

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “AYO MENANAM SAYURAN” PADA ANAK TUNA GRAHITA KELAS VI SLBN CERME

Ahmad Rizal Azdka

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: ahmadazdka@mhs.unesa.ac.id

Dra.Nunuk Giari Murwandani, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: nunukgiari@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar pada anak tuna grahita kelas VI SLBN Cerme. Proses belajar mengajar di dalam kelas membuat siswa mudah merasa bosan terhadap pembelajaran. Salah satunya pada tema tanah (menanam sayuran) dalam bentuk buku cerita bergambar. Media ini merupakan media yang dapat mengelolah aspek dalam diri anak, seperti motorik, kongnitif, dan afektif anak, dengan berbagai kegiatan di dalam pembelajaran. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pengenalan tanah dan bagaimana aktifitas pemahaman pada pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar “ayo menanam sayuran” sebagai media pembelajaran pengenalan (tanah) pada anak tuna grahita kelas VI SLBN Cerme. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan buku cerita bergambar ‘ayo menanam sayuran’ sebagai media pembelajaran pengenalan tanah dan untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar “menanam sayuran” sebagai media pembelajaran pengenalan (tanah) pada anak tuna grahita kelas VI SLBN Cerme. Penelitian ini menggunakan metode *Reach and Development* (R&D). Proses pengumpulan data penelitian dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket atau kuesioner. Sedangkan teknik analisis data dalam bentuk reduksi dan penyajian data. Proses pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar “menanam sayuran”, yaitu diawali dengan analisis siswa dan kurikulum yang digunakan, kemudian menentukan konsep pengembangan, baik konsep kreatif maupun konsep visual. Kemudian membuat desain media buku cerita bergambar dengan membuat sketsa/*thumbnail*. Sketsa/*thumbnail* yang sudah jadi kemudian diwujudkan dalam bentuk vektor dan diberi warna sesuai dengan konsep, menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*. Desain yang sudah dicetak kemudian dirangkai menjadi media sesuai konsep. Proses pengembangan buku cerita bergambar “menanam sayuran” ini juga diuji validasi media dan validasi materi oleh para ahli media dan materi. Uji validasi media yang pertama memperoleh presentase sebesar 70% dan validasi materi memperoleh presentase 82,2% dengan beberapa revisi agar buku cerita bergambar bisa diteapkan. Hasil dari pengembangan ini berupa media buku cerita bergambar berjudul menanam sayuran yang sudah melalui validasi ke dua dengan memperoleh presentase media sebesar 92% dan materi 97,8% sehingga siap untuk di uji cobakan pada pembelajaran anak tuna grahita kelas VI SLBN Cerme. Media ini diterapkan pada anak tuna grahita kelas VI SLBN Cerme, kriteria yang diamati pada siswa adalah kegiatan siswa dengan media buku cerita bergambar, seperti membaca dan memahami gambar pada media buku cerita bergambar. Uji coba dilakukan dengan empat orang siswa dan diperoleh hasil presentase sebanyak 93,3%. Dengan demikian penerapan media ini sangat efektif, dan siswa sangat antusias dalam melakukan setiap kegiatan dengan media buku cerita bergambar.

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

The background of this research is the lack of media use in the teaching and learning process in class VI disabled children SLBN Cerme. The teaching and learning process in the classroom makes students easy to feel bored with learning. One of them is on the land theme (growing vegetables) in the form of a picture story book. This media is a media that can manage aspects in children, such as motoric, cognitive, and affective children, with various activities in learning. The formulation of the problem from this research is how the steps for developing illustrated storybooks as a medium for learning to introduce land and how to understand learning activities using story books illustrated "let's plant vegetables" as an introduction (soil) learning media for class VI SLBN Cerme . While the purpose of this research is to describe the steps to develop a story book with the picture 'let's plant vegetables' as a medium for learning soil recognition and to describe learning activities using picture books "planting vegetables" as an introduction (soil) learning media for mentally disabled children class VI SLBN Cerme. This research uses the Reach and Development (R & D) method. The process of collecting research data using observation, interviews, documentation, and questionnaires or questionnaires. While the data analysis techniques are in the form of reduction and presentation of data. The process of developing illustrated storybook media "planting vegetables", which begins with the analysis of students and the curriculum used, then

