

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ENSIKLOPEDIA SAINS INTERAKTIF BAGI PENYANDANG DIFABLE

Fahdianti Anggraeni*¹, Kemil Wachidah*²

¹ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

208620600151@umsida.ac.id¹, kemilwachidah@umsida.ac.id²

(Naskah Masuk : 16 Februari 2024 , diterima untuk diterbitkan : 07 April 2024)

Abstrak: Pendidikan adalah cara dalam belajar membangun karakter dan potensi yang dimiliki oleh tiap manusia, termasuk pada masyarakat yang memiliki keterbatasan fisik maupun mental. Melalui Pendidikan inklusi, para siswa sekolah dasar dapat mengenyam pendidikan yang sama dengan siswa pada umumnya tanpa mengenal adanya perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Dengan adanya media pembelajaran sains yang ramah disabilitas akan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran yang tidak hanya dipahami oleh siswa biasa saja, namun juga pada siswa yang memiliki kekurangan dalam mendengar. Dalam penelitian ini, dibutuhkan metode penelitian dan pengembangan yang nantinya media pembelajaran ini didesain dengan cara visualisasi dengan gambar muncul yang disertai dengan kode QR sebagai pembelajaran digital yang nantinya berisi kuis sebagai evaluasi pembelajaran sains pada sub materi Bagian Tumbuhan. Maka, setelah adanya desain ini diharapkan akan ada pengembangan lanjutan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran seutuhnya.

Kata Kunci: Desain; Media Pembelajaran; Ensiklopedia Sains Interaktif

Abstract: Education is a way of learning to build the character and potential of every human being, including people who have physical and mental limitations. Through inclusive education, elementary school students can get the same education as students in general without recognizing the differences that each student has. With the existence of disability-friendly science learning media, it will make easier for teachers to provide learning materials that are not only understood by students, but also by students with deficiencies in hearing. In this study, a research and development method is needed which later this learning media is designed by visualization with images appearing accompanied by a QR code as digital learning which later contains a quiz as an evaluation of science learning on the sub material of Plant Parts. So, after the existence, it is hoped that there will be further development and can be used as a full learning media.

Keywords: Design; Instructional Media; Interactive Science Encyclopedia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap warga Negara Indonesia dimana hal ini juga berlaku kepada masyarakat berkebutuhan khusus. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 1 bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan inklusi hadir sebagai landasan dasar dalam merespons kebutuhan masyarakat dalam bidang pendidikan yang harus didapatkan secara menyeluruh tanpa mengenal batas, ras, agama dan kemampuan potensial yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Sapon-Shevin, Pendidikan inklusi merupakan layanan pendidikan yang ditujukan pada anak berkebutuhan khusus belajar di sekolah yang sama dengan teman-teman sebayanya (Jauhari, 2017). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan inklusi merupakan sebuah bentuk implementasi dalam menghindari diskriminasi dari seluruh lapisan masyarakat dengan memberikan layanan pendidikan yang layak. Salah satu fungsi daripada pendidikan inklusi adalah sebagai wadah para penyandang disabilitas

sensorik untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Disabilitas sensorik adalah gangguan terhadap salah satu panca indera antara lain disabilitas sensorik netra, rungu, dan wicara (Widinarsih, 2019). Tunarungu merupakan salah satu keterbatasan fungsi panca indera yang dimiliki oleh perseorangan. Dalam hal ini, tunarungu memiliki keterbatasan dalam pendengarannya. Namun, tidak menutup kemungkinan, penyandang tunarungu juga dapat dikatakan sebagai tunarungu wicara dikarenakan ketidakmampuan berkomunikasi disebabkan gangguan pendengaran. Terdapat beberapa kategori pengklasifikasian kemampuan mendengar pada penyandang tunarungu menurut Hallahan & Kauffman (1991:266) dan Hardman, et.al (1990:276) antara lain deaf atau tuli dan kategorin kurang dengar atau bisa disebut dengan hard of hearing (Salsabila, 2022). Dengan adanya kesulitan dalam pendengaran terdapat alternatif dalam berkomunikasi dengan penyandang tunarungu (Hernawati, 2007). Terdapat tiga cara yang digunakan dalam berkomunikasi dengan penyandang tunarungu yaitu dengan Bahasa bibir, Bahasa isyarat melalui gerak tubuh atau dengan tulisan. Hal ini juga berlaku pada penyandang tunarungu usia sekolah dasar (Salsabila, 2022).

Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah inklusi tentunya para penyandang tunarungu juga mengikuti alur pembelajaran seperti sekolah pada umumnya. Namun, terdapat hambatan yang sering kali ditemukan saat pembelajaran berlangsung salah satunya yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam merespons pertanyaan guru sehingga perlu bimbingan agar peserta didik tidak tertinggal. Selain itu, peserta didik tingkat sekolah dasar sulit memahami sebuah bacaan dikarenakan kurangnya pembelajaran bentuk huruf yang tidak mereka dapatkan ketika usia dini atau usia pra-sekolah. Maka, peran seorang shadow teacher sangat dibutuhkan saat pembelajaran berlangsung guna membimbing peserta didik tunarungu wicara dalam menerima materi pembelajaran.

Pembelajaran sains merupakan salah satu hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran usia sekolah dasar. Hal ini dikarenakan adanya keterkaitan dengan keberlangsungan hidup umat manusia. Pembelajaran sains merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dunia alamiah (Sumintono, 2010). Perlu adanya teori, konsep, fakta, serta pemikiran dan sikap ilmiah dalam mengkaji pembelajaran sains. Pembelajaran sains merupakan salah satu pembelajaran dasar yang kita pelajari, terutama saat mengenyam pendidikan di tingkat dasar. Maka, pembelajaran sains ini juga dipelajari oleh peserta didik disabilitas, termasuk pada penyandang tunarungu. Mereka akan mempelajari pembelajaran sains dengan bantuan ahli maupun shadow teacher agar mereka dapat menyerap ilmu yang mereka dapatkan. Di era yang semakin maju, fasilitas pembelajaran bagi tunarungu semakin berkembang. Tidak hanya melalui tulisan saja namun bisa juga didapat melalui visualisasi gambar, gambar bergerak seperti video atau Graphic Interchange Format (GIF) dan media visual lainnya. Oleh karena itu, peneliti mencoba berinovasi dalam membuat desain media pembelajaran yang ramah terhadap penyandang disabilitas tunarungu wicara.

Terdapat salah satu materi pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yaitu tentang bagian tubuh tumbuhan. Hal ini dapat dikenalkan kepada peserta didik tunarungu melalui visualisasi gambar. Dengan adanya contoh visualisasi tersebut kemudian peserta didik akan memahami bagaimana bentuk sebenarnya pada organ tubuh tumbuhan tersebut.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:120) kehadiran media memiliki peran penting. Media dapat mewakili penyampaian tenaga didik dalam menyampaikan informasi dengan bantuan media pembelajaran (Salsabila, 2022). Media pembelajaran merupakan perangkat komunikasi yang dirancang oleh tenaga didik kepada peserta didik guna menangkap informasi atau materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan dapat memotivasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Pop-up book pertama kali ditemukan pada abad ke-13 oleh Matthew Paris untuk menghitung kalender umat kristiani hingga digunakan sebagai pembelajaran matematika, perhitungan astronomi, dan ilmu pengetahuan (Diean Arjuna, 2021). Menurut Bluemel dan Taylor (2012:1), pop-up book adalah sebuah buku yang berpotensi memiliki gerakan dan interaksi melalui penggunaan kertas seperti lipatan, gulungan, dan roda. Hingga saat ini, eksistensi pop-up book masih ada dan

terus berkembang. Banyak kita jumpai produk cetak seperti pop-up book digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada jenjang dasar. Melalui keberadaannya, kemudian dirancang sebagai salah satu media pembelajaran buku interaktif atau pop-up book yang dikembangkan dengan QR Code sebagai adaptasi digital di era abad ke-21. Dengan adanya konsep paper engineering pada desain pop-up book akan meningkatkan motivasi dan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran. Quick Response Code atau dapat disebut dengan QR Code merupakan jenis kode QR yang dapat mengirimkan tautan internet ataupun video dengan pendekatan yang telah diterapkan di bidang lain dan dapat digunakan (Zhanna Deineko, 2022). Kode QR ini diciptakan dan dikorelasikan dengan kuis interaktif.

