

Received : 13-02-2021

Revised : 16-04-2021

Published : 15-06-2021

Penggunaan Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Tunagrahita

Uyun Siti Syarifah

SKHN 01 Kota Serang, Banten, Indonesia

uyunstsarifah@gmail.com

Abstrak

Dari hasil belajar peserta didik tunagrahita terlihat bahwa, proses pembelajaran selama ini seperti kurang mendapat perhatian. Menurunnya minat dan hasil belajar peserta didik akan berdampak kurang/ hilangnya dukungan orang tua untuk mengantarkan mereka belajar ke sekolah. Mengetahui keadaan demikian, guru berkeaktivitas dan berinovasi mencoba menerapkan multimedia dalam proses kegiatan pembelajaran. Beberapa alasan menerapkan metode Hot-Rock pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah minat belajar tumbuh karena pembelajaran jadi lebih menyenangkan, tujuan pembelajaran dan bahan pelajaran lebih mudah dipahami peserta didik, tambahan variasi metode pembelajaran, tidak sebatas pembelajaran konvensional dan waktu belajar peserta didik lebih efektif dan efisien. Selanjutnya prosentase ketuntasan hasil pembelajaran peserta didik tunagrahita dalam penerapan metode Hot-Rock mengalami peningkatan dari sebelumnya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 6,5.

Kata kunci: anak tunagrahita; minat belajar; multimedia *hot-rock*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Dari hasil belajar peserta didik tunagrahita terlihat bahwa, proses pembelajaran selama ini seperti kurang mendapat perhatian. Menurunnya minat dan hasil belajar peserta didik yang akan berdampak kurang/ hilangnya dukungan orang tua untuk mengantarkan anak belajar ke sekolah. Anak tunagrahita memiliki potensi terlemah untuk mengembangkan potensinya, sehingga dalam upaya pemberdayaan mereka perlu pendampingan yang berkesinambungan. Tujuan pendidikan bagi anak tunagrahita adalah untuk mengoptimalkan sisa potensi yang dimiliki anak sehingga dapat menjadikan anak cakap dan mandiri. Kreativitas guru sebagai pendidik dalam ketepatan pengambilan pilihan media pembelajaran, menentukan peningkatan dari kualitas hasil dan proses pembelajaran.

Menurut (- & -, 2019), guru bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dengan melakukan ; 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan lebih rinci. 2) Menumbuhkan semangat belajar. 3) menghadirkan situasi belajar yang menyenangkan. 4) Metode yang digunakan harus menarik. 5) Memberi penghargaan atau hadiah pada keberhasilan siswa. 6) Memberi penilaian. 7) Memberi catatan pada pekerjaan rumah peserta didik. 8) Menumbuhkan sikap siap bersaing dan kerjasama.

Sedangkan menurut (Nurita, 2018), dampak perkembangan teknologi pada bidang pendidikan. Penggunaan berbagai media sebagai sarana untuk menyampaikan bahan materi pembelajaran. Sementara metode belajar merupakan pengaturan dalam pengorganisasian materi pembelajaran serta strategi dalam penyampaian. Sementara hasil belajar merupakan pengalaman selama proses kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan minat peserta didik.

Alasan mengambil media pembelajaran berbasis multimedia Menurut (Permadi & Saini, 2017), adalah pembelajaran jadi lebih menarik peserta didik karena mereka dapat melihat, mendengarkan dan mudah dimengerti sekaligus dapat memberikan motivasi. Guru dapat mengkombinasikan lebih dari dua media secara bersamaan, mengkolaborasi strategi satu dengan strategi lainnya.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya bahwa penguasaan media yang menyenangkan dapat meningkatkan focus minat peserta didik untuk belajar. Penguasaan Hot-Rock sebagai multimedia merupakan salah satu alternative dalam menunjang peningkatan pengalaman kegiatan belajar peserta didik.

