

PERANCANGAN MATERI PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK ANAK TUNAGRAHITA

Juan Richard¹, Deddi Duto Hartanto², Merry Sylvia³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya

Email : juanrichard96@outlook.com

Abstrak

Dalam pembelajaran yang dibutuhkan oleh anak tunagrahita ada banyak kemampuan yang perlu mereka kuasai. Akan tetapi pembelajaran paling mendasar yang mereka butuhkan adalah kemampuan untuk bertahan hidup menghadapi kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mendasari Perancangan Materi Pembelajaran Audio Visual untuk Anak Tunagrahita. Tujuan perancangan ini adalah membuat materi yang membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan melaksanakan aktivitas sehari-hari oleh anak tunagrahita.

Kata kunci:

materi pembelajaran, audio visual, bina diri, tunagrahita

Abstract

Audio Visual Learning Material Design for Mentally Retarded Child

In the learning process that is required by mentally challenged child, there are a lot of skills that needs to be learned. However, the most basic skill that they need is the skill to survive daily living. It is the reason of designing an Audio Visual Learning Material for Mentally Retarded Child. The purpose of this design is to make material that can help the process of learning in improving the skills of doing daily life activities of mentally challenged child.

Keywords:

Learning material, audio visual, self-care, mentally retarded

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang wajib diikuti seorang anak sebagai generasi penerus bangsa. Akan tetapi tidak semua anak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik disekolah, beberapa anak memiliki kondisi tubuh atau kesehatan yang kurang sempurna. Kondisi khusus anak-anak tersebut membuat munculnya sekolah-sekolah untuk menghadapi anak tersebut. Sekolah khusus tersebut dikenal dengan Sekolah Luar Biasa yang disingkat SLB.

Sekolah Luar Biasa memiliki beberapa jenis berdasarkan kondisi anaknya, salah satunya SLB untuk anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata atau keterbelakangan mental, yang mempengaruhi kemampuan kognitif, berbahasa, motorik dan sosial

(WHO). Pendekatan pengajaran terhadap anak tunagrahita cenderung dapat berbeda pada tiap anak di dalam satu kelas. Seorang anak yang sederajat dengan anak sekolah menengah keatas bisa saja hanya memiliki kemampuan berpikir hingga sekolah dasar saja. Berdasarkan analisis medis oleh google, kasus tunagrahita di Indonesia mencapai dua juta per tahunnya (*Google Medical Analysis*, 2019).

Sekolah Luar Biasa Karya Asih merupakan salah satu SLB yang menangani anak dengan kondisi tunagrahita. Proses pembelajaran dan materi yang diberikan tentunya berbeda dengan sekolah biasa. Dibanding mempelajari pembelajaran akademis seperti ilmu pengetahuan alam dan biologi, guru lebih memfokuskan pada pembelajaran tambahan yang membantu anak dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Selain diberikan pembelajaran sesuai kurikulum yang ada, di sini tujuan sekolah adalah memberikan

kemampuan untuk melanjutkan hidup setelah sekolah. Akan tetapi kondisi anak tunagrahita yang memiliki kemampuan memahami yang rendah membuat mereka kesulitan mempelajari *skill* tersebut.

Menurut seorang guru yang bekerja di SLB Karya Asih, metode pengajaran yang paling mudah disampaikan sebenarnya adalah dengan visual, di mana mereka melihat langsung bentuk nyata aplikasi pembelajaran. Namun SLB tersebut tetap kesulitan dalam mengajar karena keterbatasan kemampuan guru mengajar serta peralatan belajar yang kurang sesuai atau tidak mudah dipahami oleh anak tunagrahita, Kondisi siswa yang keluar sebelum lulus di SLB Karya Asih sangat sering ditemui. Siswa yang tidak lulus memiliki hidup yang bergantung pada orang lain, mereka belum siap menjalani hidup mandiri. Sejak awal berdiri dari tahun 1991 sampai dengan 2019, SLB Karya Asih hanya memiliki sekitar 25 lulusan.

Berdasarkan problematika di atas maka diperlukan sebuah perancangan yang dapat meningkatkan kemudahan pembelajaran bagi anak-anak tunagrahita. Oleh karena itu perancangan media pembelajaran yang baru menjadi salah satu solusi yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan ini.