Menurut Arsyad, kuis interaktif merupakan media pembelajaran digital dimana dalam proses penggunaannya menggunakan gawai (Beta Centauri, 2019). Kuis interaktif adalah aplikasi yang memuat butir soal dan pertanyaan yang dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik pada suatu pembelajaran tertentu. Di era globalisasi ini, semakin banyak aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajaran dengan kuis interaktif salah satunya adalah aplikasi Classpoint. Aplikasi Classpoint merupakan penyedia presentasi interaktif yang berkorelasi dengan Microsoft Office PowerPoint. Dalam penggunaan aplikasi ini, pengguna dapat merubah slide presentasi dengan menambahkan fitur dengan sesi pertanyaan kuis yang berbeda, antara lain pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan jawaban singkat, hingga coretan untuk menjawab pertanyaan yang biasa dikerjakan oleh peserta didik (Bong Chatterjee, 2021). Peserta didik dapat turut andil dalam mengerjakan kuis dan materi presentasi dengan satu website classpoint.app dengan memasukkan kode dari server dan memasukkan nama pengguna sebagai identitas login. Melalui situs Classpoint itulah kemudian diinstalasikan pada kode QR melalui aplikasi Canva lalu disematkan pada tiap halaman buku pop-up.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian ini tergolong pada penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan research and development. Research and Development merupakan salah satu penggunaan metode penelitian dengan menghasilkan sebuah produk yang kemudian diuji apakah produk tersebut efektif digunakan oleh subjek sasaran. Penelitian ini membuat desain buku ensiklopedia sains yang berjudul "Tumbuhan Di Sekitarku: Ensiklopedia Sains Pop-up Book Berbasis Digital Ramah Disabilitas", dimana hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik tunarungu dalam pemahaman literasi pembelajaran sains. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dicetus oleh Sivasailam Thiagarajan, dimana model pengembangan ini memiliki empat babak yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun, penelitian ini hanya dilakukan pada tahap awal yaitu tahap pendefinisian dan desain media.

Langkah pertama dimulai dengan pendefinisian dengan melakukan analisa awal yaitu mengkaji akar permasalahan dalam pembelajaran yang dialami oleh pendidik terhadap peserta didik tunarungu di lingkungan sekolah inklusi. Melalui analisis awal, kemudian memberikan hasil untuk merancang alternatif penyelesaian. Tahap selanjutnya adalah menganalisa karakteristik peserta didik dalam menerima pembelajaran serta keterampilan individu peserta didik yang berkaitan dengan pelajaran yang disukai serta gaya belajar yang digunakan peserta didik. Setelah melakukan observasi kemudian penelitian dilanjutkan dengan tahap analisis konsep yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan bahan ajar di lingkungan sekolah dan kemudian dirangkum ke dalam materi media pembelajaran yang akan digunakan. Pelaksanaan observasi ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Candi Labschool Umsida dengan peserta didik tunarungu wicara sebagai subjek sasaran observasi. Peneliti mengamati bagaimana peserta didik tunarungu menerima materi pembelajaran serta berkomunikasi dengan guru maupun dengan tenaga didik yang ada di lingkungan sekolah.

Pada tahap selanjutnya adalah proses desain. Setelah melakukan observasi dan analisis kebutuhan maka penelitian dilanjutkan dengan proses desain media. Pada tahap ini, peneliti mendesain ilustrasi buku dengan sebaik dan semenarik mungkin agar media dapat digunakan dan dipahami oleh peserta

didik. Penggunaan ilustrasi didesain semirip mungkin dengan objek sebenarnya. Hal ni dilakukan agar materi dan visualisasi yang diterima peserta didik tidak jauh berbeda dengan objek aslinya. Kemudian pada buku diberikan kode QR yang telah dirancang menggunakan aplikasi Canva yang nantinya kode QR akan menghubungkan pada aplikasi e-learning yang telah disiapkan dan dirancang oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada pengenalan dan pemahaman bagian tubuh tumbuhan serta fungsi pada tiap bagian tubuh tumbuhan. Dengan mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan ini, peserta didik diharapkan dapat mengenal dan membedakan ciri-ciri yang berbeda antara tumbuhan satu dengan tumbuhan lainnya.

A. Define

Pra Konsep

Sebelum melakukan penyusunan konsep, penelitian dimulai dengan analisis bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam memberikan materi pelajaran terhadap peserta didik. Peneliti menganalisis buku mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka. Terdapat beberapa contoh bacaan yang dapat dikembangkan menjadi desain baru untuk menunjang pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan buku bahan ajar tersebut.



Gambar 1 Buku Siswa IPAS Kelas 4

Konsep Desain

Setelah melakukan riset melalui buku bahan ajar kemudian penelitian dilanjutkan dengan pembuatan konsep desain seperti sketsa kasar.

