GAMER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN GANGGUAN KESULITAN BELAJAR KELAS XII IPS 2 SMAN 3 TUALANG

Gusri Yani
SMA Negeri 3 Tualang, Riau
Email: gusri.yani@gmail.com

Abstrak

Salah satu bentuk hambatan siswa dalam belajar adalah gangguan kesulitan belajar. Peneliti menemukan empat siswa yang mengalami kesulitan belajar dikelas XII IPS 2. Peneliti berupaya memecahkan masalah dengan menggunakan media gambar bercerita (Gamer). Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media Gamer terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa dengan gangguan kesulitan belajar pada materi teks naratif ini dilaksanakan di SMAN 3 Tualang dengan melibatkan empat partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian, dan diolah secara kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Gamer dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: Kesulitan Belajar, Gamer, Pemahaman, Minat Belajar.

Abstract

One form of student resistance in learning is learning disruption. The researcher found four students who had difficulty learning in class XII IPS 2. The researcher tried to solve the problem by using picture media to tell stories (gamers). Classroom action research that aims to identify the effect of Gamer media on increasing students' understanding and interest in learning with impaired learning difficulties in this narrative text material was carried out at SMAN 3 Tualang by involving four participants. Data collected through observation, interviews, and assessments, and processed qualitatively and quantitatively. The research findings show that the Gamer media can increase students' understanding and interest in learning with special needs.

Keywords: Learning Difficulties, Gamers, Understanding, Learning Interest.

PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan tidak didiskriminasi (UUD 1945 pasal 31 ayat 1). Peserta didik adalah sekumpulan anak yang memiliki berbagai perbedaan pada latar belakang sosial dan ekonomi, sikap, potensi, bakat, tingkat kecerdasan, dan sebagainya. Ada siswa yang mampu mengikuti proses pembelajaran dengan cepat, namun ada juga siswa yang membutuhkan perlakuan khusus karena mereka memiliki keterbatasan, baik secara fisik maupun secara mental. Siswa yang memiliki keterbatasan fisik atau mental disebut sebagai siswa

berkebutuhan khusus. Mereka juga berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan tidak diasingkan di dalam kelas.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, peneliti menemukan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam belajar berbeda-beda. Ada siswa yang dengan cepat memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang bagus, namun ada juga siswa yang selalu tertinggal dalam proses belajar dan mendapatkan hasil belajar yang kurang bagus. Melalui observasi, peneliti menemukan empat siswa kelas XII IPS 2 yang memiliki gangguan kesulitan belajar, khususnya gangguan perhatian (*attention disorder*), gangguan ingatan (*memory disorder*), dan gangguan berpikir (*thinking disorder*). Gangguan kesulitan belajar ini juga menyebabkan minat belajar siswa tersebut rendah.

Dalam proses belajar, keempat siswa ini selalu tertinggal dari teman-temannya. Secara akademis, mereka sering gagal mendapatkan hasil belajar yang memenuhi KKM. Selain itu, di dalam kelas mereka cenderung pasif dan sulit berbaur dengan siswa yang lain. Fakta lainnya, keempat siswa ini sering bermasalah dalam upaya penuntasan nilai, baik formatif maupun sumatif.

Melihat masalah pada siswa-siswa tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa-siswa tersebut, yaitu media Gamer yang merupakan singkatan dari ‘Gambar Bercerita’.

Dalam artikel ilmiah ini, peneliti mengajukan implementasi media visual Gamer dalam proses pembelajaran untuk siswa-siswa dengan gangguan kesulitan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media Gamer terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa yang mengalami gangguan kesulitan belajar pada topik teks naratif.

Literasi Abad Ke-21

Salah satu keterampilan abad ke-21 adalah kemampuan memperoleh dan mengolah informasi (Wagner, 2010) yang sangat relevan dengan keterampilan literasi. Salah satu bentuk gerakan literasi yang gencar dipromosikan adalah gerakan membaca dan menulis. Keterampilan literasi membaca dan menulis merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dimana siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis berbagai jenis teks. Dengan memahami jenis-jenis teks, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasinya yang bermanfaat, secara akademik maupun non-akademik. Sehubungan dengan fenomena siswa berkebutuhan khusus, keterampilan literasi diharapkan dimiliki oleh semua siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus.