determines the concept of development, both creative concepts and visual concepts. Then make a media design illustrated storybook by sketching / thumbnailing. Sketches / thumbnails that have been created are then vectored and colored according to the concept, using the Adobe Photoshop CS5 application. The printed designs were then arranged into media according to the concept. The process of developing the colorful storybook "growing vegetables" was also tested by media validation and material validation by media and material experts. The first media validation test obtained a percentage of 70% and material validation obtained a percentage of 82.2% with several revisions so that illustrated story books could be applied. The results of this development in the form of illustrated storybook media entitled planting vegetables that have gone through the second validation by obtaining media percentages of 92% and 97.8% so that they are ready to be tested on learning SLBN class VI mentally disabled children. This media is applied to mentally disabled children of class VI SLBN Cerme, the criteria observed in students are the activities of students with illustrated storybook media, such as reading and understanding images on the picture story media. The trial was conducted with four students and the percentage results were 93.3%. Thus the application of this media is very effective, and students are very enthusiastic in doing every activity with a picture story media media.

PENDAHULUAN

Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, seperti halnya anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan baik mental maupun fisik juga memiliki hak dalam mendapatkan pendidikan yang layak pula. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 bahwa warga negara yang memiliki kelaianan fisik, emosional mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangan mengalami kelainan atau penyimpangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional dibanding dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan khusus (Darmawanti dan Jannah, 2004: 15). Meskipun anak termasuk kedalam kategori anak berkebutuhan khusus, tetapi memiliki hak yang sama dengan anak pada umumnya.

Anak berkebutuhan khusus berhak mendapatkan kasih sayang yang sama dari kedua orang tuanya, perlakuan khusus sesuai kategori yang dialaminya, serta mendapatkan pendidikan yang layak dan memenuhi setiap kebutuhannya. Sebagaimana diketahui bahwa anak dengan berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan khusus sesuai dengan kategorinya yang harus terpenuhi, baik di rumah atau bahkan di sekolah terlebih bagi anak tuna grahita.

Dalam proses mengenal gaya belajar anak tuna grahita, guru harus mengetahui gaya belajar apa yang diinginkan dan cocok bagi setiap anak tuna grahita. Dengan guru mengetahui gaya belajar anak-anak tuna grahita proses pembelajaran dapat dimungkinkan akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hal ini juga terjadi pada SDLBN Cerme, yaitu anak anak tuna grahita kelas VI. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pembelajaran tematik bahasa Indonesia tema tanah (menanam sayuran), guru menjelaskan kepada siswa dengan metode tanya jawab dan berceramah, namun kegiatan tersebut berjalan monoton dan kurang bermakna tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini yang membuat anak tuna grahita merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan yang

disampaikan oleh guru. Hal ini juga dipertegas oleh salah seorang guru kelas tuna grahita, terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah serta sulitnya menemukan media-media baru yang sesuai dengan tema pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu yang ada untuk mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang lain tentang tanah yang belum pernah digunakan sebelumnya sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, salah satunya dengan media pembelajaran buku cerita bergambar.

Buku merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, buku cerita bergambar dapat membantu dalam menyampaikan isi dalam cerita. Karena dalam buku cerita bergambar terdapat warna dan gambar tokoh cerita yang membuat anak tertarik dan menyenangkan bagi anak. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 33 tahun 2008 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 15 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi penelitia, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa tuna grahita. Penggunaan Buku cerita bergambar dapat memberikan motivasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak memiliki pesan yang terkandung didalamnya sehingga dapat mengembangkan minat belajar anak tuna grahita. Media ini dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, selain itu bagi anak tuna grahita yang belum tahu bagaimana cara membaca, buku cerita bergambar jelas lebih bermakna daripada kata-kata. Melalui gambar tersebut, anak belajar menafsirkan cerita dan memahaminya. Tak hanya itu, anak-anak juga bisa belajar mengenal hal-hal yang selama ini belum pernah dilihatnya di dunia nyata. Oleh karena itu buku cerita bergambar sangat penting dikenalkan pada anak tuna grahita.

Dengan buku cerita bergambar kita dapat membantu mempermudah anak untuk menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran terutama dalam megajarkan membaca dan

memahami pelajaran. Jika kesulitan belajar berbahasa khususnya belajar membaca dibiarkan begitu saja tanpa adanya tindak lanjut maka akan banyak siswa tuna grahita yang berkesulitan memahami pelajaran. Sehingga siswa kurang termotivasi dan merasa cepat jenuh dalam pembelajaran. Bertolak dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk membuat media buku cerita bergambar yang diterapkan pada anak tuna grahita kelas VI di SDLBN Cerme dengan judul penelitian “Pengembangan Buku Cerita Bergambar “Ayo Menanam Sayuran” Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Tuna Grahita Kelas VI SLBN Cerme”.