Tabel 1. Konsep Desain Buku

Konsep	Desain Sketsa	Keterangan
Plotting untuk tiap halaman pada buku		Sketsa konsep sebelum dilakukan finalisasi gambar. Terdapat lingkaran sebagai letak teks konten, bentuk persegi sebagai gambar dan elemen dan kotak kecil sebagai sisipan kode QR.
Bagian tumbuhan dan proses fotosintesis		Salah satu contoh sketsa gambar dan elemen pop-up yang akan digunakan dalam mengisi visual pada buku.

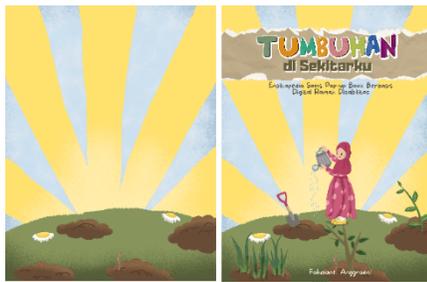
Pengumpulan Materi

Pada tahap selanjutnya diperlukan beberapa konten bacaan yang disesuaikan tidak jauh berbeda dengan bahan ajar utamanya. Dalam hal ini diperlukan keseuaian narasi teks dengan bahasa Indonesia yang komunikatif dengan tujuan agar buku yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Kemudian diberikan pula pengetahuan baru mengenai tumbuhan yang disampaikan melalui fakta unik pada beberapa tumbuhan yang memiliki ciri khusus. Pada tahap ini pula dilakukan penyusunan pertanyaan untuk kuis yang nantinya akan disisipkan pada situs e-learning *Classpoint*.

B. Desain

Perancangan Buku

Hasil konsep desain yang masih dalam tahap sketsa kasar kemudian masuk pada tahap penyempurnaan gambar dengan memberikan garis tebal serta warna pada sketsa kasar. Dimulai pada penyempurnaan sampul buku hingga pada masing-masing halaman diperlukan penyempurnaan dengan diberikan warna yang mencolok dan semirip mungkin dengan bentuk asli tumbuhan di dunia nyata. Tujuannya agar peserta didik berminat mempelajari buku tanpa mengurangi pemahaman tentang tumbuhan ketika mereka menjumpainya di sekitar mereka.



Gambar 3 Hasil desain cover buku



Gambar 2 Contoh desain buku bagian dalam

Desain Elemen Pop-up

Bagian ini merupakan tahap penyempurnaan buku sehingga dapat dikatakan sebagai *Pop-up Book* dimana terdapat beberapa hasil gambar yang digandakan kemudian dijadikan sebagai elemen *pop-up*.



Gambar 4 Desain elemen pop-up

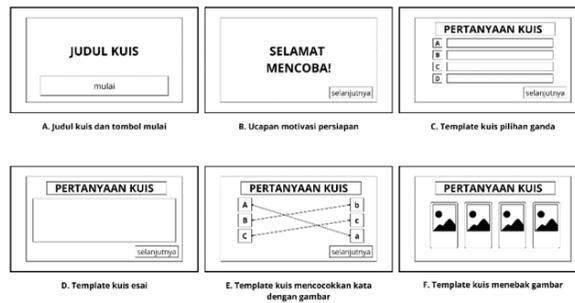


Gambar 5 Hasil desain dengan elemen pop-up

Pada kolom elemen *pop-up* merupakan potongan kertas yang nantinya akan dipotong dan kemudian dirangkai pada buku untuk dijadikan sebagai efek dari *pop-up*.

Perancangan Layout Kuis

Tahap selanjutnya merupakan pendesainan layout terkait kuis berbasis digital e-learning pada situs *Classpoint*. Layouting desain ini merupakan tahapan dasar yang nantinya akan menjadi sebuah template kuis pada tiap sub-bab materi *pop-up book* dan dikembangkan untuk dijadikan sebagai kuis yang nantinya dapat digunakan oleh peserta didik.



Gambar 6 Layout kuis interaktif

Page A: Judul kuis pada tiap sub-bab dan tombol “mulai” untuk memulai mengerjakan kuis.