Di sisi lain, pada Era digital ini hampir semua hal bisa dipelajari melalui internet. Menurut hasil penelitian oleh Science Publishing Group salah satu media pembelajaran di era digital adalah dengan bantuan audio visual. Hasil penelitian juga menunjukkan bantuan audio visual meningkatkan performa siswa karena adanya interaksi yang terjadi dalam gambar, suara, teks, dan video. Adanya materi audio visual baru dibutuhkan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi anak tunagrahita. Potensi materi tidak hanya berhenti pada anak-anak berkebutuhan khusus namun memiliki potensi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan lain.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang materi dan media pembelajaran audio visual untuk anak tunagrahita?

Tujuan Perancangan

Merancang materi dan media pembelajaran audio visual untuk anak tunagrahita.

Batas Lingkup Perencanaan

Perancangan materi pembelajaran untuk anak tunagrahita tingkat moron dan dibatasi dengan siswa Sekolah Luar Biasa Karya Asih yang berlokasi di Margorejo Sawah Blok E No.59, Margorejo, Surabaya.

Target Audience

a. Geografis

- *Target Audience* jika ditinjau dari aspek geografis adalah masyarakat yang tinggal di kota Surabaya.

b. Demografis

- Anak Tunagrahita
- Laki-laki dan Perempuan
- Strata Ekonomi Sosial : Menengah ke Bawah

c. Psikografis

- Tergolong tunagrahita tingkat moron (ringan)

d. Behavioral

- Menyukai warna cerah.
- Mudah teralihkan.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan materi pembelajaran audio visual mengenalkan aktivitas kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran akan digunakan sebagai dasar untuk membiasakan anak tunagrahita melakukan kebiasaan sehari-hari dalam menjalani hidup. Materi pembelajaran akan didukung media pembelajaran sederhana lainnya yang salah satunya dapat merangsang sensomotorik si anak untuk dapat membiasakan inderanya. Perancangan materi belajar ini dirancang khusus untuk anak yang memiliki kesulitan dalam memahami, sehingga materi akan dibuat sesederhana mungkin agar anak tunagrahita dapat dilatih secara bertahap.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan cara-cara yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan kreatif tertentu. Cara-cara strategi kreatif tersebut antara lain:

- Menentukan pendekatan yang sederhana namun efektif dan mudah dimengerti oleh anak, dengan menggunakan materi audio visual yang menarik minat anak.
- Materi belajar akan dirancang untuk dapat melatih kemampuan anak dengan dasar kebiasaan. Fokus pengembangan akan ada pada tindakan yang dilakukan sehari-hari dibanding kemampuan yang kompleks. Sehingga materi dapat dikembangkan dan diaplikasikan dengan mudah.
- Karena keterbatasan media laptop dan televisi, media tambahan kaca pembesar *smartphone* akan digunakan untuk mempermudah aktivitas menonton untuk materi audio visual.

Perancangan strategi kreatif akan berfokus pada membiasakan anak tunagrahita menyelesaikan aktivitas sehari-hari. Gaya belajar akan disesuaikan dengan kondisi anak tunagrahita yang membutuhkan pendekatan khusus. Penggunaan materi pembelajaran yang sederhana dibuat agar dapat dengan mudah diaplikasikan oleh tidak hanya guru tetapi juga orang tua, sebagai sosok yang paling berperan dalam kehidupan si anak. Penggunaan media tambahan

untuk melatih sensomotorik anak juga mengenalkan kepada orang tua dan guru mengenai pendekatan dan teknik mengajar yang baru.

Topik dan Tema Pembelajaran (Pokok Bahasan)

Pokok bahasan dari perancangan ini adalah keahlian dalam kehidupan sehari-hari, dimana keahlian tersebut merupakan aktivitas-aktivitas sederhana. Keahlian tersebut merupakan keahlian yang anak tunagrahita sulit kuasai dengan sendirinya. Keahlian yang akan disampaikan di dalam materi akan menjadi dasar dalam pembelajaran keahlian sehari-harinya. Materi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu anak tunagrahita bertahan hidup di kemudian hari.