Siswa Berkebutuhan Khusus

Salah satu tantangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah karakteristik siswa yang berbeda-beda baik secara fisik maupun mental. Salah satu perbedaan karakteristik siswa adalah tingkat kemampuan dalam memahami materi pelajaran. Ada siswa yang mampu memahami materi pelajaran dengan cepat, namun tidak sedikit pula siswa yang memiliki kemampuan yang sangat lemah dalam memahami materi pelajaran. Biasanya, siswa dengan gangguan kesulitan belajar akan sulit memahami materi pelajaran jika mereka diajar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tidak menarik bagi mereka.

Siswa dengan gangguan kesulitan belajar juga dikategorikan sebagai siswa berkebutuhan khusus yang membutuhkan perlakuan khusus di dalam kelas, agar mereka tidak tertinggal dan terabaikan. Guru harus mampu memfasilitasi dan membimbing siswa yang memiliki gangguan kesulitan belajar agar mereka mendapatkan hak belajar yang sesuai dengan karakteristiknya.

Menurut Purwanto (1998) siswa dengan gangguan kesulitan belajar dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- Gangguan perhatian (*attention disorder*) yaitu kesulitan berkonsentrasi karena anak merespons terlalu banyak stimulus; sehingga fokus anak tidak bisa berpusat pada satu poin, namun terpecah dan bergerak dari satu poin ke poin lainnya.
- Gangguan ingatan (*memory disorder*) yaitu kesulitan mengingat apa saja yang didengar dan dilihat; sehingga anak akan mengalami kesulitan dalam belajar.
- Gangguan sensori-motorik dan perseptual yaitu gangguan perkembangan motorik pada anak yang ditandai dengan gangguan koordinasi gerak, baik motorik halus (*fine motoric*) maupun motorik kasar (*gross motoric*); gerak motorik yang berlebih (*overflow movement*); maupun adanya gangguan dalam kesadaran tubuh. Gangguan perkembangan motorik dapat dikenali pada saat anak melakukan kegiatan berolahraga, menari, atau ketika belajar menulis.
- Gangguan berpikir (*thinking disorder*) yaitu gangguan pada proses kognisi yang berhubungan dengan pemecahan masalah, pembentukan konsep, dan penggabungan konsep. Gangguan berpikir berkaitan erat dengan adanya gangguan berbahasa lisan.
- Hiperaktivitas yaitu gangguan disfungsi pada susunan syaraf pusat, sehingga ada kemungkinan anak-anak mengalami hiperaktif neurologik yang dimanifestasikan dengan kesulitan berkonsentrasi, banyak bergerak, dan gerakan tidak terkontrol.
- Kesulitan belajar membaca (disleksia) merupakan rintangan untuk menguasai berbagai bidang studi.
- Kesulitan belajar menulis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu motorik, perilaku, persepsi, memori, dominasi serebral, dan kemampuan memahami instruksi.
- Kesulitan belajar Matematika yang juga dikenal dengan istilah diskalkulia, yang menggambarkan adanya gangguan pada susunan syaraf pusat.

Pendidikan Inklusif

Pendidikan inklusif adalah pendidikan yang didesain untuk merespons kebutuhan siswa yang beraneka ragam dengan cara meningkatkan partisipasi siswa dan mengeliminasi diskriminasi terhadap kelompok marginal (UNESCO, 2008; Olsen, dalam Tarmansyah, 2007, hal.82). Pendidikan inklusif membantu semua siswa, termasuk yang berkebutuhan khusus, untuk mendapatkan haknya menikmati pendidikan yang layak, tidak diskriminatif, dan dapat membantu mereka memahami materi pelajaran sesuai dengan karakteristiknya. Menurut UNESCO (2008), pendidikan inklusif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Berbasis pada keberanekaragaman karakteristik dan latar belakang siswa.
2. Sistem pendidikan memfasilitasi keberanekaragaman siswa, baik dari segi pendekatan pengajaran, model pendidikan, dan proses belajar dan mengajar.

3. Kurikulum memberikan respons yang seimbang terhadap keberanekaragaman siswa dan memberikan kesempatan belajar yang universal dan adil kepada semua siswa.
4. Pendidikan inklusif harus mampu menghilangkan batasan antara siswa berkebutuhan khusus dengan yang tidak, sehingga mereka mendapatkan pendidikan yang setara.
5. Pendidikan inklusif adalah proses yang tidak pernah berakhir.
6. Pendidikan inklusif melibatkan "*support system*" agar semua guru dapat berkolaborasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, menghadapi berbagai perbedaan siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidikan inklusif diselenggarakan untuk beberapa tujuan, seperti yang diajukan oleh UNESCO (2008) berikut ini mengembangkan masyarakat yang lebih demokratis dan adil, meningkatkan kualitas pendidikan, menyediakan wadah untuk pengembangan profesionalitas bagi guru, menyadarkan pentingnya hidup bersama dan membangun jati diri masing-masing individu, dan meningkatkan hubungan yang efisien dan menguntungkan dalam sistem pendidikan.