Menurut (Sari, 2016) manfaat dari penggunaan multimedia secara umum, adalah suasana kegiatan proses pembelajaran jadi lebih interaktif, menarik, waktu mengajar lebih efektif dan efisien. Proses kegiatan pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, sehingga proses pengalaman dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Kini peranan multimedia dalam pembelajaran menjadi semakin penting, karena multimedia yang penggunaannya dalam pembelajaran berbasis computer, dengan tujuan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang mandiri serta peranan yang aktif dari peserta didik (CBSA). Sistem multimedia yang terdiri dari komponen media-media (teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video) tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga menjadi suatu sistem yang berdaya guna dan tepat guna, di mana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya (*thewhole is greater than the sum of its parts*). (Priyanto, 2009).

Sejalan dengan pernyataan diatas menurut (Febriyanto & Saputra, 2019) perkembangan jaman sekarang tidak terlepas dengan teknologi, begitu juga dengan pendidikan. Inovasi pembelajaran dalam teknologi dengan banyaknya aplikasi atau konten-konten pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, memberi tantangan yang memancing minat belajar siswa.

Dalam pembelajaran multimedia digunakan sebagai upaya memaksimalkan keseluruhan kerja otak baik yang rasional maupun emosional, bagian otak kiri maupun otak kanan. Penentuan pemilihan warna, bentuk dan suara pada media pembelajaran akan mempengaruhi cara kerja otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi (Sari, 2016).

Menurut (Iye et al., 2020), sebaiknya guru menggunakan multimedia dalam kegiatan proses pembelajaran agar supaya dapat menyentuh bergai indera. Pelibatan hampir seluruh unsur unsur indera memberikan pengalaman pada proses pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik. Dengan demikian selain dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar juga penggunaan waktu belajar jadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sebagai bentuk pengenalan literasi teknologi.

Beberapa alasan menerapkan multimedia yang salah satunya metode Hot-Rock dalam kegiatan pembelajaran untuk peningkatan minat dan pemahaman peserta didik, hal ini menurut (Sari, 2016) antara lain:

1. Pembelajaran jadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
2. Materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami yang memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Menambah variasi metode pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional.
4. Kegiatan pembelajaran jadi lebih berfaritif karena ada aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Anak Tunagrahita

Istilah tunagrahita sering digunakan dalam menyebut anak yang memiliki kemampuan IQ di bawah rata-rata atau dalam bahasa asing (inggris) menyebutnya dengan istilah “mental retarded, mental retardation, mental defektive”. Untuk memahami anak tunagrahita terlebih dahulu kita harus memahami MA (Mental Age) dimana kemampuan mental anak yang dimiliki pada usia tertentu, artinya bahwa anak tunagrahita mempunyai mental age dibawah CA (Cronolog Age), Oleh karena itu kemampuan kecerdasan anak tunagrahita di bawah rata-rata kemampuan kecerdasan anak pada umumnya.. Sebagaimana telah dikembangkan dalam definisi AAMD (American Association of Mental Deficiency) bahwa istilah mental terbelakang menunjukkan secara jelas kemampuan fungsi intelektual di bawah rata-rata yang terjadi dalam masa perkembangan disertai kesulitan dalam penyesuaian perilaku. Penyesuaian perilaku di atas dimaksudkan bahwa anak dapat dikatakan tunagrahita, dilihat dari kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya, sedangkan masa perkembangan yang dimaksud bila ke-tunagrahita-an itu terjadi di bawah usia 18 tahun. Anak yang mengalami keterlambatan usia mental sehingga usia mentalnya tidak sebanding dengan usia lahirnya (SARI et al., 2017).

Menurut (Yosiani, 2014), anak tunagrahita adalah individu dengan intelegensi dibawah rata rata intelegensi dibawah intelegensi rata-rata anak normal, yaitu IQ 84 ke bawah. Anak tunagrahita biasanya akan mengalami masalah dalam penyesuaian perilaku dilingkungannya. Hal tersebut dimaksud bahwa anak tunagrahita sulit untuk dapat memikul tanggung jawab social dan mandiri secara penuh seperti anak- anak normal yang lainnya. Permasalahan lain yang akan dialami anak tunagrahita dalam kelompok usia sebayanya dalam hal komunikasi dan keterampilan akademik.