METODE

Sesuai dengan permasalahan yang ada, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian *Research & Development* (R & D) yang diterjemahkan menjadi Penelitian dan Pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015:30).

Metode dapat diartikan sebagai teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Pada bab ini peneliti menguraikan kegiatan yang telah dilakukan mengenai sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Terdapat beberapa sumber data yang digunakan yakni (1) Sumber data primer yakni Bu Rewangtini selaku wali kelas VI anak tuna grahita ringan SLBN Cerme, sebagai narasumber untuk diwawancarai. Sumber data primer kedua ialah media buku paket tematik tema 1 (tanah) pada Semester ganjil kelas VI anak tuna grahita SLBN Cerme. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik wawancara dan teknik observasi untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran di kelas VI anak tuna grahita SLBN Cerme, Gresik. Teknik analisis yang digunakan ialah analisis 5W+1H dan analisis existing. Analisis existing digunakan pada buku paket tematik yang digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah penelitian yaitu (1) perumusan masalah, yakni berkaitan dengan pengembangan isi buku paket tematik menjadi buku cerita bergambar, (2) analisis kurikulum dan kebutuhan media pembelajaran untuk siswa di kelas kelas VI anak tuna grahita SLBN Cerme, (3) analisis data yakni menyangkut kelebihan dan kekurangan dalam media buku paket tematik tema 1 semester ganjil pada kelas VI anak tuna grahitaringan SLBN Cerme dibandingkan buku cerita bergambar, kemudian (4) menyusun konsep pengembangan. Konsep visual meliputi gaya desain, konsep, dan spesifikasi buku. Konsep verbal meliputi teks, tipografi, dan cerita (narasi). Langkah R&D dalam penelitian ini diadaptasi dari Sugiyono. Adapun langkah-langkahnya adalah Penelitian terhadap produk yang telah ada, Penelitian lapangan dan studi literatur, Pengembangan produk, Validasi Ahli, Revisi Video, Uji Coba Kelayakan, Revisi media bukucerita bergambar “ayo menanam sayuran”, Penerapan produk, Hasil Akhir. Sedangkan untuk pengembangan produk dalam penelitian ini diadaptasi dari sadiman. Adapun langkah-langkahnya

adalah Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa, Merumuskan tujuan pembelajaran, Merumuskan materi pembelajaran, Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, Proses Praproduksi Proses Produksi, Pascaproduksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Produk yang Telah Ada

Media yang digunakan di kelas VI anak tuna grahita ringan berupa contoh gambar tema tanah (menanam sayuran) pada buku paket tematik yang ditunjukkan di depan kelas. Sedangkan untuk menjelaskan gambar dan materi menggunakan metode demonstrasi di papan tulis

Analisis Kurikulum Anak Tuna Grahita Kelas VI SLBN

Kurikulum yang diterapkan di kelas VI tuna grahita SLBN Cerme adalah kurikulum 2013. Berdasarkan Menurut Petunjuk Pelaksanaan Sistem Pendidikan Nasional Tahun 1993, Lembaga pendidikan SLB adalah lembaga pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik yang menyandang kelainan fisik dan/atau mental, perilaku dan sosial agar mampu mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan dalam dunia kerja atau mengikuti pendidikan lanjutan. Pada kurikulum 2013 terdapat KI dan KD yang mengatur proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung setiap hari, harus mencakup 7 KI dengan beberapa KD yang telah ditentukan sesuai dengan tema pembelajaran dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan siswa (nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni). Sedangkan materi serta rencana kegiatan dapat disajikan berkali-kali dengan menyesuaikan tema pembahasan. Seperti pada tema tanah (menanam sayuran) 4.2 Menyajikan teks narasi sederhana tentang kenampakan alam dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis yang dibantu dengan kosa kata bahasa daerah (menenal memperhatikan penjelasan tentang Jenis-jenis tanah, menunjukkan 4 jenis tanah, meyalin hal-hal yang penting terntang Jenis-jenis tanah), 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana tentang kenampakan alam dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis yang dibantu dengan kosa kata bahasa daerah (memperhatikan penjelasan tentang manfaat tanah, tanya jawab dg. Siswa menyebutkan manfaat tanah, meyalin hal-hal yang penting terntang manfaat tanah), 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana tentang kenampakan alam dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis yang dibantu dengan kosa kata bahasa daerah (memperhatikan penjelasan tentang kesu buran tanah, tanya jawab dengan siswa, menyebutkan kesuburan tanah, meyalin hal-hal yang penting terntang kesuburan tanah), 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana tentang kenampakan alam dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis yang dibantu dengan kosa kata bahasa daerah (memperhatikan penjelasan