Strategi Pembelajaran Inklusif

Berikut ini adalah tiga trik yang dapat diterapkan guru dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus (Ishartiwi, 2012):

- Bagi siswa yang sulit memahami informasi abstrak, mereka harus diajar dengan menggunakan informasi yang bersifat konkret melalui media atau realia.
- Bagi siswa yang mudah lupa akan materi pelajaran, mereka harus diberikan pengulangan materi dan pembiasaan.
- Bagi siswa yang memiliki inisiatif rendah, mereka harus mendapatkan bimbingan dan panduan khusus. Selain itu, mereka harus sering diberikan stimulus untuk melakukan suatu tindakan secara sadar.

Ishartiwi (2012) menambahkan beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, yaitu:

- Menerapkan Tutor Sebaya (*Peer Teaching*).
- Memberikan instruksi yang jelas, selangkah demi selangkah, pengulangan, dan umpan balik.
- Mengadakan latihan harian, praktik yang berulang-ulang, dan umpan balik harian.
- Mengurangi tingkat kesulitan tugas dengan cara memberikan tugas mulai dari yang mudah ke yang lebih sulit, dan hanya memberikan petunjuk yang diperlukan.
- Menggunakan benda nyata (realia) untuk memperjelas konsep-konsep abstrak.
- Mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memastikan pemahaman dan memfokuskan perhatian mereka.
- Mengaitkan materi pelajaran dengan peristiwa sehari-hari atau pengalaman pribadi siswa, mulai dari yang termudah lalu beranjak ke yang lebih sulit.
- Menggunakan instruksi kelompok.
- Meningkatkan keterlibatan guru dan teman sebaya.
- Memberikan pekerjaan rumah; sehingga proses pembelajaran akan melibatkan orangtua.

Media Pembelajaran Siswa Berkebutuhan Khusus

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, karena siswa berkebutuhan khusus cenderung mengalami kesulitan dan hambatan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Pemanfaatan media pembelajaran bisa membantu siswa berkebutuhan khusus untuk mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Menurut Kemp dan Dayton (1985), media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membuat penyampaian materi lebih jelas dan efektif, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan efektivitas penggunaan waktu dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu agar proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun, membangun sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, dan mengembangkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth (1992), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor), media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, dan lembar kerja siswa); media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi), dan media berbasis komputer (video interaktif).

Untuk mengajar siswa berkebutuhan khusus, guru dapat menggunakan berbagai macam media. Salah satu media yang efektif membantu siswa berkebutuhan khusus adalah media berbentuk gambar. Gambar tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, namun juga jauh lebih menarik jika dibandingkan dengan sederetan tulisan yang panjang dan cenderung membosankan bagi siswa. Siswa yang mengalami kesulitan belajar membutuhkan media yang konkret untuk dapat memahami konsep-konsep abstrak. Media berbentuk gambar bercerita (Gamer) adalah salah satu media inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa berkebutuhan khusus.

Media Pembelajaran Gamer

Media pembelajaran Gamer adalah media sederhana yang digunakan oleh peneliti untuk membantu siswa berkebutuhan khusus dalam memahami materi pelajaran tentang jenis-jenis teks, misalnya naratif, *explanation*, dan *discussion*. Media Gamer dibuat dengan memanfaatkan sederetan gambar yang sesuai dengan topik pelajaran. Gambar-gambar berwarna disusun sesuai dengan alurnya dan disertai dengan tulisan-tulisan atau cerita yang sesuai dengan gambarnya.

Media Gamer dibuat menjadi tiga kategori, sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu:

- Pada tahap awal, media Gamer dibuat dengan menggunakan PPT yang disertai dengan suara. PPT ini digunakan untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran dan juga untuk menstimulus siswa agar berpikir tentang apa yang akan mereka pelajari.
- Pada tahap kedua, guru menggunakan media Gamer dengan menempelkan gambar-gambar tersebut di sebuah papan tulis kecil yang disediakan dikelas. Gambar-gambar tersebut juga disertai dengan cerita yang menjelaskan tentang materi pelajaran. Selain itu, masing-masing siswa berkebutuhan khusus juga diberikan satu rangkap kumpulan gambar bercerita untuk mereka pelajari, baik selama proses pembelajaran maupun di rumah.