Mengacu pada fungsi intelektual secara umum ketunagrahitaan menunjukkan dengan jelas (meyakinkan) di bawah rata-rata diiringi permasalahan dalam penyesuaian perilaku yang terjadi dalam masa perkembangan. Penyimpangannya menekankan signifikansi secara jelas, artinya jika perkembangan keterhambatan intelektualnya sedikit di bawah normal, hal tersebut tidak termasuk tunagrahita. Penyimpangan keterhambatannya sangat jelas sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus, Rochyadi (2012).

Ciri-ciri Anak Tunagrahita

Perlu diperhatikan ada tiga kriteria untuk mengidentifikasi anak tunagrahita (Rochyadi, 2012), yaitu:

- a. Anak tunagrahita mempunyai IQ dibawah anak normal yang rata rata 100, maka anak tunagrahita mempunyai IQ paling tinggi 70. Tingkat perkembangannya mempunyai hambatan minimal 3 tahun dibawah usia yang sebenarnya sehingga mereka membutuhkan pendidikan layanan khusus.
- b. Mengalami keterhambatan hampir dalam semua perkembangan seperti sulit dalam hal prilaku adaatif/ penyesuaian prilaku yang berpengaruh pada penampilannya. Mereka miskin terhadap tanggung jawab penyelesaian tugas - tugas jika dibandingkan dengan usianya.
- c. Ketunagrahitaanya berlangsung pada periode perkembangan, yang dimulai sejak dari masa konsepsi anak sampai batas usia anak 18 tahun.

Secara umum ketunagrahitaan itu jelas mengacu pada keterhambatan fungsi intelektual dibawah rata - rata yang menyebabkan hambatan dalam penyesuaian prilaku yang terjadi dimasa perkembangan. Batasan penyimpangannya jelas secara signifikan yang dimaksud adalah jika hambatan intelektualnya hanya sedikit dibawah normal dan tidak membutuhkan layanan khusus maka tidak termasuk kedalam tunagrahita. Rochyadi (2012)

Dari pengertian diatas anak tunagrahita adalah anak dengan kecerdasannya rata rata di bawah anak - anak normal sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus.

Klasifikasi Anak Tunagrahita

Pengelompokan anak tunagrahita pada umumnya didasarkan pada taraf inteligensinya. Menurut (Rochyadi, 2012) , klasifikasi anak tunagrahita ini terdiri dari:

- a. Tunagrahita ringan

Kelompok anak dalam pembelajarannya masih bisa calistung sederhana (membaca, menulis dan berhitung yang sederhana) yang dalam perkembangannya setingkat anak kelas 3 – 6 SD pada usia 16 tahun. Dengan layanan pendidikan dan bimbingan yang baik, mereka dapat dididik menjadi tenaga kerja semi-skille seperti steam motor atau mobil, laundre, pertanian atau peternakan juga pekerjaan di rumah tangga dan dengan sedikit pengawasan mereka bahkan bisa bekerja di pabrik.

- b. Tunagrahita sedang

Kelompok anak yang bisa dididik dalam mengerjakan rutinitas, mengurus diri sendiri, mengerjakan pekerjaan rumah tangga, berjalan di jalan raya, melindungi diri. Dalam bidang akademik mereka sangat sulit untuk bisa belajar, akan tetapi masih dapat menulis secara social, seperti menulis nama sendiri, alamat rumah dan lain-lain. Hanya saja dalam batas tertentu masih perlu pengawasa, bimbingan dan bantuan dari pihak lain, sementara kecerdasannya setelah dewasa sebatas usia 6 tahun rata-rata anak normal.

c. Tunagrahita berat

Kelompok anak yang membutuhkan perawatan total sehingga hampir sepanjang hidupnya membutuhkan pengawasan dan perlindungan.

d. Tunagrahita sangat berat

Kelompok anak dengan kondisi fisik sama dengan anak tunagrahita berat bahkan ada yang tidak dapat berjalan sehingga sepanjang hidupnya memerlukan bantuan pihak lain.

