



MEDIA DISPLAY DAN PENGEMBANGAN DIRI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI KOTA BANDUNG

Lina Herliani

Sekolah Luar Biasa – B, Sukapura, Jln.PSM Kiaracondong Kota Bandung
e-mail: purakusumah27@gmail.com

Abstrak. Anak tunagrahita cenderung mengalami hambatan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Akibat terhambatnya kemampuan tersebut, maka anak tunagrahita cenderung mengalami kesulitan ketika menerima pembelajaran termasuk pada pembelajaran Pengembangan Diri yang masih rendah/kurang. Faktor penyebabnya adalah: Anak tunagrahita terbiasa belajar dengan cara ceramah yang dimungkinkan membuat mereka jenuh,. Ketika mengajar guru perlu memperhatikan kondisi anak tunagrahita agar lebih termotivasi. Anak tunagrahita cenderung tertarik dengan penggunaan media. Rumusan masalah penelitian ini bagaimana: membangun pengalaman menarik (atraktif), membangun pengalaman berkesan (impresif) bagi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Temuan pada anak tunagrahita di SLB Gugus Kota Bandung adalah rendahnya pada hasil kegiatan belajar mengajar Pengembangan Diri. Didasari pada pemerolehan data perkembangan hasil belajar melalui observasi, dokumentasi dan wawancara, maka guru melakukan praktik langsung menggunakan Media Display hingga evaluasi di kelas pada pembelajaran Pengembangan Diri .Hasilnya adalah: Anak tunagrahita mengalami perubahan hasil yang optimal dalam pembelajaran Pengembangan Diri, anak tunagrahita menjadi terbiasa dengan penggunaan Media Display, anak tunagrahita mengetahui tentang proses pembelajaran Pengembangan Diri dengan menggunakan Media Display. Simpulannya adalah setelah dipergunakannya Media Display, kemampuan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan anak tunagrahita pada pembelajaran Pengembangan Diri di Kota Bandung semakin meningkat.

Kata Kunci: Media Display, Pengembangan Diri, Tunagrahita

Abstract. A child with intellectual disability tends to experience some constraint in some aspects, such as : knowledge, understanding, and application. As a result, those abilities constraints, a child with intellectual disability tend to experience a difficulty, when he or she receives the learning, including the learning in Self-building which is still low or inadequate. Cause factors included: 1) a child with intellectual disability usually has learns with lecture method which is possible to make them in saturation. 2) when teaching, a teacher need to pay attention about conditions of a child with intellectual disability so that he or she has more motivation, and 3) a child with dumb tends to interest for media use. A formulation of this research how: 1) to build the attractive experience and 2) to build the impressive experience by the teacher to increase the cognitive ability.Finding on a child with intellectual disability in SLB Gugus XIII, Bandung city was the low of learning – teaching activities results in Self-building aspect. Based on data obtained of learning results development through observation, documentation, and interview, the teacher has carried out practice directly Display media included evaluation on Self-building in the class. As results included: 1) a child with intellectual disability has experienced an optimal results change in Self-building learning, 2) a child with intellectual disability became common in using Display Media, 3) a child with intellectual disability known the process of Self-building learning with using of Display media. As a conclusion was that after Display media was used, knowledge ability, understanding, and application by a child with intellectual disability in Self-building learning in SLB Gugus XIII Bandung city was more increased.

Keywords: Media Display, Self-Development, Tunagrahita

Koresponding: Lina Herliani | purakusumah27@gmail.com

PENDAHULUAN

Media Display adalah media untuk menyampaikan informasi atau pesan yang tidak diproyeksikan (*non projected media*). Media display adalah media untuk menyampaikan informasi atau pesan secara visual (untuk dilihat / dipajang / dipresentasikan) menarik, komunikatif dan mudah dimengerti (Chatib & Fatimah, 2013). Media Display membawa pada pengalaman yang menarik (atraktif) dan berkesan (impresif). Menarik karena dapat mengajak siswa membangun pengetahuan dengan cara memvisualisasikan bentuk dan warna yang selanjutnya memunculkan kesan pada otak. Kesan yang masuk pada otak ini akan dapat memberikan penjelasan (kognitif) untuk masuk pada tindakan atau psikomotorik yang dilakukan selanjutnya pada proses pembelajaran Bina Diri (Munadi, 2013).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan memilih metode deskriptif. Dasar pertimbangan digunakannya metode deskriptif karena peneliti ingin memperoleh gambaran dari proses penggunaan Media Display sebagai proses yang ingin diketahui lebih lanjut pada tingkat perubahan atau keberhasilannya. Metode deskriptif adalah metode yang peneliti anggap tepat mengingat akan dapat menginterpretasikan sesuatu hal.

