
IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SEKOLAH INKLUSI

Tazkiyah Herdi*¹, Yustika Erliani², Dwi Ade Handayani Capah³, Yuwan Jumaryadi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mercu Buana

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana

e-mail: tazkiyah.herdi@mercubuana.ac.id*¹, yustika.erliani@mercubuana.ac.id², dwi.ade@mercubuana.ac.id³,
yuwan.jumaryadi@mercubuana.ac.id⁴

ABSTRACT

Inclusion education is a combination of special needs education with regular education within one integrated educational system. The curriculum and teaching methods in these inclusive schools remain the same as in regular classes. Since the classroom setup is not designed for peer tutoring, the treatment of students with special needs is also the same. Teachers may leave special needs students whether they do not understand the subject matter, or the learning tools do not work well with them. The author is creating digital learning media for students in inclusive classes using educational apps and manipulative teaching aids. This will focus on inclusive students who have learning delays and less focused on receiving lessons. By using interactive learning media, inclusive students can improve their literacy skills in both reading and writing.

Keywords: *Inclusive schools; Interactive learning, Mobile Applications*

ABSTRAK

Pendidikan inklusi adalah penggabungan pendidikan luar biasa dengan pendidikan reguler dalam satu sistem pendidikan yang terintegrasi. Kurikulum dan pembelajaran di sekolah inklusi ini tetap sama dengan kelas reguler. Karena kondisi kelas tidak dirancang untuk peer tutoring—atau tutor sebaya—perlakuan siswa yang berkebutuhan khusus juga sama. Guru mungkin meninggalkan anak-anak berkebutuhan khusus jika mereka tidak memahami materi pelajaran dan alat pembelajarannya tidak bekerja dengan baik dengan siswa. Penulis membuat media pembelajaran digital untuk siswa di kelas inklusi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dan alat peraga manipulatif. Ini akan fokus pada siswa inklusi yang memiliki keterlambatan belajar dan kurang fokus menerima pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa inklusi dapat meningkatkan keterampilan literasi baik membaca ataupun menulis.

Kata Kunci: *Sekolah Inklusi, Pembelajaran Interaktif, Aplikasi mobile*

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, pendidikan khusus diberikan kepada siswa yang menghadapi tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, atau potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Pemerintah berfokus pada pendidikan khusus untuk memastikan bahwa siswa Berkebutuhan Khusus (ABK) dan

siswa normal menerima pendidikan yang sama. Untuk mencapai tujuan ini, pemerintah juga memberlakukan pendidikan inklusi (Pemerintah Republik Indonesia, 2003)

Pendidikan inklusi adalah penggabungan pendidikan luar biasa dengan pendidikan reguler dalam satu sistem pendidikan yang terintegrasi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009, pendidikan inklusi dapat mengakomodasi siswa dengan kelainan berikut: tunanetra, tunarungu, tunawicara, tuna laras, tunadaksa, tunagrahita, berkesulitan belajar, lamban belajar, autisme, gangguan motorik, penyalahgunaan narkoba, obat terlarang, dan zat adiktif lainnya, dan tunaganda (Kemendiknas, 2009)

Kurikulum dan pembelajaran di sekolah inklusi ini tetap sama dengan kelas reguler. Karena kondisi kelas tidak dirancang untuk peer tutoring—atau tutor sebaya—perlakuan siswa yang membutuhkan khusus juga sama. Guru mungkin meninggalkan anak-anak berkebutuhan khusus jika mereka tidak memahami materi pelajaran dan alat pembelajarannya tidak bekerja dengan baik dengan siswa, terutama alat peraga dan media pembelajaran yang membantu siswa reguler dan berkebutuhan khusus memahami konsep perkalian bilangan bulat. Selain itu, kejenuhan belajar siswa terjadi ketika metode pembelajaran guru dan media pembelajaran tidak terkait dengan masalah sehari-hari yang dihadapi siswa (Jannah et al., 2018)

