

Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Tunaganda

Ervin Nurul Affrida¹ Muhammad Nurrohman Jauhari² Yunita Elsiana Nurjannah³
^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: sianaelsa2@gmail.com

Abstrak

Anak yang mengalami tunarungu merupakan anak yang mengalami gangguan atau hambatan pada fungsi pendengaran yang salah satunya berdampak pada kesulitan dalam berkomunikasi dan menerima informasi. Selanjutnya anak yang mengalami hambatan berkomunikasi dapat berdampak pada gangguan intelektual karena informasi yang diterima juga terbatas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis permasalahan minat belajar pada anak usia dini yang mengalami gangguan tunaganda (tunarungu-tunagrahita) melalui multimedia pembelajaran interaktif. Metode penelitian menggunakan studi pustaka dengan mengkaji dari berbagai sumber berupa jurnal, hasil penelitian, dan buku serta referensi yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berperan positif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini berkebutuhan khusus (tunarungu-tunagrahita). Melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif anak menjadi lebih antusias dan fokus selama proses belajar sehingga diyakini anak akan mudah menangkap pesan dari pembelajaran yang disampaikan.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Tunaganda, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Tunarungu merupakan suatu keadaan yang dialami oleh anak yang kehilangan atau berkurang fungsi serta kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui indera pendengaran. Selanjutnya, indera pendengaran merupakan bagian tubuh sangat penting yang membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasinya. Setiap suara yang ditangkap oleh indera pendengaran akan membantu anak lebih mudah mengeksplorasi objek di lingkungan sekitarnya. Gangguan pendengaran pada anak dapat menghambat kemampuannya dalam berbicara. Pada umumnya anak tuna rungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi lisan. Meskipun lancar berbicara, masih ada beberapa huruf atau kata yang sulit diucapkan, terutama konsonan. Pengucapan anak tidak sejelas orang yang pendengarannya normal. Hal ini sejalan dengan fungsi indera pendengarannya. Apabila fungsi pendengarannya semakin melemah maka kesulitan berbicara anak juga cenderung tinggi.

Anak yang mengalami hambatan dalam berkomunikasi salah satunya berdampak pada gangguan intelektual. Adapun gangguan intelektual dikenal dengan istilah tunagrahita. Dari segi pendidikan, anak tunagrahita mengalami hambatan

mental atau intelektual, kesulitan dalam berperilaku adaptif, khususnya dalam menjalin hubungan sosial dimasyarakat. Hal ini terlihat dari cenderung rendahnya tingkat kemandirian atau tanggung jawab sosial anak dibandingkan dengan kelompok budayanya. Misalnya dalam dalam melaksanakan tugas-tugas dasar pembelajaran seperti membaca, menulis, berhitung, konsep dasar bidang studi, serta keterlambatan dalam melaksanakan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan sendiri.

Selanjutnya, anak-anak penyandang tunarungu cenderung mengalami berbagai masalah dalam perkembangan bahasa dan komunikasi. Sementara anak penyandang tunagrahita mengalami kelambanan dan keterlambatan belajar. Pada beberapa kasus, terdapat anak tunarungu yang juga mengalami tunagrahita yang dikenal dengan istilah tunaganda. Oleh karena itu seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, sebuah media pembelajaran mulai menggunakan smartphone yang dapat memberikan manfaat untuk pengguna. Majunya teknologi-teknologi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat belajar anak, khususnya anak berkebutuhan khusus. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif bagi anak tunaganda, dalam hal ini tunarungu dan tunagrahita.

Dapat dilihat di era digital saat ini sebagian besar anak berminat dengan gadget, oleh karena itu agar tidak hanya menimbulkan dampak negatif maka dapat mengembangkan fungsi gadget sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulus minat belajar anak. Media pembelajaran ini dapat digunakan diberbagai instansi pembelajaran, salah satunya pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu tenaga pendidik untuk mengembangkan minat belajar anak didik berkebutuhan khusus sehingga dapat mempermudah anak dalam berkonsentrasi dan lebih tertarik dengan gaya pengajaran yang menarik, dengan itu diharapkan mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Penelitian dilakukan dengan menelaah berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian berupa hasil penelitian, jurnal atau buku yang berkaitan dengan topik penelitian (Roosinda, Fitria Widiyani,dkk, 2021). Metode penelitian menurut Zed dalam Roosinda, Fitria Widiyani,dkk (2021) memiliki beberapa ciri-ciri yaitu: (1) penelitian kepustakaan berhadapan langsung

dengan data angka atau teks, bukan dengan data primer yang langsung diperoleh dari lapangan atau saksi mata bisa berupa orang atau benda-benda lain dan kejadian, (2) data dari penelitian kepustakaan bersifat siap untuk dipakai, hal ini bermakna bahwa peneliti tidak perlu pergi kemana-mana, kecuali berhadapan langsung diperpustakaan dengan sumber yang sudah ada, (3) data bersifat sekunder karena data sudah tersedia diperpustakaan dan tidak memperoleh data primer dari tangan pertama di lapangan, (4) kondisi data yang tersedia diperpustakaan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tunaganda merupakan sebutan bagi individu yang mengalami gangguan ganda. Tunaganda sering disebut juga dengan *severe disabilities*, yaitu memiliki lebih dari satu ketidakmampuan. Menurut Mangunsong dalam Juriana (2016), kecerdasan intelektual anak penyandang disabilitas ganda atau tunaganda sangat bervariasi tergantung pada tingkat kelainan yang dimiliki anak. Namun dalam beberapa peristiwa terdapat gangguan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial seperti gangguan emosi, hiperaktif, gangguan pemusatan perhatian, rendahnya toleransi terhadap frustrasi, mudah marah, egois, depresi, cemas, dan lain-lain.