Kognitif adalah proses mental atau aktivitas pikiran dalam mencari menemukan, mengetahui, dan memahami informasi (Santrock, 2011). Kognitif adalah proses mental atau aktivitas pikiran dalam mencari menemukan, mengetahui, dan memahami informasi. kognitif dapat dilihat sebagai sebuah kemampuan melihat dan membuat antar hubungan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan

sebagaimana terdapat pada aktivitas persepsi, mengingat dan berpikir

Proses kognitif merupakan suatu cara dalam merespon atau memikirkan secara mental mengenai sebuah masalah atau dalam suatu situasi problematik yang dihubungkan dengan beberapa ide atau gagasan agar sehingga diperoleh sebuah insight. Dengan demikian aspek kognitif dapat dikatakan sebagai sebuah subtaksonomi yang membicarakan tentang kegiatan pemikiran/ mental dari tingkat yang paling rendah yaitu pengetahuan menuju pada tingkat akhir adalah penilaian / evaluasi (Ormrod, 2009).

Anak Tunagrahita dengan IQ nya yang di bawah rata-rata dari orang normal, menunjukkan defisit dalam perolehan pengetahuan seperti yang digambarkan dalam situasi tes. Kognisi meliputi proses di mana pengetahuan itu diperoleh, disimpan, dan dimanfaatkan. Jika terjadi gangguan perkembangan intelektual maka akan tercermin pada satu atau beberapa proses kognitif seperti persepsi, memori, pemunculan ide-ide, evaluasi, dan penalaran (Astati & Lis, 2010)

Akibat dari IQ yang di bawah rata-rata ini secara langsung berakibat pada fleksibilitas mental yang kurang pada anak tunagrahita yang mengakibatkan kesulitan dalam pengorganisasian bahan yang akan dipelajari. Oleh karena itu sukar bagi anak tunagrahita untuk menangkap informasi yang kompleks hal ini diantaranya berhubungan dengan memory yang dipunyai oleh anak tunagrahita (Delfi, 2006).

Kemampuan menolong diri sendiri adalah sebuah kegiatan yang mengacu pada suatu kegiatan yang bersifat pribadi, tetapi memiliki dampak dan berkaitan dengan human relation ship. Disebut pribadi karena keterampilan-keterampilan yang diajarkan atau dilatihkan menyangkut kebutuhan individu yang harus dilakukan sendiri

tanpa dibantu orang lain bila kondisinya memungkinkan.

Menolong diri biasa dikenal juga dengan istilah Bina Diri. Ditinjau dari arti kata; Bina berarti membangun/proses penyempurnaan agar lebih baik (Depdikbud, 1991). Maka bina diri adalah usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, sekolah masyarakat sehingga terwujudnya kemandirian dengan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai (Astati & Lis, 2010).

Bina diri bagi anak tunagrahita memiliki spektrum yang luas dalam arti bahwa setiap anak tunagrahita membutuhkan Bina Diri yang berbeda. Perbedaan ini berkaitan dengan hambatan yang dimiliki, yang menyebabkan keragaman cara, alat, strategi ataupun metoda yang dipergunakan anak tunagrahita dalam berlatihnya (Ostroff, 2013).

Strategi atau pendekatan pembelajaran terpadu beranjak dari tema yang menarik anak agar mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi bermakna (Mulyasa, 2011). Aktivitas pada siklus belajar ini mesti berulang, dimulai dari membangun kesadaran, melakukan penjelajahan (eksplorasi), memperoleh penemuan untuk selanjutnya dapat menggunakannya. Proses dalam aktivitas ini memerlukan kemampuan kognitif berupa kemampuan pengetahuan, pemahaman dan penerapan yang difasilitasi dengan penggunaan Media Display.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan

memo, atau dokumen resmi lainnya (Sugiyono, 2007).

Lokasi merupakan tempat dilakukannya penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di SLB Gugus XIII Kota Bandung. Adapun yang dijadikan lokasi penelitian adalah tiga sekolah masing-masing: SLB W, SLB D H, serta SLB B. Yang menjadi subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa SLB yang ada di kota Bandung, hal ini peneliti lakukan dengan pertimbangan bahwa siswa sekolah tersebut dapat memberikan gambaran bagaimana manajemen pembelajaran menggunakan media display dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian deskriptif analitik lebih bersifat memotret dan merekam semua situasi yang terjadi dalam konteks masalah penelitian, maka peneliti menjadi alat utama untuk memperoleh data (Arikunto, 2007). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi, kuesioner, dokumentasi dan wawancara.