Rancangan materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

A. Makan

a. Mencuci tangan sebelum makan

Benda yang digunakan untuk sebelum makan:

- Sabun
- Keran

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Apakah anak terbiasa dengan sabun atau benda licin lainnya
- Reaksi anak terhadap air
- Aktivitas yang dilakukan:
- Mengetahui tempat untuk mencuci tangan
- Penggunaan keran
- Mempelajari bagaimana cara mencuci tangan dengan menggosokkan tangan

b. Makan

Benda yang digunakan untuk makan:

- Sendok
- Garpu
- Piring
- Mangkok
- Gelas

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Penggunaan peralatan untuk makan (sendok & garpu)
- Alternatif penggunaan tangan untuk makan (apakah tangan anak kuat memegang makanan)

Aktivitas yang dilakukan:

- Pengenalan tempat untuk makan
- Mengenal alat-alat makan
- Penggunaan kursi atau tempat duduk
- Memegang sendok dan garpu
- Menggunakan sendok dan garpu

c. Mencuci peralatan makan

Benda yang digunakan untuk mencuci:

- Alat makan yang telah digunakan
- Gelas yang telah digunakan
- Sabun cuci

- Wastafel

Aktivitas yang dilakukan:

- Pengenalan tempat untuk mencuci alat makan
- Penggunaan keran
- Cara mencuci peralatan makan
- Cara mengetahui peralatan makan sudah bersih

B. BERPAKAIAN

a. Berpakaian

Benda yang digunakan untuk berpakaian:

- Kaos
- Kemeja
- Celana
- Sepatu

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Bahan pakaian apakah bisa diterima anak

Aktivitas yang dilakukan:

- Aktivitas pemakaian kaos (mengenali bagian depan dan belakang kaos)
- Aktivitas pemakaian kemeja
- Aktivitas penggunaan celana
- Aktivitas penggunaan sisir
- Aktivitas penggunaan sepatu

C. KEBERSIHAN

a. Sikat gigi

Benda yang digunakan untuk sikat gigi:

- Sikat gigi
- Pasta gigi
- Keran
- Segelas air

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Apakah anak sudah bisa memegang benda
- Apakah anak bisa mengontrol benda yang dipegang dengan baik

Aktivitas yang dilakukan:

- Pengenalan alat untuk sikat gigi
- Mengoleskan pasta gigi pada sikat gigi
- Menggosok gigi (menunjukkan adanya busa)
- Kumur gigi dengan air

b. Penggunaan toilet

Aktivitas yang dilakukan:

- Aktivitas buang air kecil
- Aktivitas buang air besar
- Pengenalan lambang toilet
- Pengenalan tempat toilet

c. Mandi

Benda yang digunakan:

- Kamar mandi
- Air
- Sabun batang

- Sampo

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Reaksi anak terhadap air
- Reaksi anak terhadap jenis sabun (cair dan batang)
- Mengetahui kapan berhenti membilas

Aktivitas yang dilakukan:

- Pengenalan tempat mandi
- Pengenalan anak mandi
- Membilas seluruh tubuh dengan air
- Menggosok sampo pada rambut
- Membilas rambut dengan air
- Menggunakan sabun pada seluruh bagian tubuh
- Membilas seluruh tubuh dengan air

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran adalah dengan menggunakan sarana audio visual yang dikombinasikan dengan media peraga sederhana. Dalam perancangan ini konsep media yang diajarkan meliputi media yang dapat merangsang sensomotorik anak. Kombinasi dari materi pembelajaran audio visual dan media pembelajaran tambahan akan membantu melatih dan membiasakan anak tunagrahita. Dengan bentuk bantuan visualisasi peraga, pembelajaran akan menjadi lebih mudah dipahami oleh anak tunagrahita.

Konten yang akan dibuat di dasari dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Konten utama akan membahas mengenai keseluruhan aktivitas utama atau yang perlu dilakukan dalam keseharian, yang antara lain berupa merapikan tempat tidur, mandi, sikat gigi, menggunakan pakaian, makan, minum, istirahat. Materi selanjutnya akan dijabarkan ke dalam langkah-langkah yang diperlukan masing-masing aktivitas. Selanjutnya konten kedua adalah konten mengenai transaksi, yang akan diberikan pada tunagrahita yang telah menguasai konten pertama. Konten transaksi berkaitan dengan mengolah uang, membeli makanan, membeli pakaian, membeli alat rumah tangga atau kebutuhan sehari-hari. Konten lanjutan ini juga akan dijabarkan ke dalam beberapa langkah yang diperlukan untuk dikuasai.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Indikator keberhasilan dari perancangan materi pembelajaran audio visual ini adalah membandingkan bagaimana cara anak melakukan aktifitas sebelum dan sesudah pemberian materi pembelajaran. Indikator keberhasilan juga dilihat pada kemampuan anak tunagrahita mengikuti materi pembelajaran. Materi ini ditujukan kepada anak tunagrahita ringan dengan kondisi IQ 50-70 sebagai fokus utama keberhasilan. Untuk anak tunagrahita tingkat menengah dan parah tidak menjadi fokus utama dalam keberhasilan perancangan, akan tetapi pengaplikasian terhadap tingkat menengah dan parah akan dilakukan untuk membantu pembelajaran.