Salah satu keterampilan hidup yang paling penting adalah bahasa. Kemampuan bahasa setiap orang untuk menyampaikan ide-idenya dengan kata-kata yang bermakna, logis, dan sistematis. Kecerdasan dan aspek fisik sangat memengaruhi kemampuan tersebut (Kumalasari et al., 2021). Siswa harus diajarkan pemerolehan bahasa dan pembelajarannya sejak mereka masih di tataran pendidikan dasar karena saat itu otak mereka berkembang dengan cepat. Pembelajaran bahasa di sekolah inklusi tingkat dasar sangat penting untuk menjelaskan pembelajaran kepada siswa, baik yang memiliki keadaan normal maupun yang memiliki kebutuhan khusus (Wisnu Wardana et al., 2022). Sehingga siswa sekolah inklusi diharapkan memiliki kemampuan yang setara dengan siswa lainnya. Salah satu cara pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan membuat media interaktif. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti menyampaikan informasi instruksional kepada siswa, meningkatkan pikiran, emosi, dan perhatian siswa, dan mempersiapkan mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran (Aditya et al., 2022).

Secara umum Sekolah dasar Negeri Inklusi di Jakarta Barat belum memenuhi persyaratan penyelenggaraan sekolah inklusi sesuai dengan Undang-Undang tentang Sekolah Inklusi (Mularsih & others, 2019). Karena memiliki siswa yang berkebutuhan khusus, sekolah-sekolah ini disebut sebagai sekolah inklusi. Satu contohnya adalah SDN Kedoya Utara 03, di mana kelas inklusi berada di kelas 1 s.d. 4. Kelas ini terdiri dari beberapa siswa yang memiliki prestasi yang buruk, termasuk siswa yang mengalami kesulitan belajar, siswa yang lamban belajar, dan siswa yang memiliki tunagrahita ringan.

Beberapa kegiatan pengabdian Masyarakat yang terkait juga telah dilaksanakan seperti memanfaatkan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran di sekolah luar biasa di Jakarta Timur (Rian Hidayat & Sartika Sari, n.d.). Selain itu pengabdian Masyarakat dalam Pendidikan inklusif yang terkait dan telah dilaksanakan adalah kegiatan memberikan pengetahuan dan implementasi media dan teknologi asistif dalam kurikulum Merdeka belajar (Nurrohman Jauhari et al., 2022). Untuk tingkatan sekolah yang lebih tinggi yaitu SMA inklusi, kegiatan pengabdian Masyarakat telah

dilaksanakan yaitu dengan meningkatkan kapasitas pengetahuan dan keterampilan siswa dalam hal pengenalan teknologi berbasis penginderaan jauh dan sistem informasi geografi (Sari et al., 2022).

Penulis membuat media pembelajaran digital untuk siswa di kelas inklusi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dan alat peraga manipulatif. Ini akan fokus pada siswa berkebutuhan khusus yang memiliki keterlambatan belajar dan kurang fokus menerima pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa ABK dapat meningkatkan keterampilan membaca. Selain itu, program ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di Kedoya Utara, sehingga anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dan anak normal menerima pendidikan dengan cara yang sama.

2. METODE

Kegiatan ini dilakukan di salah satu SD negeri di Jakarta. Ada 12 siswa ABK dari kelas 1 hingga kelas 6 yang merupakan siswa berkesulitan belajar, lamban belajar, dan tunagrahita ringan. Hanya dua siswa ABK, yaitu siswa lamban belajar dan tunagrahita ringan, yang diizinkan oleh orang tua dan sekolah untuk mengikuti kegiatan tersebut. Metode implementasi yang akan digunakan untuk membangun Sekolah Inklusi akan melibatkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis ponsel dan alat peraga manipulatif yang membantu siswa untuk dapat dan terampil membaca.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini digambarkan pada Gambar 1, Tahap persiapan terdiri dari Perkenalan dan instruksi. Tim melihat di sekolah inklusi bahwa siswa memiliki kebutuhan khusus: kesulitan belajar, lambat belajar, dan tunagrahita ringan. Kepala sekolah, Kabag pembelajaran, dan guru kelas empat yang mengajar di kelas inklusi adalah subjek wawancara. Kegiatan pembelajaran melibatkan instruksi penggunaan media pembelajaran digital berbasis ponsel dan alat peraga manipulatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang, kemampuan visual, dan kemampuan membaca.