tentang pengelolaan tanah, tanya jawab dengan. Siswa, menyebutkan pengelolaan tanah, meyalin hal-hal yang penting tentang pengelolaan tanah). Berdasarkan KD tersebut, materi yang disampaikan pada anak, antara lain mengembangkan hasil karyanya, menceritakan pengalaman sederhana, mengendalikan emosi, perbuatan baik terhadap sesama, menceritakan isi buku, beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Materi-materi tersebut merujuk pada tujuan dari pembelajaran tema alam semesta (sub tema benda langit), yaitu untuk mengenalkan siswa tentang benda langit serta membentuk karakter bersahabat pada siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan adanya media pembelajaran dalam konteks bermain yang sesuai kengan karakter anak. Oleh karena itu, peneliti membuat media *papercraft* pengenalan alam semesta (sub tema benda langit) untuk memberikan gambaran pada siswa tentang materi tersebut serta dapat menumbuhkan karakter bersahabat melalui media kegiatan siswa.

Konsep Pengembangan Buku cerita Bergambar

Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dilakukan setelah mengumpulkan data yang diperoleh dari buku-buku tentang buku cerita bergambar, pendidikan anak tuna grahita, tanah, maupun data yang diperoleh dari wawancara dan observasi kegiatan belajar. Pengembangan ini untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif di dalam kelas. Selain itu, media buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pengenalan tema tanah (menanam sayuran) kepada anak.

Media buku cerita bergambar ini terdiri dari, cover utama, halaman pengantar, halaman pengenalan tokoh, halaman jenis – jenis tanah, halaman jenis – jenis sayuran, halaman peralatan berkebun, halaman proses menanam sayuran, halaman merawat sayuran, halaman memanen sayuran, halaman ajakan untuk menanam sayuran dan ajakan memakan sayuran, dan halaman akhir. Divisualisasikan dengan menggunakan gaya *flat* desain serta warna-warna yang cerah. Hal ini disesuaikan dengan karakter anak yang menyukai warna-warna yang cerah dan kontras. Selain itu, media yang digunakan telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan yang dapat dipahami oleh anak tuna grahita.

Deskripsi Produk Awal

Langkah selanjutnya setelah melakukan kusioner adalah merancang buku cerita bergambar yang disesuaikan dengan kebutuhan dilapangan. Media pembelajaran buku cerita bergambar terdiri beberapa tahapan pengembangan. Proses pembuatan media ini dijabarkan sebagai berikut:

Kata Pengantar

Kata pengantar berisi tentang rasa syukur dari peneliti karena dapat menyusun buku cerita bergambar dan sapaan peneliti pada buku cerita bergambar. Kata pengantar ini diharapkan menjadi awal kalimat dari buku

cerita bergambar yang membuat pembaca tertarik untuk membaca buku cerita bergambar.

Panduan Penggunaan Buku

Panduan penggunaan buku cerita bergambar akan memudahkan pengguna untuk mengetahui dan memahami tujuan dari isi buku cerita bergambar.

Konsep Buku

Berdasarkan analisis kebutuhandari guru dan siswa, konsep buku ini adalah buku cerita bergambar tema tanah (menanam sayuran) dengan tokoh nyata yaitu manusia. Cerita yang ada dalam buku ini mempunyai nilai pendidikan tentang pemahaman tanah (menanam sayuran). Dengan adanya buku cerita bergambar ini diharapkan dapat membantu anak tentang pemahaman tanah, jenis - jenis tanah, dan pengolahan tanah yang dibantu guru maupun orang tua dalam memahaminya.