- Pada tahap akhir pembelajaran, guru akan menguji siswa berkebutuhan khusus dengan dua strategi. Untuk menguji pemahaman siswa tentang materi, siswa diberi pertanyaan pada kertas warna-warni. Pertanyaan adalah seputar materi ajar pada hari itu, misalnya tentang teks naratif. Lalu, siswa akan menuliskan jawabannya di kertas berwarna yang lebih lebar. Kemudian, masing-masing siswa akan menempelkan jawabannya di papan tulis yang tersedia. Setelah semua jawaban ditempelkan, siswa-siswa tersebut diminta berdiri dan mengamati galeri jawaban yang mereka buat. Kemudian untuk membuat mereka semakin paham tentang materi ajar, misalnya tentang teks naratif, siswa akan diberikan beberapa gambar yang menceritakan suatu kisah, misalnya Cinderella. Secara berpasangan, siswa akan menyusun gambar-gambar tersebut hingga sesuai dengan alur cerita yang benar. Gambar-gambar tersebut mereka tempelkan di papan tulis yang disediakan (kertas telah diberi perekat *double tip*). Setelah semua gambar ditempel di papan tulis, guru meminta siswa secara bergantian membaca cerita yang tertulis pada masing-masing gambar. Guru juga memberi umpan balik atas kerja siswa tersebut. Terakhir, guru memberikan penguatan agar siswa lebih termotivasi dan senang dalam belajar.

Implementasi Media Gamer

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru menyiapkan beberapa hal yang dianggap perlu, yaitu:

a. Gambar-gambar yang relevan dengan materi ajar. Gambar-gambar kemudian diedit untuk mencantumkan cerita atau penjelasan seputar gambar dan materi ajar.
b. *Powerpoint presentation* untuk menampilkan gambar-gambar bercerita. PPT dibuat dengan suara guru yang direkam. PPT ini akan digunakan untuk menstimulus siswa agar menikmati proses belajar dan juga agar mereka mulai berpikir tentang apa yang akan mereka pelajari.
c. Papan tulis kecil untuk menempelkan sederetan gambar bercerita. Papan tulis kecil dibutuhkan karena siswa berkebutuhan khusus diajar dalam kelompok kecil. Dengan menggunakan papan tulis kecil, gambar bercerita yang ditempel akan lebih jelas dilihat siswa.
d. Beberapa rangkap gambar bercerita (Gamer) disiapkan juga untuk diberikan kepada masing-masing siswa berkebutuhan khusus sebagai bahan belajar mereka, baik di dalam kelas maupun di rumah.
e. Satu rangkap Gamer tentang suatu cerita atau topik disiapkan untuk tahap akhir pembelajaran. Gamer ini digunakan pada tahap penampilan siswa menyusun sederetan gambar bercerita agar sesuai dengan urutan cerita atau peristiwanya.
f. Kertas berwarna ukuran kecil dan juga ukuran yang agak besar. Kertas warna ukuran kecil untuk menuliskan pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari dan kertas warna ukuran yang lebih besar untuk menuliskan jawaban siswa.
g. Lem atau perekat untuk merekatkan gambar-gambar bercerita tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Gamer:

a. Kegiatan Awal

- Mengucapkan salam dan menyiapkan siswa.
- Menanyakan kabar dan memberi motivasi belajar.
- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

- Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

b. Kegiatan Inti

- Siswa mengamati gambar bercerita yang ditampilkan pada slide.
- Tanya jawab seputar gambar dan penjelasan yang ditampilkan pada slide.
- Siswa duduk dalam kelompok kecil dan guru menampilkan gambar bercerita pada papan tulis kecil.
- Guru menjelaskan secara perlahan tentang materi ajar yang disampaikan melalui gambar bercerita (Gamer).
- Siswa diminta menuliskan pemahamannya tentang materi pelajaran pada kertas warna-warni yang disediakan guru.
- Kemudian kertas warna-warni tersebut ditempelkan di papan tulis.
- Kemudian siswa membaca apa yang mereka tulis secara bergantian.