Indikator keberhasilan tidak termasuk kemampuan anak tunagrahita dalam fasih atau memahami melakukan aktivitas sehari-hari. Fungsi utama dari materi pembelajaran adalah mengenalkan dan membiasakan anak tunagrahita dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Peran guru sangat lah penting agar anak dapat menguasai materi yang diajarkan dan campur tangan orang tua akan sangat membantu penguasaan materi pada anak. Faktor kuantitas akan mempengaruhi kemampuan anak tunagrahita karena dasar materi pembelajaran adalah kebiasaan.

Metode Evaluasi

Metode evaluasi akan dilakukan secara langsung kepada anak tunagrahita SLB Karya Asih. Pengaplikasian pada anak tunagrahita secara langsung akan dilakukan pada beberapa anak tunagrahita di SLB Karya Asih yang akan menjadi sample untuk mengukur keberhasilan materi pembelajaran. Evaluasi akan menilai kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang tergabung dalam materi pembelajaran, sebelum dan sesudah pemberian materi. Evaluasi akan dilakukan melalui observasi secara langsung. Evaluasi selanjutnya akan didokumentasikan sebagai bukti hasil evaluasi.

Jenis Multimedia Pembelajaran

Jenis pengaplikasian materi pembelajaran termasuk ke dalam media presentasi. Hal ini dikarenakan anak tunagrahita sebagai subjek yang mempelajari, tidak mampu mengaplikasikan materi dan media tanpa bantuan orang lain. Kondisi anak tunagrahita akan bergantung pada pendamping untuk membiasakan diri dengan aktivitas-aktivitas dari materi pembelajaran anak. Pembelajaran dapat dilakukan baik di sekolah maupun di rumah karena kesederhanaan materi dan media pembelajaran.

Format Desain Media Pembelajaran

a. Format Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran akan diberikan dalam bentuk materi audio visual secara berurutan dengan tambahan penjelasan menggunakan media lain sebagai bentuk pengenalan. Materi akan disusun di dalam bentuk audio visual dan buku materi yang akan digunakan pendamping atau pembimbing. Format materi akan disajikan dalam bentuk video sehingga dapat disebarkan dengan mudah. Bentuk visualisasi akan menyamakan bentuk-bentuk objek dilingkungan sehari-hari agar dapat dipahami oleh anak tunagrahita.

b. Menu Content

Isi dari materi pembelajaran yang akan disajikan akan berupa pilihan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Visual dan teks pendukung akan dibuat untuk mempermudah membedakan materi pembelajaran yang ada.

c. Alur Desain Interaktif

Materi pembelajaran yang disajikan akan didukung dengan audio visual. Di sini peran pendamping akan sangat diperlukan untuk membimbing dan ikut menginstruksikan anak tunagrahita dalam mengikuti materi pembelajaran audio visual. Materi audio visual akan dirancang untuk dapat dipahami atau diikuti oleh anak tunagrahita. Alur pengaplikasian materi pembelajaran selanjutnya mengikuti materi audio visual yang digunakan.

Konsep Visual Interface Desain

Konsep visual yang akan digunakan untuk perancangan adalah sebagai berikut:

a. Colour Tone (tone warna)

Warna yang akan digunakan paling banyak dalam perancangan media ini adalah warna-warna yang cerah, solid dan kontras yang mayoritas berasal dari warna dasar. Warna ini dipilih karena melalui hasil wawancara dengan orang tua murid SLB Karya Asih, anak tunagrahita lebih tertarik kepada warna-warna yang cerah. Pernyataan ini juga didukung oleh Ibu Elfa, ahli terapi Yayasan Peduli Kasih Anak berkebutuhan Khusus. Penggunaan warna cerah menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi minat anak dalam mengikuti materi pembelajaran audio visual. Warna pokok akan menjadi dasar pemilihan warna yang utama dengan dukungan warna-warna sekunder untuk membuat materi audio visual lebih menarik lagi.