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan diskriptif kuantitatif, maka data empirik yang diperoleh dari kuisisioner diolah dengan mempergunakan presentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Sedangkan untuk memperoleh hasil analisis data presentase, dilengkapi dengan analisa kualitatif berdasarkan pengamatan dan wawancara mendalam terhadap beberapa responden guru, kepala sekolah, dan beberapa siswa. Berdasarkan hasil analisis data peneliti supaya mencari pengertian yang lebih luas tentang hasil-hasil yang didapatkannya dari analisis. Hal ini dapat dilakukan oleh peneliti dengan membandingkan hasil analisisnya dengan kesimpulan peneliti lain dan dengan menghubungkan kembali interpretasinya dengan teori.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi terhadap kondisi, perilaku yang muncul saat wawancara dengan Responden, dan studi dokumentasi yang dilakukan, sangat dimungkinkan dilakukan langkah dalam pengembangan Media Display dalam membantu peningkatan hasil belajar.

Penyempurnaan media menjadi tantangan tersendiri mengingat pada tahapan implementasi situasi dan kondisi baik lingkungan maupun siswa pastinya berbeda. Keragaman dari karakteristik pada lingkungan maupun siswa akan menjadi tantangan bagi guru untuk mengupayakan media ini menjadi lebih baik lagi dengan tetap memperhatikan keamanan, kenyamanan dan daya tarik yang akan muncul dari siswa (Munadi, 2013)

Berdasarkan hasil observasi, secara keseluruhan, para guru cukup memahami tentang pengajaran dengan menggunakan Media Display, hanya mungkin kurang terstruktur, baik dalam pembuatan maupun dalam pembelajarannya, siswa yang terlibat dalam pembelajaran Media Display terlihat sangat senang dan antusias dalam belajarnya, mungkin ini juga dapat dikatakan sebagai pembaharuan dengan menggunakan papan magnet, karena selama ini biasanya menggunakan papan flanel yang dibantu dengan pin.

Hasil diskusi dengan guru, display ini sangat memudahkan mereka dalam memberikan pembelajaran, karena siswa dapat membantu dalam menerangkan materi yang sulit menjadi lebih mudah. Apalagi dengan warna-warni magnet menjadi daya tarik utama bagi siswa sehingga mereka mau maju kedepan, yang asalnya tidak mau maju menjadi mau maju. Sehingga Media Display dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang secara tidak langsung sangat berpengaruh pada

kognitif, karena telah menimbulkan rasa ingin tahu.

Masukan dari guru-guru di lapangan, adalah bagaimana kalau dibuat medianya berupa media tiga dimensi sehingga siswa tidak hanya melihat saja tetapi dapat pula merabanya. Beberapa guru menganggap bahwa Media Display yang dilakukan peneliti dikatakan cukup mahal, itu adalah pendapat yang salah. Karena dalam Media Display kita dapat menggunakan media yang ada di sekitar, kita dapat membuatnya sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan magnet yang berwarna-warni juga turut menjadi pengaruh dalam membangun kemampuan kognisi yang berawal dari visulisasi menuju kepada kemampuan dalam mengingat jangka pendek/*short term memory* (STM) dan jangka panjang/*long term memory* (LTM). Jadi, Media Display ini memiliki peran dalam membangun kemampuan kognisi, diawali dari stimulus visual yang dibangun dari media warna-warni pada Media Display.

Untuk memperkuat data, maka selain observasi, wawancara dilakukan pula studi dokumentasi, yaitu dengan melihat hasil ulangan siswa yang ada pada guru, karena disini akan terlihat apakah terjadi peningkatan dalam prestasi belajarnya. Sebagai bahan acuan penulis menggunakan patokan dasar (*base line*) di bulan Agustus, karena pelaksanaan belajar mulai efektif adalah bulan Agustus dan berakhir di bulan November.

Dari gambaran di atas, siswa-siswi di SLB B-S (khusus untuk yang tunagrahita), kemampuan mereka dapat dikatakan seragam, tidak ada yang menonjol sama sekali. Siswa siswi di SLB B-S mempunyai ketunagrahitaan yang tidak terlalu beragam, karena itu

mereka dalam penggunaan media display cepat sekali mereka memahaminya.