Tokoh

Tokoh utama pada buku cerita bergambar tema tanah (menanam sayuran) adalah dua siswa yakni, Tina dan Adi, mereka adalah siswa yang baik dan cerdas dalam pelajaran yang ada di sekolah. Tokoh Tina dan Adi adalah berperan sebagai siswa sekolah dasar yang mengajak kita untuk belajar tentang menanam tanaman. Penjabaran karakter yang ada pada cerita akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Penjabaran Karakter dan Peran

Gambar	Ciri - ciri
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang siswa perempuan yang ceria. 2. Memiliki rambut hitam berikat rapi. 3. Giat dalam melukan pekerjaan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang siswa laki-laki yang ceria. 2. Memiliki rambut hitam rapi. 3. Pemberani 4. Giat dalam melukan pekerjaan dan mandiri.

Format dan Ukuran Buku

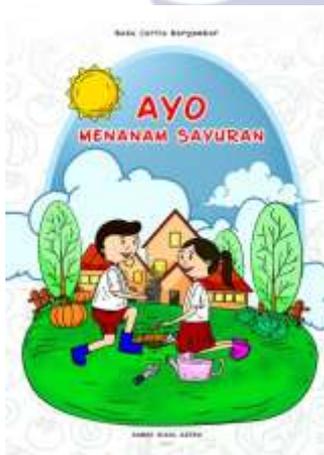
Buku ini berukuran A4 21 cm x 29 cm dan memiliki 14 halaman termasuk sampul depan dan sampul belakang. Buku cerita bergambar ini memiliki keterangan tambahan berupa lembar pengantar dan kesimpulan cerita yang terdapat dibagian akhir buku. Lembar pengantar dibuat dengan tujuan mengetahui siapa pembuat buku yang dibaca. Kesimpulan cerita dibuat berdasarkan hasil revisi dari validasi dosen ahli.

Isi dan Tema Buku

Isi dari buku ini adalah buku cerita bergambar yang merupakan hasil dari karangan peneliti yang dibuat menarik dan memiliki nilai pendidikan tentang tanah (menanam sayuran). Gambar – gambar dan isi dari buku cerita bergambar ini mengambil gambar yang kongkrit yang nak – anak jumpai. Serta gambar dan warna yang menarik namun sederhana. Cerita, nama, karakter dan percakapan sederhana yang ditunjukkan baik pada guru, orang tua, maupun pada anak.

Judul Buku

Judul dari buku cerita bergambar ini adalah “Menanam Sayuran”. Buku cerita bergambar ini berisi tentang jenis – jenis tanah, pengolahan tanah, jenis – jenis sayuran, peralatan berkebun, dan cara menanam sayuran dengan baik hingga sampai panen. Tokoh Tina dan Adi dalam cerita bergambar ini memiliki karakter yang sadar akan pentingnya menanam sayuran dilindungi sekolah, memanfaatkan lahan kosong atau tanah yang tidak digunakan. Berikut adalah tampilan judul dan gambar yang telah dibuat oleh peneliti:



Gambar 1

Cover Buku Cerita Bergambar Tema Tanah (menanam sayuran)

Sketsa/Thumbnail

Membuat sketsa/thumbnail pada kertas secara manual. Sketsa dibuat sesuai dengan tema yaitu tanah (menanam sayuran). Sketsa-sketsa yang sudah dibuat kemudian di-scanning dan divektorkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5. Sketsa berfungsi sebagai acuan gambar yang dapat memudahkan dalam proses pembuatan secara digital. Tahap pertama dalam pembuatan desain yaitu dengan menggambar nya terlebih dahulu dikertas.



Gambar 2

Sketsa Cover Buku Cerita Bergambar Tema Tanah (menanam sayuran)



Gambar 3

Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah (menanam sayuran)



Gambar 4

Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah (menanam sayuran)



Gambar 5
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 8
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 6
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 9
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 7
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 10
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah
(menanam sayuran)



Gambar 11
Sketsa Isi Buku Cerita Bergambar Tema Tanah (menanam sayuran)