Tahap pelaksanaan mencakup praktek dan workshop tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis ponsel dan alat peraga manipulatif. Praktek-praktek ini difilmkan dan diunggah ke YouTube. Workshop tentang sekolah inklusi dan pembelajarannya, serta workshop untuk guru SD inklusi tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis ponsel dan alat peraga manipulatif. Workshop ini dilaksanakan secara kombinasi dengan guru-guru dari SDN Kedoya Utara 03.

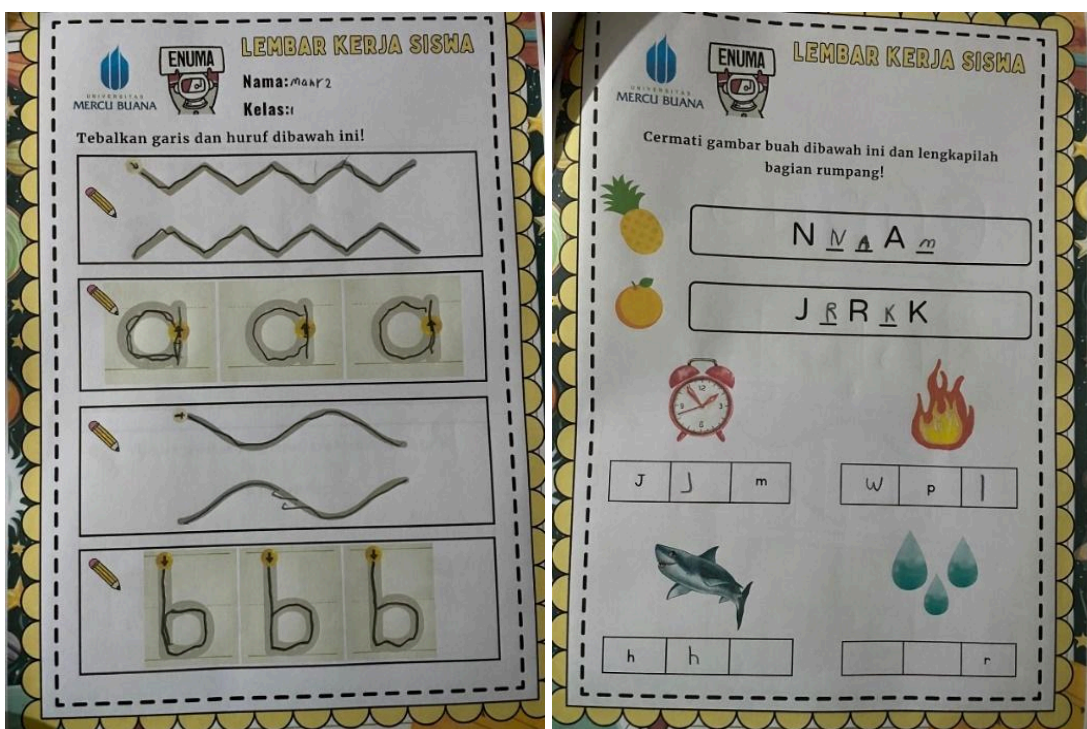
Mitra dalam hal ini adalah manajemen sekolah dan guru SDN Kedoya Utara 03 yang akan berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Mitra akan mengikuti pembelajaran, pelatihan dan sosialisasi untuk menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media interaktif berbasis ponsel. Tahap partisipasi mitra adalah tahapan setelah pemaparan materi. Partisipasi mitra mencakup kolaborasi antara tim pengabdian dan mitra dalam praktek langsung

dengan media. Hal ini supaya siswa dapat lebih nyaman mencoba dan berinteraksi dengan tim pengabdian

