

PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* UNTUK MATERI MEMBILANG BENDA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Afakhrul Masub Bakhtiar

*Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
afakh@umg.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Busy Book* untuk materi membilang benda 1 sampai 10 pada anak tunagrahita ringan. Proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap diantaranya: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap diantaranya lembar validasi media pembelajaran *Busy Book*, lembar angket respon peserta didik atau orang tua, dan lembar tes hasil belajar. Subjek penelitian ini terdiri dari 3 anak tunagrahita ringan dengan gejala *Down Syndrom*, *Slow Learner*, dan tunagrahita yang mengalami kesulitan membilang benda. Berdasarkan hasil analisis data dan uji coba dalam penelitian ini dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Busy Book* untuk materi membilang benda memenuhi kriteria baik. Kriteria tersebut diantaranya: a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator memperoleh nilai presentase rata-rata 86,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, b) media pembelajaran dikatakan praktis apabila para validator menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi, c) dikategorikan efektif dengan memperoleh nilai ketuntasan belajar klasikal 100% dan hasil nilai presentase angket respon peserta didik atau orang tua terdapat media pembelajaran *Busy Book* sebesar 90,66%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Busy Book* ini efektif digunakan dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.

Kata kunci: Media *busy book*, tunagrahita ringan,

Abstrack

This study aims to develop Busy Book media for material counting objects 1 to 10 in mild mentally retarded children. The process of developing instructional media using the ADDIE model which consists of 5 stages including: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research uses a development research type, the instrument in this study consists of 3 stages including the validation sheet of the Busy Book learning media, the student or parent response questionnaire sheet, and the learning outcome test sheet. The subjects of this study consisted of 3 children with mild mental retardation with Down Syndrome, Slow Learner, and mental retardation who have difficulty counting objects. Based on the results of data analysis and trials in this study conducted, it shows that the development of Busy Book learning media for material counting objects meets good criteria. These criteria include: a) the results of the validation of learning media carried out by the validator obtaining an average percentage value of 86.5% which can be categorized as very good, b) learning media is said to be practical if the validators show that the media can be used with a little revision, c) is categorized as effective by obtaining a classical learning completeness value of 100% and the results of the percentage value of students' or parents' questionnaire responses, there is a Busy Book learning media of 90.66%. So it can be concluded that the Busy Book learning media is effectively used in learning for children with mild mental retardation.

Keywords: Media busy book, mild impairment,

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 5 Ayat 3 menyatakan bahwa “Warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Sehingga semua warga negara yang mengalami kelainan mental mampu memperoleh hak pendidikan yang layak seperti warga negara lainnya, dan tidak terkecuali bagi anak-anak yang menyandang berkebutuhan khusus.

Anak tunagrahita adalah anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata (Somantri, 2007 : 103). Dimana anak tunagrahita berbeda dengan anak normal lainnya, yang memiliki tingkat kecerdasan sangat rendah. Anak tunagrahita memiliki gangguan mental, fisik, sosial maupun psikologisnya. Sehingga anak tunagrahita sulit untuk diajak berkomunikasi, memiliki daya ingat yang terbatas, konsentrasi mudah beralih, sering lupa, dan minim penguasaan kata serta memerlukan waktu belajar yang lama. Keterbatasan yang dimiliki anak tunagrahita membawa konsekuensi pada kesulitan anak dalam meningkatkan pembelajaran terutama

pada bidang akademik salah satunya matematika.

Menurut (Abdurrahman, 2003) mengemukakan bahwa perlunya siswa belajar matematika karena : 1) Selalu digunakan dalam segi kehidupan; 2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; 3) merupakan sarana berkomunikasi yang kuat, singkat dan jelas; 4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; 5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; dan 6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Oleh sebab itu matematika sangat penting untuk dipelajari, karena matematika merupakan bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan penyelesaian persoalan berhitung dalam kehidupan sehari-hari.

Yulianda (2012) mengemukakan bahwa pengajaran matematika untuk anak tunagrahita hampir sama pengembangannya dengan anak normal, hanya saja pengajaran matematika untuk anak tunagrahita lebih ringan, lebih disederhanakan dan ditambahkan dengan media pembelajaran, sehingga mata pelajaran akan lebih cepat dipahami oleh anak-

anak. Agar kemampuan belajar matematika pada anak tunagrahita ringan berkembang seoptimal mungkin, maka dalam pembelajaran matematika guru harus lebih aktif dan menekankan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

METODE

Rancangan penelitian ini adalah pengembangan, dalam pengembangan media ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan. peneliti melakukan penelitian pada 3 anak tunagrahita ringan diantaranya Slow Learner Tunagrahita dan Down Syndrom yang berkesulitan dalam pembelajaran membilang benda 1 sampai 10.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan Robert Msribe Branch, yang terdiri dari 5 tahap diantaranya: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan

Evaluation (evaluasi). dengan dasar pertimbangan bahwa model pembelajaran ADDIE cocok untuk mengembangkan media belajar yang efektif dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran

Menurut (Arikunto, 2014) instrumen pengumpulan data merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. Untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat yang sesuai dengan kebutuhan peneliti pengembangan media Busy Book maka diperlukan pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah Validasi Media Pembelajaran Busy Book, Lembar Angket Peserta Didik, Tes Hasil Belajar Peserta Didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan analisis kelayakan media pebelajaran Busy Book yang sudah dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah: (1) Validasi Media Pembelajaran. Metode analisis ini digunakan untuk mengukur kevalidan atau kelayakan media pembelajaran Busy Book yang di nilai validator sesuai dengan kesesuaian materi dan tampilannya. Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran Busy Book

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang kemudian menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Busy Book dengan materi membilang benda 1 sampai 10. dengan tahapan sebagai berikut:

Analysis (analisis) : Pada tahapan analisis hal pertama yang dilakukan adalah mencari atau mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat media pembelajaran. Pada analisis ini memiliki beberapa tahap diantaranya:

- 1) analisis media pembelajaran,
- 2) analisis kurikulum,
- 3) analisis materi pembelajaran dan
- 4) analisis peserta didik.

Di sini peneliti menentukan pihak-pihak terkait dalam penelitian seperti ahli media dan peserta didik.

Design (desain) Setelah menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat desain awal di kertas untuk memudahkan dalam pembuatan media. Serta merancang RPP dan instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian.

Development (pengembangan) Setelah peneliti selesai merancang media pembelajaran akan di validasi oleh validator. Pada saat melakukan validasi validator menggunakan instrumen yang

sudah dirancang oleh peneliti. Validator akan menilai desain dari media Busy Book yang mencakup bentuk, warna, kesederhanaan, keseimbangan dan kepaduan. Hasil dari penilaian para validator digunakan sebagai bahan untuk perbaikan kesempurnaan media Busy Book yang dikembangkan. Hasil dari validasi sebagai berikut : Validasi dengan 2 ahli media masing-masing memperoleh nilai presentase 82,5% dan 90%. Jadi media pembelajaran Busy Book materi membilang benda 1 sampai 10 untuk anak tunagrahita ringan dikategorikan sangat valid sehingga media pembelajaran layak untuk diterapkan.

Implementation (implementasi) Tahapan implementasi peneliti melakukan percobaan tes hasil belajar terhadap media pembelajaran Busy Book serta melakukan pengisian angket respon peserta didik.

Pada perhitungan klasikal menunjukkan presentase belajar peserta didik memperoleh nilai presentase 100% termasuk dalam kategori "Sangat Tuntas" serta hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan hasil 90,66% yang artinya masuk dalam kriteria yang ditentukan yaitu $\geq 61\%$ dimana media pembelajaran Busy Book dapat dikatakan

efektif karena sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Evaluation (evaluasi) Dalam tahap evaluasi peneliti perlu mengevaluasi serta melakukan revisi media pembelajaran Busy Book yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media serta respon peserta didik yang diberikan pada saat tahap pengembangan dan implementasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Busy Book materi membilang benda untuk 3 anak tunagrahita ringan.

Setelah melakukan beberapa tahapan tersebut, mulai dari hasil validasi ahli media, uji coba tes, serta respon peserta didik. Dapat dilihat hasil nilai dari hasil validasi 2 ahli media dengan masing-masing presentase kevalidan 82,5% dan 90%, adapun nilai rata-rata presentase kevalidannya 86,5%. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Busy Book valid, maka media tersebut Sangat Layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian hasil dari uji coba tes hasil belajar peserta didik secara klasikal sesudah menggunakan

media Busy Book tersebut mendapatkan nilai presentase 100% atau 3 peserta didik mencapai ketuntasan. Presentase respon peserta didik atau orang tua terhadap media pembelajaran Busy Book materi membilang benda memperoleh nilai sebesar 90,66% dapat dikategorikan "Sangat Baik". Hasil dari kuisioner peserta didik atau orang tua dan tes hasil belajar sudah memenuhi syarat media pembelajaran Busy Book dapat dikatakan "Efektif".

PENUTUP

Simpulan

Melalui tahap uji coba yang sudah dilakukan kepada ahli media. Menunjukkan presentase kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media Busy Book yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Uji coba tes dan respon angket peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Busy Book yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika materi membilang benda 1 sampai 10.

Saran

Bagi guru : Media pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat digunakan

dalam proses pembelajaran matematika untuk anak berkebutuhan khusus. Bagi pengembangan lanjutan : Media pembelajaran *Busy Book* dapat dikembangkan dengan materi serta mata pelajaran lain. Dan dapat dikembangkan lebih menarik dari sebelumnya

Penulisan Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustina, F. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Jurnal Sains*, 96-98.
- Amin, M. (1995). Ortopedagogik Anak Tunagrahita. Bandung: Depdikubud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru.
- Arikunto, S. (2007). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desiningrum, D. (2016). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fatimah, F. &. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 146-53.
- Mumpuniarti. (2007). Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Siswono, T. (2012). Belajar Mengajar Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Matematika*.
- Somantri, H. S. (2007). Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: Refika Aditama.