c. Kegiatan Akhir

- Guru menanyakan apakah siswa telah memahami materi yang telah dipelajari.
- Dengan cara tanya jawab, guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- Secara berpasangan, siswa menyusun beberapa gambar bercerita agar tersusun sesuai dengan alur cerita atau peristiwanya.
- Gambar-gambar ditempel di papan tulis besar agar dapat dilihat dan dibaca kembali oleh siswa.
- Guru memberi penguatan dan motivasi.
- Guru menutup proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap fenomena yang muncul. Melalui tindakan observasi, peneliti ingin menemukan data tentang pengaruh penggunaan media Gamer terhadap peningkatan minat belajar siswa dengan gangguan kesulitan belajar. Hasil pengamatan akan dijelaskan pada bagian temuan penelitian. Selanjutnya, peneliti juga melakukan refleksi untuk mengevaluasi apakah hasil tindakan telah memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran siswa berkebutuhan khusus. Refleksi dilakukan dengan mengamati hasil observasi, hasil wawancara, dan penilaian hasil belajar siswa. Melalui tindakan refleksi, peneliti ingin mengetahui apakah tindakan sudah berhasil memecahkan masalah, yaitu ditandai dengan peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa dengan gangguan kesulitan belajar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media Gamer terhadap pemahaman dan minat belajar siswa dengan gangguan kesulitan belajar adalah *mixed method research*, yang dilaksanakan melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2018, di kelas XII IPS 2, SMAN 3 Tualang.

Partisipan penelitian ini adalah empat siswa yang memiliki gangguan kesulitan belajar di kelas XII IPS 2, yaitu siswa dengan inisial YU, YA, YD, AR. Siswa dengan inisial YD mengalami depresi

ringan ketika menginjak kelas XII dan sempat tidak sekolah selama sebulan karena harus menjalani terapi dengan psikiater. Selain depresi, dia juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan memahami materi pelajaran. Siswa dengan inisial YA, YU, dan AR sangat lemah dalam memahami materi pelajaran sejak masih di kelas X. Setiap ujian, baik formatif maupun sumatif, ketiga siswa ini selalu mendapat hasil jauh di bawah KKM dan harus mengikuti kegiatan remedial. Selain lemah secara akademik, ketiganya juga pasif dalam proses pembelajaran karena minat belajar yang rendah. Data tentang minat belajar empat siswa ini diperoleh melalui observasi sehari-hari oleh guru mata pelajaran di kelas.

Untuk mengumpulkan data tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, peneliti menggunakan teknik penilaian. Sementara itu, untuk mengumpulkan data tentang peningkatan minat belajar siswa, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Karena penelitian ini adalah penelitian metode campur, teknik pengolahan data yang digunakan meliputi teknik pengolahan data kualitatif dan kuantitatif.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian dikategorikan menjadi dua, yaitu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan minat belajar siswa.

Pemahaman siswa tentang materi teks naratif diukur dengan teknik penilaian. Penilaian yang dilakukan adalah penilaian berbasis kriteria yang tercantum dalam rubrik penilaian. Adapun hasil penilaian siswa pada materi teks naratif dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel. 1 Nilai Siswa Materi Teks Naratif

No	Inisial Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Total skor	Konversi Skor
		Konten	Tata Bahasa	Kosakata		
1	YA	30	25	28	83	B
2	YU	28	23	28	79	B
3	AR	28	24	29	81	B
4	YD	28	24	29	81	B

Berdasarkan hasil penilaian yang tercantum pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa keempat siswa dengan gangguan kesulitan belajar mendapatkan hasil belajar yang baik. Tiga diantaranya mendapat nilai diatas 80, sementara satu siswa mendapat nilai dibawah 80. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gamer dapat meningkatkan pemahaman siswa yang memiliki gangguan kesulitan belajar. Tingkat pemahaman ini diinterpretasi dari hasil penilaian yang diperoleh masing-masing siswa. Berdasarkan hasil penilaian ini, dapat dilihat bahwa penggunaan media Gamer berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan gangguan kesulitan belajar, pada topik teks naratif.

Data tentang minat belajar siswa diperoleh dengan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan wawancara. Temuan yang diperoleh melalui observasi adalah sebagai berikut:

- Semua siswa menunjukkan sikap antusias dan semangat yang baik ketika mengamati Gamer pada PPT, memperhatikan penjelasan guru melalui media Gamer, menjawab pertanyaan guru, dan menyusun gambar bercerita secara berpasangan. Namun, guru harus tetap berusaha agar fokus perhatian siswa tidak terganggu karena siswa berinisial AR dan YD sesekali tampak tidak konsentrasi dalam belajar. Dengan menggunakan media bergambar, siswa lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Siswa dengan gangguan kesulitan belajar terlibat cukup aktif dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar menarik perhatian mereka, sehingga mereka lebih berminat bertanya dan melakukan kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian melalui teknik observasi telah dijelaskan diatas, berikutnya adalah temuan penelitian melalui wawancara dengan siswa. Dalam wawancara ini ada tiga pertanyaan yang ditanyakan kepada masing-masing siswa. Berikut adalah interpretasi peneliti terhadap jawaban siswa pada masing-masing pertanyaan:

1. **Pertanyaan 1**: Bagaimana perasaan kamu ketika belajar memakai gambar-gambar itu?
   Interpretasi Jawaban: Semua jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai proses belajar dengan menggunakan media Gamer. Ada siswa yang mengatakan suka, senang, atau menikmati proses belajar dengan menggunakan gambar-gambar.
2. **Pertanyaan 2**: Kamu lebih suka ibu mengajar dengan gambar-gambar atau ibu menjelaskan dipapan tulis saja? Mengapa?
   Interpretasi jawaban: Setelah menganalisis jawaban semua siswa, peneliti menginterpretasikan bahwa semua partisipan lebih suka belajar dengan menggunakan gambar-gambar bercerita. Kebanyakan alasannya adalah karena lebih menarik dan bisa langsung dilihat.
3. **Pertanyaan 3**: Apakah kamu berminat belajar dengan menggunakan Gambar bercerita lagi? Mengapa?
   Interpretasi jawaban: Semua siswa menjawab "iya" dan mayoritas alasannya adalah karena "Senang" belajar memakai gambar bercerita.

Berdasarkan data yang didapatkan melalui observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa:

1. Siswa dengan gangguan kesulitan belajar lebih menunjukkan minat belajar ketika guru menggunakan media visual seperti Gamer. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Kusumadewi (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual telah meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara signifikan.
2. Siswa dengan gangguan kesulitan belajar kurang bisa memahami materi pelajaran jika guru hanya menjelaskan materi pelajaran tanpa menggunakan media.
3. Media Gamer membuat siswa dengan gangguan kesulitan belajar lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan temuan penelitian dapat ditarik empat kesimpulan:

- Siswa dengan kesulitan belajar memerlukan perlakuan khusus agar dapat memahami materi pelajaran, menikmati proses belajar, dan tidak tertinggal dalam proses pembelajaran.

- Media Gamer membantu siswa berkebutuhan khusus untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan menikmati proses belajar.
- Media Gamer membuat proses pembelajaran lebih efektif, menarik, menyenangkan, dan lebih membantu siswa mengatasi kesulitan belajarnya.
- Media Gamer dapat meningkatkan minat belajar siswa berkebutuhan khusus.

Berdasarkan semua pembahasan dalam artikel ilmiah ini, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran untuk pembaca, khususnya guru, yaitu:

- Media pembelajaran Gamer dapat digunakan guru untuk mengajar dan membimbing siswa dengan gangguan kesulitan belajar.
- Siswa dengan gangguan kesulitan belajar seharusnya dibimbing secara khusus dengan menggunakan media yang menarik seperti gambar-gambar.
- Kedepan, penelitian tentang strategi mengajar siswa berkebutuhan khusus harus lebih dikembangkan agar lebih banyak referensi yang dihasilkan untuk dapat digunakan guru dalam membimbing siswa berkebutuhan khusus dikelas.

Daftar Rujukan

Ishartiwi. (2002). *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).* Diakses Oktober 15, (2018), di http://docplayer.info/29882361-Strategi-pembelajaran-abk-ishartiwi-plb-fip-uny.html.

Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning & Producing Instructional Media.* Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

Kusumadewi, S.E. (2011). Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta. Diakses 10 September (2018).

Leshin, C. B, Pollock, J, & Reigeluth, C. M. (1992). *Instructional Design Strategies & Tactics*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication.

Purwanto, H. (1998). *Ortopedagogik Umum*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.

Tarmansyah. (2007). *Inklusi Pendidikan untuk Semua.* Jakarta: Depdiknas.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang sudah diamandemen.

UNESCO. (2008). *Defining an Inclusive Education Agenda: Reflections around the 48th Session of the International Conference on Education*. Switzerland: SRO Kundig.

UNESCO. (2009). *Embracing Diversity: Toolkit for Creating Inclusive, Learning-Friendly Environments Specialized Booklet 3- Teaching Children with Disabilities in Inclusive Settings*. Bangkok: Unesco Bangkok Office.

Wagner, T. (2010). *Overcoming the Global Achievement Gap (online)*. Cambridge: Mass Harvard University.