Tahap pemahaman dan pengenalan merupakan tahap evaluasi. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis ponsel dan alat peraga manipulatif akan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian bilangan bulat, konsentrasi belajar, kemampuan mengenal huruf dan membaca. Setelah workshop selesai, diharapkan guru akan mempelajari dan menerapkan pembelajaran dengan media interaktif. Mereka juga diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran digital berbasis ponsel secara efektif dan menarik bagi siswa. Dalam pelaksanaan ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolak ukur dasar pencapaian dari kegiatan ini yaitu pelaksanaan pre test, pelaksanaan post-test, evaluasi hasil dan kuesioner feedback kegiatan. Diharapkan mitra mampu memahami dan menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media interaktif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa ABK di sekolah inklusi dengan memberikan presentasi tentang pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibantu oleh aplikasi berbasis ponsel bernama Sekolah Enuma. Modul pembelajaran siswa dibuat oleh tim pengabdian. Sebelum masuk ke tahap pelaksanaan, pre-test diberikan kepada siswa seperti pada gambar 2. Ini dilakukan untuk mengukur seberapa baik program pengabdian masyarakat berjalan.



Gambar 2 Soal Pre-Test Modul Bahasa Indonesia

Tugas pendampingan pada gambar 3 terdiri dari membantu guru dan siswa untuk menggunakan aplikasi. Karena perbedaan kemampuan tiap siswa dalam memahami tahapan pembelajaran,

kegiatan ini sedikit sulit. Meskipun demikian, guru sekolah inklusi dengan penuh semangat membantu kelompok dalam pendampingan pembelajaran aplikasi. Selanjutnya, simulasi dilakukan dengan soal-soal yang telah disiapkan tim dalam modul. Tujuannya adalah untuk melatih guru dan siswa tentang cara menggunakan teknologi bantuan pembelajaran.

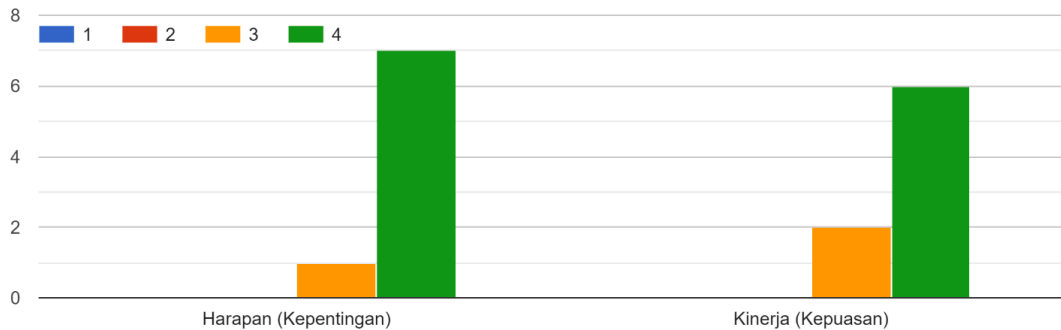


Gambar 3 Pendampingan dengan guru dan siswa

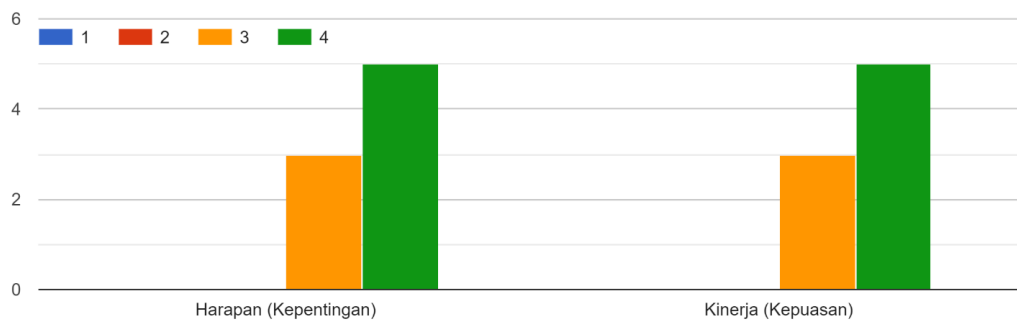
Pada kegiatan ini, tim pengabdian Masyarakat dan guru-guru banyak berdiskusi mengenai hambatan-hambatan belajar dan bagaimana menangani siswa satu per satu. Siswa sangat antusias melihat presentasi dan video tentang mengapa harus belajar Bahasa Indonesia, manfaat dan fungsi belajar Bahasa Indonesia. Kemampuan anak-anak yang berbeda juga menjadi keragaman dalam menyampaikan sosialisasi. Ada yang sulit berbicara, ada yang ingin segera keinginannya terpenuhi. Durasi yang tidak boleh terlalu lama menjadi hambatan tim, karena sangat berhubungan dengan suasana hati anak-anak berkebutuhan khusus tersebut. Untuk pelaksanaan pre-test dan post-test tidak mendapat cukup waktu, karena durasi yang tidak boleh terlalu Panjang dan kemampuan mengerjakan anak yang relatif lebih lama.