Page B: Persiapan untuk mengerjakan kuis

Page C: Template kuis pilihan ganda dengan menyesuaikan kebutuhan kuis pada masing-masing sub-bab materi

Page D: Template kuis esai yang dapat dijawab pada kolom persegi dibawah pertanyaan kuis

Page E: Template kuis mencocokkan kata dengan gambar berdasarkan tiap sub-bab materi

Page F: Template kuis menebak gambar yang kemudian dapat dijawab pada kolom dibawah gambar

Pengembangan Layout Kuis

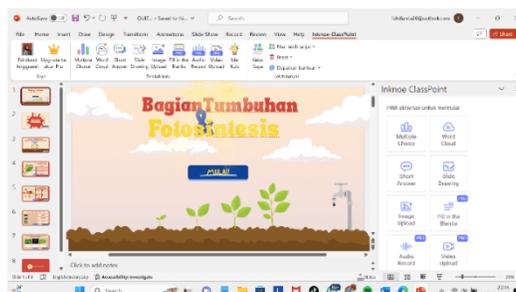
Setelah melakukan proses layouting kemudian hasil template dikembangkan menjadi kuis dengan penyesuaian kebutuhan pada sub-bab materi *pop-up book*.



Gambar 7 Hasil pengembangan layout kuis

Pembuatan Kuis

Pada tahap ini, dilakukan penyesuaian hasil pengembangan layout kuis dengan aplikasi *Classpoint* yang sebelumnya sudah terpasang pada *Microsoft Office PowerPoint*.



Gambar 8 Tampilan Classpoint

Tabel 2. Hyperlink kuis pada Classpoint

Ikon Classpoint	Keterangan
	<p><i>Short Answer</i> dapat digunakan sebagai kuis jawaban esai atau yang diketik oleh pengguna.</p>
	<p><i>Multiple Choice</i> atau Pilihan Ganda dengan benar melalui Microsoft Word yang digunakan sebagai yang</p>

Gambar 9 Hasil pembuatan kuis

Berdasarkan pada penjelasan diatas, kemudian sematan ikon disesuaikan menurut kuis pada tiap sub-bab materi.

Penggunaan Kuis Interaktif

Setelah melalui tahap pembuatan kuis, tahap selanjutnya adalah penggunaan kuis interaktif yang akan dicoba oleh peserta didik. Dalam tahap ini pula penggunaan kode QR dapat digunakan. Kode QR akan dipindai melalui *smartphone* milik masing-masing peserta didik termasuk pada peserta didik penyandang tunarungu.



Gambar 11 Tampilan Classpoint untuk pengguna (Siswa)



Gambar 10 Tampilan Classpoint untuk server (guru)

Dalam penggunaan aplikasi Classpoint, guru dapat mengetahui hasil jawaban dari

tiap peserta didik secara langsung sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sains tentang tumbuhan ini.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenai tumbuhan ini dapat dikembangkan dengan media pembelajaran yang lebih menarik agar dapat dipahami oleh peserta didik. Melalui adanya desain media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sains yang menarik dan dapat membantu dalam proses pemahaman materi oleh peserta didik tunarungu. Adapun pada proses penelitian dan pengembangannya telah dilakukan sesuai dengan roadmap penelitian. Harapannya, desain media pembelajaran ini dapat dikembangkan dan diuji coba kepada subjek dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam memahami pembelajaran sains.

Saran

Dengan adanya desain media pembelajaran ini diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dan diuji coba kepada subjek dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam memahami pembelajaran sains.

Daftar Pustaka

- Centaury, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133)
- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2021). The use of a ClassPoint tool for student engagement during online lesson. In *Proceedings of the Asian Conference on Education*.
- Arjuna, Dian, and B. F. Ardiansyah. "Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up." Hernawati, T. (2007). Pengembangan kemampuan berbahasa dan berbicara anak tunarungu. *Jurnal JASSI_anakku*, 7(1), 101-110.
- Jauhari, A. (2017). PENDIDIKAN INKLUSI SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI MENGATASI PERMASALAHAN SOSIAL ANAK PENYANDANG DISABILITAS. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3099>
- Salsabila, A. (2022). *POLA KOMUNIKASI GURU TERHADAP SISWA TUNARUNGU*.
- Sumintono, B. (2019). *PEMBELAJARAN SAINS, PENGEMBANGAN KETRAMPILAN SAINS DAN SIKAP ILMIAH DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU*.
- Widinarsih, D. (2019). *PENYANDANG DISABILITAS DI INDONESIA: PERKEMBANGAN ISTILAH DAN DEFINISI*.
- Deineko, Z., Kraievska, N., & Lyashenko, V. (2022). QR Code as an Element of Educational Activity.