Menurut Mirnawati (2019), menyebutkan bahwa anak-anak tunarungu mengalami berbagai masalah dalam perkembangan bahasa dan komunikasi. Sementara itu, anak-anak tunagrahita akan mengalami kelambanan dan keterlambatan dalam belajar. Pada anak tunaganda, bisa saja mengalami tunagrahita yang sekaligus tunarungu. Anakanak yang demikian, mengalami gangguan pendengaran, memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya. Dengan demikian, adanya kombinasi dari ketiga keadaan tersebut menyebabkan anak-anak tunaganda memerlukan pelayanan yang lebih banyak daripada anak-anak yang mengalami tunagrahita atau tunarungu saja. Diperkirakan sekitar 10 hingga 15% anak-anak yang terdaftar di sekolah bagi penyandang tunarungu adalah anak-anak tunarungu, dan persentase serupa dari anak-anak yang terdaftar di sekolah bagi penyandang tunarungu adalah anak-anak dengan disabilitas intelektual.

Maesaroh & Mulyadiprana dalam Rasmani, Upik EE, dkk (2023) menyebutkan, multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan perpaduan serta dilakukannya pengintegrasian beberapa pelajaran sehingga mampu memberikan

pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga dan berarti bagi peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif diartikan sebagai suatu program pembelajaran yang menggabungkan media audio visual seperti gambar, suara, dan animasi secara sinergis dan terpadu dengan menggunakan perangkat multimedia atau komputer, maupun gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran dikelas. Keunggulan pembelajaran multimedia interaktif ialah memudahkan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan saat ini. Selain itu penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan rasa antusias dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.

Sentikhe, dkk (2023) menyampaikan dalam hasil penelitiannya bahwa setiap anak mempunyai latar belakang, budaya dan perkembangan yang tidak sama dan setiap anak mungkin mempunyai kebutuhan khusus dan hambatan belajar yang berbeda, sehingga setiap anak sangat membutuhkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing, misalnya dengan anak yang berkebutuhan khusus. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk anak yang mengalami gangguan khusus yaitu anak yang mengalami hambatan dalam perkembangannya. Media pembelajaran yang melibatkan keaktifan anak akan memudahkan proses belajar karena mampu membantu daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Al Irsyadi, F, & Nugroho, YS (2015) bahwa media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi dapat menarik dan menjadikan anak tunagrahita antusias untuk memainkan *game* tersebut. penggunaan perangkat *kinect* pada *game* ini cukup interaktif, karena perangkat *kinect* mempunyai sensor yang dapat digunakan sebagai *game controlle* yang dapat menjadikan anak tunagrahita dapat menggunakan tangannya untuk memainkan *game* tersebut. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Irsyadi, Puspitasari, & Kurniawan (2019) yang menciptakan *game* edukasi pembelajaran sholat yang dikhususkan untuk anak tunarungu wicara, yaitu dengan menggabungkan konsep *game*, edukasi serta pembelajaran dengan bahasa isyarat untuk anak tunarungu wicara. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi ABA (Ayo Belajar Sholat) berupa *game* edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar gerakan shalat dan bacaan shalat serta dapat meningkatkan minat belajar anak.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh melalui data utama dari berbagai sumber hasil penelitian, jurnal terbitan, serta buku yang berkaitan dengan topik pembahasan penelitian ini memperoleh hasil bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus. Melalui media pembelajaran interaktif yang diciptakan dan modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan rasa antusias, minat dan kepercayaan diri anak berkebutuhan khusus dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu proses belajar anak berkebutuhan khusus dalam hal ini tunaganda. Selain dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, multimedia pembelajaran interaktif juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Melalui perancangan media pembelajaran interaktif yang dimodifikasi khusus untuk anak berkebutuhan khusus dapat menarik minat belajar sehingga antusias dan percaya diri serta tercapai tujuan pembelajaran. Penyusunan multimedia pembelajaran interaktif untuk anak usia dini berkebutuhan khusus dapat dirancang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida, EN., Bilad, AU. (2023). Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Pembelajaran Visuomotor. *Jurnal Raudhah*. Vol.11. No.1
- Al Irsyad, FY,& Nugroh0, YS. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding Snatif*.
- Al Irsyadi, FY, Puspitassari ,D, & Kurniawan, Y . (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara”, *JAMIKA*, vol. 9, no. 1, pp. 17-28.
- Helmi. (2023). Game Edukasi untuk Anak Kesulitan Berbicara Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, Vol. 3, No. 1.
- Juriana, dkk. (2016). Melek ABK Yuk?. Jakarta, CV. Alungdan Mandiri.
- Sari, N., & Nuraida SAB, P. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TUNARUNGU. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 1(1), 121 - 130.

- Sentikhe Tumanggor, Putri Amelia Siahaan, Jansen Surya Aruan, Wina Witara Sitorus, Ita Selviana Manik, Yusnita Simare-mare, & Maria Widyastuti. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–32.
- Rasmani,Upik EE, dkk. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Mirnawati.(2019). ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS “Hambatan Majemuk”. Sleman, Deepublish.
- Roosinda, Fitria Widiyani, dkk. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta, Zahir Publishing.
- Setiawati, Erni., Affrida, Ervin Nurul. (2024). Implementasi (Planning Matrix) Perencanaan pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Gangguan Lambat Bicara. *Jurnal IJEC*. Vol.6 No.1