Mitra menyambut baik dari keberlanjutan program ini, hal ini terlihat dari feedback yang disampaikan melalui kuesioner di gambar 4. Kuesioner terbatas hanya pada kepala sekolah dan guru yang mengikuti acara.

1. Materi kegiatan pengabdian sesuai dengan permasalahan yang ada di masyarakat.



10. Masyarakat secara keseluruhan merasa puas terhadap program pengabdian masyarakat yang dilakukan.



Gambar 4 Kuesioner mitra dan peserta

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini merupakan kegiatan lanjutan yang telah diadakan sebelumnya. Media interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia diterapkan untuk siswa inklusi dan dapat membantu pembelajaran agar lebih interaktif. Mitra dan siswa sangat antusias dan menyambut baik dengan program pengabdian Masyarakat, hal ini dilihat dari partisipasi dan feedback dari mitra. Adapun hambatan yang terjadi pada kegiatan ini adalah, tim tidak memiliki keleluasaan waktu karena harus menjaga suasana hati siswa inklusi tersebut. Sehingga kedepannya dapat dilaksanakan kegiatan Masyarakat yang lebih baik menarik perhatian siswa inklusi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana dan mitra yang terlibat dalam pengabdian Masyarakat ini. Kegiatan ini sepenuhnya didanai Universitas Mercu Buana dalam skema Pengabdian Masyarakat Internal.

REFERENSI

- Aditya, B. R., Andriyah, Ismiatun, A. N., Atika, A. R., & Permadi, A. (2022). Digital disruption in early childhood education: A qualitative research from teachers' perspective. *Procedia Computer Science*, 197, 521–528. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.169>
- Jannah, U. R., A., & Linarsih, Y. (2018). Workshop Pembuatan Media dan Pembelajarannya dengan Menggunakan Kerang Kipas dan Kerang Bambu (Lorjuk). *Abdiku: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 26–39.
- Kemendiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif (Pensif) Bagi Peserta didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa*.
- Kumalasari, T., Prastyo, D., & Maisaroh, S. (2021). OPTIMALISASI KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA GEOMETRI PADA ANAK TUNA DAKSA DI KB INKLUSI ANANDA PUTRA MANDIRI. *Journal of Childhood Education*, 5(2), 484–501. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/JCE>
- Mularsih, H., & others. (2019). Gambaran pelaksanaan pendidikan inklusi sekolah dasar negeri di Jakarta Barat. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 3(1), 94–104.
- Nurrohman Jauhari, M., Dwi Shanty, A., Nurmasari, D., Hoar Usfinit, A., Batlyol, A., Studi Pendidikan Khusus, P., PGRI Adi Buana Surabaya, U., Negeri, S., & Dharma Wanita Pare, S. (2022). *OPTIMALISASI MEDIA DAN TEKNOLOGI ASISTIF DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SEKOLAH INKLUSI: Vol. II* (Issue 2).
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Rian Hidayat, R., & Sartika Sari, Y. (n.d.). *Belajar Asyik dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur*. <https://doi.org/10.37817/10.37817/mediaabdimas.v3i>
- Sari, D. N., Wibowo, A. A., Anggani, N. L., & Kiat, U. E. I. (2022). Peningkatan Kapasitas Pengetahuan dan Keterampilan Siswa dalam Bidang Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografi untuk Siswa SMA Inklusi. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 362–371. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1569>
- Wisnu Wardana, M. A., Febriana, N., Krida Karina, Y., Mulyono, S., & Sasmito, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pull Out Photo Box Sebagai Upaya Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Sekolah Inklusi Tingkat Dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 42–54. <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i1.27330>