Berdasarkan klasifikasi di atas, kita dapat memberikan pelayanan dan bimbingan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Strategi dan Media Pembelajaran dalam Pendidikan anak tunagrahita

Menurut (widiastuti, 2019) strategi yang dapat digunakan dalam mengajar anak tunagrahita meliputi:

a. Strategi Pengajaran yang Diindividualisasikan

Merupakan jenis Pembelajaran berpusat pada siswa yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan setiap individu dan dalam pelaksanaannya perlu dilakukan;

1. Peserta didik dikelompokkan sesuai minat dan kemampuan belajarnya.
2. Lingkungan belajarnya diatur sesuai kebutuhan peserta didik sehingga setiap peserta didik memungkinkan mengatur kebutuhan belajarnya sendiri.
3. Mengadakan pusat belajar pada sudut sudut kelas, sehingga peserta didik memungkinkan belajar disesuaikan kebutuhan dan minatnya.

b. Kooperatif

Pada kelompok murid dengan kemampuan yang heterogen, penerapan strategi kooperatif merupakan strategi yang paling efektif. Dalam bidang pendidikan mengintegrasikan anak tunagrahita dengan anak normal agar belajar bersama akan menumbuhkan sikap sosialisasi yang positif dan penghargaan pada prestasi belajar, sehingga harga diri anak tunagrahita meningkat dan memberi kesempatan dalam pengembangan potensinya dengan optimal. Guru harus mampu menciptakan sikap ketergantungan positif antara anak tunagrahita dengan anak normal dalam merancang materi bahan ajar pada proses pembelajaran.

c. Strategi Modifikasi Tingkah Laku

Penerapan strategi modifikasi tingkah laku bertujuan untuk merubah, mengurangi atau menghilangkan sikap atau tingkah laku yang buruk menjadi baik. Sehingga guru harus bisa memilih sikap atau tingkah laku yang akan dikembangkan atau harus dihilangkan. Dalam melaksanakan strategi ini memerlukan kiat atau teknik khusus, misalnya memberikan *reinforcement* (pujian, tanda bintang, acungan jempol, dll). Pemberian *reinforcement* pelan- pelan bisa dikurangi agar tidak jadi ketergantungan.

Menurut (Abdullah, 2013), Pendidik bagi anak berkebutuhan khusus membutuhkan strategi dan pendekatan khusus dengan tujuan agar anak : (1) paham dengan kondisinya, (2) dapat bersosialisasi dalam lingkungan kehidupannya, (3) punya daya juang, (4) mempunyai life skill sesuai kemampuan dan kebutuhannya, dan (5) paham sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Ketentuan Khusus dalam Melaksanakan Evaluasi Belajar Anak Tunagrahita

Menurut (widiastuti, 2019), ada ketentuan khusus pada pelaksanaan evaluasi belajar bagi anak tunagrahita.

- a. Evaluasi dilakukan bukan hanya diakhir kegiatan pembelajaran akan tetapi dilakukan juga selama dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, respon peserta didik, sikap, kecepatan atau kelambatannya. Peserta didik yang lambat atau hasil yang kurang akan mendapatkan pengulangan atau penyederhanaan materi pelajaran.
- b. Instrument sebagai alat evaluasi yang menilai hasil belajar anak tunagrahita sama dengan anak normal, alat evaluasi disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan kemampuannya.
- c. Kriteria Keberhasilan, Keberhasilan dalam pembelajarannya dibandingkan dengan kemajuan yang dicapai dari waktu ke waktu. Sehingga penilaiannya mengacu pada capaian perbandingan prestasi atas dirinya sendiri yang dari kemarin dan hari ini.
- d. Hasil capaian pada evaluasi dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Contohnya pada pelajaran matematika, siswa mendapat nilai angka 7 dengan penjelasan, misalnya nilai 7 yang dimaksud, siswa mampu menyelesaikan penjumlahan 1- 4 dan pengurangan 1- 3.

Multimedia pada Anak Tunagrahita

Multi media berasal dari kata multi yang artinya banyak atau bermacam - macm sedangkan media artinya alat atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sehingga pengertian multimedia adalah penggunaan gabungan dari sarana atau media yang menampilkan berbagai elemen informasi, contohnya : animasi, video, teks, suara, graphics, atau gambar yang sifatnya interaktif dengan tujuan sebagai penyampai informasi (Sari, 2016).