Sumber: color.adobe.com/mythemes

Gambar 1. Referensi penggunaan warna

b. Design Type/tipografi (jenis font)

Penggunaan jenis tipografi yang digunakan akan memakai tipografi huruf balok yang sederhana. Penggunaan tipografi menggunakan satu warna dan digunakan hanya untuk judul dan materi pembelajaran saja. Untuk anak tunagrahita penggunaan tipografi juga digunakan untuk menarik perhatian anak dibandingkan untuk konten pembelajaran. Penggunaan tipografi akan digunakan seminimal mungkin agar anak tunagrahita tidak memiliki kesulitan dalam memahami dan tidak merasa terbebani untuk membaca.



Sumber: creativemarket.com

Gambar 2. Referensi tipografi untuk judul

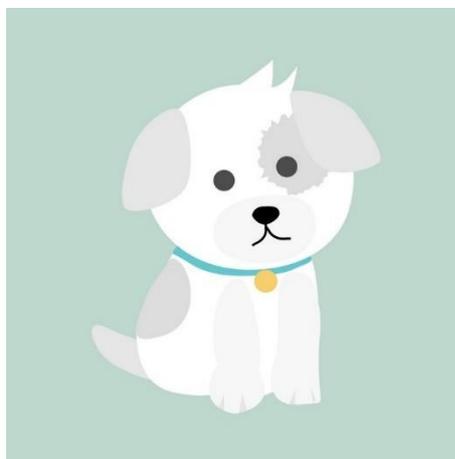


Sumber: youworkforthem.com

Gambar 3. Referensi tipografi untuk materi pembelajaran

c. Design Style (gaya desain)

Gaya desain mayoritas tidak menggunakan karakter yang kompleks. Desain dibuat sesederhana mungkin. Objek pada desain audio visual dibuat seperlunya agar mudah dipahami. Desain juga akan lebih menunjukkan anggota tubuh tertentu untuk menunjukkan aktivitas-aktivitas yang akan diajarkan kepada anak tunagrahita. Kesesuaian desain akan disesuaikan lagi dengan keperluan materi yang perlu ditonjolkan dalam membantu pembelajaran.



Sumber: pixabay
Gambar 4. Referensi jenis desain visualisasi



Sumber: pixabay
Gambar 5. Referensi jenis desain visualisasi

Software yang Digunakan

Software utama yang akan digunakan dalam membuat perancangan ini adalah Adobe Illustrator dan Adobe After Effect, serta didukung dengan software tambahan Adobe Photoshop dan Adobe Premier. Adobe Illustrator dan Adobe After Effect merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe Inc.. Adobe Illustrator akan digunakan untuk membuat gambar-gambar berbasis vektor yang sederhana sehingga mudah dipahami, Adobe After Effect adalah perangkat yang digunakan untuk membuat animasi untuk menjadi materi audio visual. Adobe Photoshop selanjutnya akan membantu proses pengeditan gambar dan Adobe Premier akan membantu proses pengeditan materi audio visual.

Penjaringan Ide

Proses penjaringan ide pertama dilakukan dalam penentuan materi. Berasal dari kondisi Sekolah Luar Biasa Karya Asih yang menjadi target penelitian, anak tunagrahita membutuhkan materi pembelajaran yang mengajarkan bagaimana melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, melalui proses riset dalam bentuk observasi lapangan dan hasil wawancara tenaga ahli akhirnya merumuskan empat materi pembelajaran yang menjadi materi utama yaitu makan, berpakaian, kebersihan, dan transaksi. Selanjutnya materi dikembangkan menjadi sepuluh materi dasar yaitu mencuci tangan, cara makan, mencuci alat makan, memakai kaos, memakai kemeja, memakai sepatu, sikat gigi, penggunaan toilet, mandi dan mengenal uang yang menggunakan media bantuan audio visual.

Munculnya ide penggunaan mix animation pada materi pembelajaran audio visual didasari dari keterbatasan mereka untuk dapat memahami sesuatu. Penggunaan visualisasi dengan benda nyata akan lebih mudah

dipahami oleh anak tunagrahita. Sedangkan penggunaan animasi akan membuat mereka lebih mudah mengikuti materi audio visual. Sedangkan penggunaan warna menggunakan warna yang mencolok agar dapat menarik perhatian anak tunagrahita.

