian selama 2 bulan. Hasil penerapan model pembelajaran menggunakan media audio-video dengan pengukuran nilai *pre* dan *posttest* terhadap masing-masing menu yaitu menu abjad, kosakata, kata, dan kalimat. Hasil nilai *pre* dan *posttest* total diberikan pada Gambar 6.

Hasil nilai *pre* dan *posttest* pada masing-masing menu kemudian dilakukan analisis statistik dengan uji hipotesis. Uji statistik dilakukan dengan pengambilan hipotesis sebagai berikut.

H1 = ada perbedaan signifikan terhadap penguasaan materi abjad sebelum

Gambar 6. Diagram Hasil Nilai *Pre* dan *Posttest* Total



- dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis audio-video.
- H2 = ada perbedaan signifikan terhadap penguasaan materi suku kata sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis audio-video.
- H3 = ada perbedaan signifikan terhadap penguasaan materi kosakata sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis audio-video.
- H4 = ada perbedaan signifikan terhadap penguasaan materi kalimat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis audio-video.

Pada penelitian ini digunakan satu set data yang terdiri dari 22 subjek atau sampel yang masing-masing memiliki dua data yaitu *pretest* dan *posttest*. Tujuan pengujian ini yaitu untuk membuktikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre* dan *posttest* terhadap materi abjad, suku kata, kosakata, dan kalimat. Dengan kata lain semua hipotesis yang dirumuskan (H1 sd. H4) diterima.

Hasil uji statistik menggunakan SPSS versi 20 menunjukkan resume hasil olah data statistik *pre post* total didapatkan $z = -2,873$; $p = 0,004$ yang berarti ada perbedaan sangat signifikan terhadap penguasaan pembelajaran membaca sebelum dan sesudah menggunakan media audio-video. Hasil analisis data *pre-posttest* tiap menu (abjad sampai kalimat) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran membaca berbasis audio-video sangat signifikan dan signifikan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan semua hipotesis (H1 sd. H4) diterima. Hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis audio-video dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak tunagrahita.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu model pembelajaran yang dibangun meliputi jenis konsep dan model pendekatan pembelajaran membaca. Pada penerapannya menggunakan metode pembelajaran kontekstual, kooperatif, *quantum*, dan PBL (pembelajaran berbasis masalah) dengan memanfaatkan media audio-video (*software*) yang telah dibangun. Hasil uji statistik terhadap penerapan model pembelajarannya pada materi abjad, suku kata, kosakata dan kalimat menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan dan signifikan. Hasil penerapan model pembelajaran ini sangat signifikan dan signifikan dapat mengoptimalkan kemampuan membaca anak tunagrahita dalam membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2013). Mengenal anak berkebutuhan khusus. *Magistra*, 25(86).
- Ambarini, R. (2017). Pengembangan karakter dan kreativitas anak usia dini melalui total physical response warm up game. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150-162.
- Mardapi, D., Haryanto, & Hadi, S. (2012). Pengujian hasil belajar dan penilaian pendidikan berbantuan komputer. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 130-143.
- Nurryna, A. F. (2009). Pengembangan media pendidikan untuk inovasi pembelajaran. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1(2), 1-5.
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 02 Tahun 2016 tentang Petunjuk Teknis Pengem-

- bangun Model Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Sularyo, T. S., & Kadim, M. (2010). Retardasi mental. *Sari Pediatri*, 2(3), 170-177.
- Sujanto, A. (2016). Model manajemen kursus garmen berbasis dunia usaha dan dunia industri. *Jurnal Kependidikan*, 46(1), 135-148.
- Irsyadi, F. Y. A., & Nugroho, Y. S. (2015). Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect. *Prosiding SNATIF ke-2*. Universitas Muria Kudus, Kudus.