Sejalan dengan pernyataan diatas, menurut (Herdiyanto & Praherdhiono, 2020), dalam proses pembelajaran pada peserta didik tunagrahita memerlukan pendamping khusus. Tujuan pendamping khusus supaya peserta didik tidak mengabaikan materi yang disampaikan jadi hanya fokus belajar. Selanjutnya guru juga harus mampu menciptakan suasana menyenangkan, hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia dalam proses pembelajarannya.

Dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran, kreatif penggunaan multimedia yang menarik bisa menjadi alternative sebagai daya tarik bagi peserta didik untuk belajar, dengan media yang demikian, fokus peserta didik dalam belajar bisa ditingkatkan.

Multimedia yang sering digunakan dalam dunia informatika, untuk membuat website, dunia game juga dimanfaatkan didalam dunia pendidikan dan bisnis. Dalam pembelajaran penggunaan multimedia sebagai upaya memaksimalkan seluruh bagian otak agar bisa bekerja, baik otak kiri ataupun otak kanan, baik yang rasional ataupun emosional. Penampilan bentukan baik warna atau suara sangat menentukan dan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil informasi sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (Sari, 2016).

Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Sari, 2016)

Metode Hot-Rock digunakan dalam membuat evaluasi multiple choice/ pilihan ganda. Hot-Rock adalah nama lain dari aplikasi hot potatoes dan rocketcake. Rocketcake adalah

software dengan lisensi bebas (*free ware*) yang digunakan untuk membuat konten kuis berbasis web dengan format html 5. Hot potatoes dan rocketcake, merupakan software dengan lisensi bebas (*free ware*) yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran berbasis web dengan format html 5, Kedua program ini memungkinkan pemula dan profesional untuk membuat dan menerbitkan konten web html 5 tanpa pemrograman apapun, E Smart Pustekom (2019)

Hot Potatoes asal kata dari bahasa inggris yaitu “Hot” yang artinya “Panas” dan “Potatoes” artinya “Kentang”. Tampilan muka aplikasi ini seperti namanya merupakan bentuk beberapa buah kentang yang disusun bertumpuk. Software ini diciptakan oleh Universitas Victoria di Kanada, sebagai media untuk mengeksplorasi naskah soal dengan tampilan yang menarik. Hot Potatoes dapat dikatakan sebagai media pembuatan bank soal, yang terdiri atas enam program yang bisa dimanfaatkan untuk mengeksplor materi pembelajaran dan soal secara interaktif yang berbasis web, Sari (2016).

Menurut (Iye et al., 2020), Aplikasi Hot Potatoes dapat dikatakan sebagai media pembelajaran tergantung dari isinya sudah memenuhi unsur pembelajaran dan atau tujuan instruksional dari setiap materi dan naskah soal. Sehingga, semua unsur pembelajaran dapat tercapai dan menimbulkan perasaan ingin tahu peserta didik sehingga menjadi lebih rajin lagi dalam belajar.

Dengan metode Hot-Rock pada pembelajaran membuat optimalisasi kerja seluruh bagian otak baik dalam penerimaan, pengolahan, penyimpanan, penggunaan informasi dan terjadi secara efisien (Sari, 2016).

METODE

Pelaksanaan menerapkan metode Hot-Rock dalam kegiatan proses Pembelajaran dilakukan langkah - langkah kegiatan sebagai berikut :

Langkah - langkah Kegiatan

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik tunagrahita, membuat prosedur penanganan sesuai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- Menyusun skenario pembelajaran, untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran dengan konten *Hot-Rock*.
- Membuat dan menyiapkan alat penilaian dalam pembelajaran untuk mengukur peningkatan kemampuan dan minat belajar peserta didik.
- Membuat lembar observasi

Skenario pelaksanaan pembelajaran sekaligus untuk melakukan pengamatan sesuai lembar observasi yang sudah disiapkan seperti berikut ini:

a. Awal

Melakukan apersepsi dengan tanya jawab materi yang akan diberikan.

b. Inti

- 1) Semua peserta didik diberi lembaran soal, selanjutnya guru membacakan soal dengan jawabanya secara bertahap.
- 2) Semua peserta didik dibimbing mengerjakan soalnya hingga selesai
- 3) Guru menjelaskan akan memeriksa hasil jawaban dari pertanyaan soal yang sudah dikumpulkan.