Siswa/i sangat senang dengan media display ini, karena media display memberikan rasa ketertarikan sehingga mereka ingin mengetahui lebih jauh tentang apa yang akan didisplaykan berikutnya. Rasa ketertarikan yang muncul ini membuat siswa/i menjadi aktif untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, temuan-temuan, dan hasil analisis reflektif berkenaan dengan Penerapan Media Display dan ranah kemampuan kognitif (rendahnya pengetahuan, pemahaman, dan penerapan) dapat ditarik simpulan:

1. Berdasarkan hasil temuan, yang kemudian ditelaah dan dianalisis, maka penggunaan Media Display pada pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tuna Grahita di SLB C se-Gugus XIII Kota Bandung untuk SLB-B-C W, terdapat peningkatan sebesar 4,59 %, SLB-C DH meningkat sebesar 5,35%, serta SLB-B-S sebesar 11,96 %, secara umum telah mencapai peningkatan dan perubahan pada hasil belajar siswa dengan tersentuhnya pengalaman yang menarik perhatian (atraktif), hal ini terlihat dari progres hasil pembelajaran dari tiga sekolah dimana penelitian ini dilaksanakan terdapat peningkatan nilai. Demikian halnya berdasarkan tanggapan dari para guru yang telah menilai penggunaan Media Display dirasakan dapat membantu mereka dalam mengelola pembelajaran bagi anak didiknya.
2. Dengan tersentuhnya pengalaman yang berkesan (impresif), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Display telah mampu membantu meningkatkan aspek Kognitif Anak Tunagrahita pada pembelajaran Bina Diri di SLB- C se- Gugus XIII kota

Bandung (SLB W, SLB DH, serta SLB-B), yang mana terlihat pada perkembangan nilai siswa yang meningkat

3. Disamping itu peneliti menemukan bahwa pengaruh dari media display ini selain meningkatkan kognitif, juga mempunyai pengaruh pada psikomotor dan psikososial siswa, terlihat adanya kerja sama yang baik pada saat pembuatan media dan juga keterampilan motorik kasar dan halus turut meningkat juga.

Saran hasil penelitian, peneliti sampaikan kepada tiga pihak yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Menjadi tantangan tersendiri saat ini, yaitu dimilikinya kompetensi guru dalam ranah pelayanan yang lebih dari sekedar menyampaikan pengetahuan dan pendidikan. Kemampuan atau *skill* guru seperti dapat menguasai karakteristik anak, cara menyampaikan materi pembelajaran, dan kemampuan untuk mengelola Media Display. Keterlibatan guru dalam realisasi pelaksanaan penerapan Media Display dapat menjadi tempat untuk meningkatkan kompetensinya dalam memberikan layanan program penanganan bagi anak tunagrahita yang akan dan tengah mengikuti pendidikan di sekolah. Modifikasi terhadap kurikulum utamanya berkaitan dengan modifikasi isi atau materi, proses belajar, sarana prasarana, dan lingkungan belajar serta dalam mengelola kelas.

Selain perencanaan program yang sesuai, pelaksanaan evaluasi dapat diperkaya dengan lembar observasi, bentuk ceklis untuk pengetahuan, keterampilan dan perilaku, hingga penggunaan tes dan kuis atau bentuk-bentuk penilaian lainnya harus dikuasai guru.

2. Bagi Instansi

Dalam upaya meningkatkan fungsi Media Display, diperlukan adanya program yang relevan sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu program hipotetik yang telah disusun dapat dijadikan alternatif untuk menyempurnakan program yang telah berjalan saat ini. Alternatif desain program ini diharapkan akan memiliki kontribusi bagi pengelolaan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan sebagai dukungan terhadap implementasi pendidikan bagi anak tunagrahita. Sebagai lembaga yang menjadi tempat dalam mewadahi kegiatan pendidikan khususnya pendidikan bagi anak tunagrahita, maka Media Display hendaknya dijadikan sebagai salah satu aset dalam pengelolaan pembelajaran yang lebih terfasilitasi dengan cara memberikan dukungan yang telah dirancang dan memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih berinovasi sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan Media Display dengan penelitian lanjutan yang dilakukan sebagai bahan kajian dalam penulisan karya ilmiah, sekaligus sebagai masukkan informasi berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran Bina Diri dengan menggunakan Media Display bagi anak tunagrahita khususnya dan anak berkebutuhan khusus pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astati dan Lis M. 2010. *Pendidikan Anak Tunagrahita*. Bandung: Catur Karya Mandiri.
- Astati. 2010. *Bina Diri untuk Anak Tunagrahita*. Bandung: Catur Karya Mandiri.
- Chatib, M dan Fatimah. I. N. 2013. *Kelasnya Manusia*. Bandung : Kaifa.
- Delfi, B. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung : Refika Aditama.
- Depdikbud. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan (Edisi Sebelas)*. Bandung: Rosda.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi (GP. Press Group).
- Ormrod, J. E. 2009. *Psikologi Pendidikan. Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Jilid I (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Ostroff. W. L. 2013. *Memahami Cara Anak-Anak Belajar, Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Santrock, J. W. 2011. *LIFE-SPAN Development Perkembangan MASA HIDUP Jilid I, (Edisi Ketigabelas)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.