Buku Materi



Gambar 6. Mock up buku materi



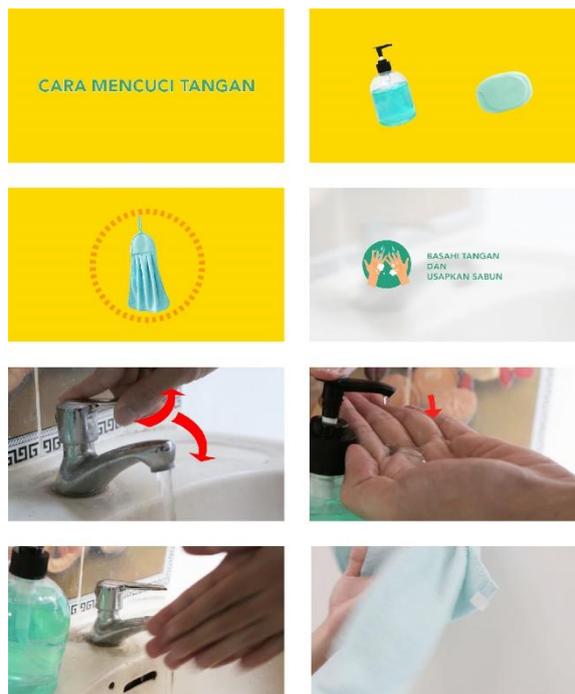
Gambar 7. Contoh isi buku materi



Gambar 7. Contoh isi buku materi

Hasil Video

Hasil video dibagi kedalam sepuluh materi pembelajaran. Masing-masing materi terbagi kedalam tiga bagian. Bagian pertama adalah pembuka di awal video bagian ini sama untuk semua video. Bagian kedua merupakan pengenalan benda yang akan digunakan. Bagian ketiga merupakan penjelasan aktivitas melalui langkah-langkah yang menjadi bentuan bagi anak tunagrahita untuk dapat menjalankan aktivitas yang terkait. Berikut ini adalah ringkasan dari masing-masing materi audio visual.



Gambar 8. Contoh hasil video materi



Gambar 9. Contoh hasil video materi



Gambar 10. Contoh hasil video materi

Hasil Percobaan Lapangan

Materi Audio Visual telah diuji coba kepada siswa Sekolah Luar Biasa Karya Asih yang berlokasi di Margorejo Sawah Blok E No.59, Surabaya. Hasil dari percobaan menunjukkan bahwa materi pembelajaran audio visual ini dapat menjadi alat bantu terutama dalam menentukan materi apa yang perlu diajarkan dan bagaimana langkah-langkah yang digunakan untuk mengajarkan materi. Salah satu anak yang menjadi subjek pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman melalui uji praktek yang dilakukan.

Uji coba dilakukan kepada tiga subjek tingkat berbeda yang diambil secara acak. Subjek pertama merupakan anak tunagrahita ringan, dan materi yang dinilai adalah cara menggunakan sepatu. Materi audio visual tidak hanya ditonton sekali dan pembelajaran dilakukan lebih dari satu jam untuk satu materi tersebut. Pada akhirnya anak berhasil menggunakan dan menali sepatunya walaupun masih membutuhkan bantuan.

Uji coba kedua dan ketiga dilakukan bukan pada target utama, akan tetapi anak tunagrahita tingkat menengah dan tingkat parah. Untuk anak tunagrahita tingkat menengah, materi yang digunakan adalah materi mencuci tangan. Anak dapat mengikuti materi audio visual tapi kesulitan dalam melakukan praktek. Anak dapat melakukan aktivitas, namun tidak dapat melakukan dengan benar bahkan dalam jangka waktu percobaan satu jam. Kondisi anak tunagrahita menengah ini memerlukan pelatihan dengan rutin. Sedangkan untuk anak tunagrahita tingkat parah, mereka hanya bisa mengikuti materi audio visual dan mengenal aktivitas namun tidak dapat melakukan

aktivitas praktek. Untuk anak jenis ini, ketergantungan terhadap orang lain masih sangat tinggi, sehingga materi pembelajaran hanya berfungsi sebagai pengenalan saja.



Gambar 11. Dokumentasi Percobaan Lapangan

Kesimpulan

Materi pembelajaran audio visual yang dikhususkan untuk anak tunagrahita yang mengajarkan aktivitas kehidupan sehari-hari memiliki daya tarik untuk anak tunagrahita itu sendiri. Akan tetapi penggunaan audio visual hanyalah merupakan elemen pendukung. Materi audio visual digunakan untuk mempengaruhi keinginan anak untuk belajar. Materi juga akan membantu pembimbing untuk menentukan hal apa yang akan diajarkan kepada anak tunagrahita.