- 4) Guru menyiapkan soal yang sama dalam bentuk kuis di Hot-Rock
- 5) Satu persatu nama peserta didik dipanggil untuk mengecek hasil jawabannya, sementara itu peserta didik yang lain diberi tugas mewarnai gambar sesuai contoh. Secara berurutan guru membacakan soal, sementara anak mengikuti bacaan guru dari laptop beserta pilihan jawabannya. Selanjutnya guru meminta anak mengklik jawaban yang sama dengan lembar soal. Jika responnya; hu hu hu dan emotikon yang muncul wajah sedih kecewa menandakan jawabannya salah. Sedangkan jika responnya prok prok prok suara tepukan kemenangan pertanda jawabannya benar.
- 6) Peserta didik yang paling baik nilai diberikan reward.

c. Akhir

Semua peserta didik membereskan perlengkapan belajar yang telah dipakai ketempatnya masing masing.

Tempat dan Waktu serta Lembaga yang Menunjang

Tempat dalam penelitian ini adalah tempat dimana anak tunagrahita sedang mengenyam pendidikannya, yaitu Sekolah Khusus Negeri 01 Kota Serang yang beralamat di Jl. Bhayangkara No. 045 Rt. 001 Rw. 024. Kelurahan Sumur Pecung Kecamatan Kota Serang. Sekolah ini merupakan sekolah pertama untuk anak-anak berkebutuhan khusus yang memiliki ijin operasional pada tahun 1993.

Sasaran

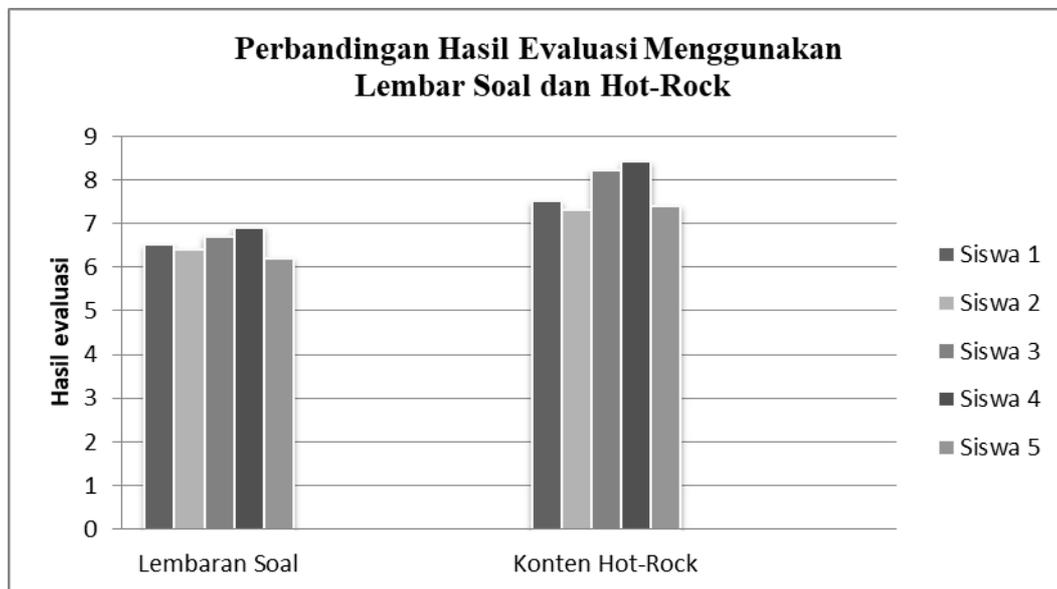
Peserta didik tunagrahita sedang dengan rombel kelas IV, terdiri dari 4 peserta didik dan satu siswi. Sasaran dalam penelitian ini secara eksplisit dirumuskan dalam pertanyaan penelitian yang meliputi penggunaan multimedia Hot-Rock sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di SKH Negeri 01 Kota Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari uraian diatas, evaluasi pada setiap kegiatan pembelajaran mutlak sangat perlu untuk dilakukan. Hal ini bertujuan melihat efektivitas kegiatan belajar tersebut sudah efektif atau belum. Evaluasi ini bisa dilakukan dengan menganalisis nilai hasil belajar peserta didik. Berikut ini uraian hasil kegiatan pembelajarn dengan metode Hot-Rock seperti:

1. Suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan siswa untuk menyerap materi pembelajaran
2. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar.
3. Alat bantu dalam pembelajaran yang kami buat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengamatan ketuntasan hasil pembelajaran dalam penerapan metoda Hot-Rock mengalami peningkatan dari sebelumnya dengan KKM 6,5, hal ini dapat dilihat dalam bentuk tabel grafik 1. Perbandingan Hasil Evaluasi Menggunakan Lembar Soal dengan Hot-Rock.



Gambar 1. Hasil Evaluasi

Sumber: Data Olahan, 2021

Manfaat Aplikasi Hot-Rock

Adapun metode Hot-Rock ini diharapkan akan memberikan manfaat untuk kualitas pendidikan dan pembelajaran sebagaimana tersebut di bawah ini:

1. Bagi peserta didik : mengenalkan aplikasi Hot-Rock dalam penilaian diharapkan dapat mengukur ketercapaian belajar, meningkatkan pemahaman dan kemandirian semangat belajar pada peserta didik tunagrahita.
2. Bagi guru : menjadi salah satu alternatif untuk menyusun naskah soal dengan mudah, praktis dan menarik. Metode ini bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses evaluasi yang lebih interaktif di kelas.
3. Bagi sekolah: merupakan bahan pertimbangan dalam pengadaan multimedia sebagai media pembelajaran pada evaluasi bagi anak tunagrahita.

Kesimpulan dan Saran

Kreatifitas guru pada pembelajaran dengan menggunakan metode Hot-Rock dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan proses KBM, membuat suasana pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada peserta didik Tunagrahita.

DAFTAR PUSTAKA

- , S., & -, P. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Abdullah, N. (2013). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. *Magistra*, 25(286), 1–10. https://www.academia.edu/31661651/Mengenal_Anak_Berkebutuhan_Khusus
- Febriyanto, E., & Saputra, H. V. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*

- Interaktif.pdf*. 1(1), 15–23.
<https://books.google.co.id/books?id=Rsr5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=booku+media+pembelajaran+berbasis+multimedia+interaktif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKewji7tTANc3sAhVHU30KHVEHCUIQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=booku+media+pembelajaran+berbasis+multimedia+interaktif>
- Herdianto, D., & Praherdhiono, H. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TUNAGRAHITA*. 3(1), 88–96.
- Iye, R., Buru, U. I., & Buru, U. I. (2020). *Pengembangan Aplikasi Multimedia Hot Potatoes Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Smp Negeri 9 Buru (Development of Hot Potatoes Multimedia Applications in Evaluation of Indonesian Learning in Smp 9 Students in Buru)*.
- Nurita, T. (2018). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, 03(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Permadi, A. S., & Saini, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 20–26.
<https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.754>
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 6, 1–54.
http://file.upi.edu/Direktori/Fip/Jur._Pendid._Luar_Biasa/195608181985031-Endang_Rochyadi/Modul/Pgsd4409-M6-LPK.pdf
- Sari, D. N. (2016). ... *Potatoes Berbasis Multimedia Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran Kimia Materi Redoks Siswa Kelas X Sman 12*
<https://lib.unnes.ac.id/26899/>
- SARI, S. F. M., BINAHAYATI, B., & TAFTAZANI, B. M. (2017). Pendidikan Bagi Anak Tuna Grahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang Di Slb N Purwakarta). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 217–222.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14273>
- widiastuti, ni luh gede karang. (2019). prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita. *Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita*, 9(2), 1689–1699.
- Yosiani, N. (2014). E-Journal Graduate Unpar E-Journal Graduate Unpar. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–124.
- Hardianto, S. L. (2017). *Teknis Penulisan Naskah Bahan Ajar Bebasis Multimedia dan Web*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Tim Penyusun Naskah PLPG PLB . (2011). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*. Jakarta: Fakulas Ilmu Pendidikan UNJ.