Dalam penggunaan materi audio visual, buku materi yang merupakan panduan untuk pembimbing anak tunagrahita memegang faktor yang penting dalam mengarahkan pembimbing. Arahkan buku materi dapat membantu berbagai tingkat keparahan anak tunagrahita, namun materi audio visual sebenarnya dikhususkan pada anak tunagrahita dengan tingkat keparahan yang ringan. Buku materi juga mendapat respon positif dari guru pengajar di Sekolah Luar Biasa Karya Asih. Sehingga untuk memaksimalkan hasil materi pembelajaran audio visual, perlu diingat untuk menggunakan buku materi dan menggunakan pendamping untuk belajar.

Saran

Dari hasil perancangan materi pembelajaran audio visual ini ada baiknya jika ada alat bantu lain yang memudahkan anak tunagrahita untuk berlatih. Pengajaran dengan menggunakan benda-benda yang memang ada di sekitar anak tunagrahita tersebut sebenarnya akan membantu membuat anak terbiasa

dengan lingkungannya, akan tetapi adanya alat bantu khusus untuk berlatih akan mempermudah anak untuk menguasai materi. Oleh karena itu, pemahaman akan materi yang ada sangatlah penting, karena kondisi anak sangatlah berbeda dengan anak normal.

Selain saran untuk materi, keberhasilan perancangan ini juga perlu memperhatikan campur tangan pihak lain, yang dalam hal ini adalah pendamping anak. Hal ini dikarenakan anak tunagrahita tidak dapat melakukan aktivitas dengan mandiri. Pelatihan untuk guru atau pendamping untuk keberlanjutan perancangan dengan topik ini akan diperlukan. Sehingga, perancangan dengan topik anak tunagrahita tidak hanya berhenti pada sekedar materi, namun dapat diaplikasikan dengan maksimal kepada anak tunagrahita yang membutuhkan.

Perancangan media pembelajaran audio visual untuk anak tunagrahita ini masih jauh dari sempurna. Di dalam perancangan ini, masih banyak kekurangan baik di dalam konten maupun efektifitas media. Apabila akan ada perancangan dengan topik yang sama, perlu dilakukan uji coba materi yang akan disampaikan. Selain itu untuk dapat mengoptimalkan hasil, lebih baik menggunakan materi yang lebih spesifik pada satu aktivitas saja.

Daftar Referensi

Aminu I., Arome A.T., Idris A.T. & Shamsuddin I.M. (2018). *Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State*. Retrieved 27 February 2019 from [article.sciencepublishinggroup.com/pdf/10.11648.j.plant.20180602.12.pdf](https://www.sciencepublishinggroup.com/pdf/10.11648.j.plant.20180602.12.pdf)

Belajarpsikologi.com. (2012). *Pengertian Media Pembelajaran*. Retrieved 12 March 2019 from <https://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>

Crowley, K.. (2017). *Child Development*. London: SAGE Publication.

Gandasetiawan, Ratih Zimer. (2009). *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak Melalui Metode Sensomotorik*. Jakarta: Libri.

Intellectual disability. (2019). Retrieved 6 February 2019 from https://www.google.com/search?kgmid=/m/09fz4&gl=ID&hl=en-ID&kgs=b334c018e6c5a161&q=Intellectual+disability&shndl=6&source=sh/x/kp/health_search&entrypoint=sh/x/kp/health_search

Indrijati, Herdina. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.

Market Business News. (2017). *What is Media? Definition and Meaning*. Retrieved 29 June 2019 from

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/media-definition-meaning/>

Montessorri Academy. (2017). *Montessori Curriculum*. Retrieved 20 March 2019 from <https://montessorriacademy.com.au/montessori-education/montessori-curriculum/>

Patton, J. R., Beirne K.K.. (2006). *Mental Retardation: An Introduction to Intellectual Disability*, 7th Edition. Columbus: Charles E. Merrill publishing company.

Wedan. 25 October 2016. *Materi Pembelajaran*. Retrieved 4 April 2019 from <https://silabus.org/materi-pembelajaran/>

WHO (1996). *ICD-10 Guide for Mental Retardation*. World Health Organization. Retrieved 26 February 2019 from https://www.who.int/mental_health/media/en/69.pdf