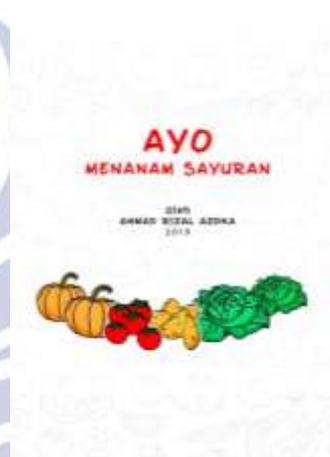


Gambar 13
Visualisasi Cover

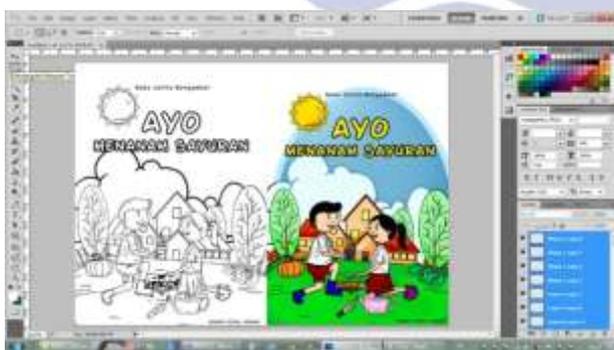
Proses Pembuatan Media pada Aplikasi Adobe Photoshop CS5

Selanjutnya yaitu dengan membuat gambar gambar animasi pada cover yang akan mendukung buku cerita bergambar tersebut agar lebih harmonis, dalam cover depan ini peneliti membuat desain cover seorang naksekolah dasar yang sedang riang gembira menanam sayuran, pada bagian judulnya diberi tulisan Ayo Menanam Sayuran dengan *background* halaman sekolah yang rindang.

Pada tahap selanjutnya yaitu mengerjakan desain yang telah disket di kompute menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*. Dimulai dengan membuat desain cover berupa objek utama dalam cerita dan *background* dengan tahapan membuat *outline* terlebih dahulu dan kemudian dilanjutkan dengan memberiwarna pada objek.

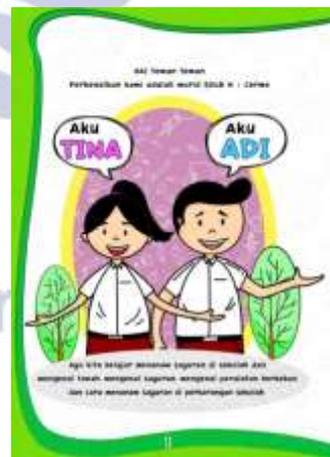


Gambar 14
Visualisasi Halaman Pengantar Validasi



Gambar 12
Outline dan Pewarnaan Ilustrasi Cover

Berikut hasil jadi buku cerita bergambar “ayo menanam sayuran”. Pada buku cerita bergambar tersebut dibuat ukuran A4 dengan penggunaan bahan kertas art paper agar buku cerita bergambar tebal dan tidak mudah terlipat nantinya ketika dipakai oleh siswa dalam pelajaran.



Gambar 15
Visualisasi halaman satu (perkenalan Tokoh)



Gambar 16
Visualisasi Halaman Dua (Jenis-jenis Tanah)



Gambar 19
Visualisasi Halaman Lima (Menanam Sayuran)



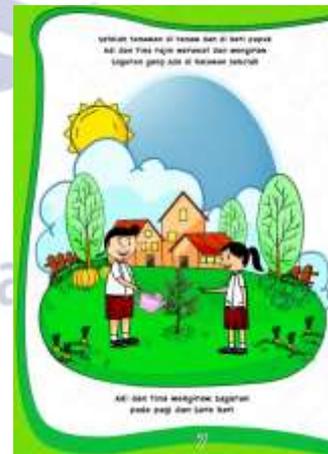
Gambar 17
Visualisasi Halaman Tiga (Macam-macam Sayuran)



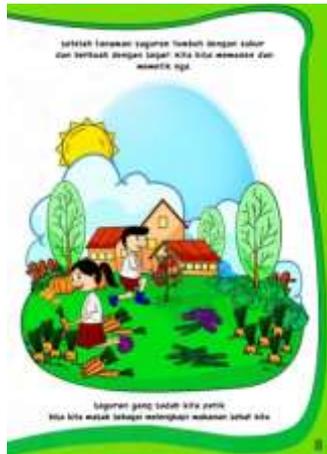
Gambar 20
Visualisasi Halaman Enam (Peralatan Berkebun)



Gambar 18
Visualisasi Halaman Empat (Peralatan Berkebun)



Gambar 21
Visualisasi Halaman Tujuh (Menyiram Sayuran)



Gambar 22
Visualisasi Halaman Delapan (Memanen Sayuran)



Gambar 25
Visualisasi Cover Belakang



Gambar 23
Visualisasi Halaman Sembilan (Peralatan Berkebun)



Gambar 24
Visualisasi Halaman Sepuluh (Peralatan Berkebun)

Pengaruh Penerapan Buku Cerita Bergambar “Ayo Menanam Sayura” Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Tuna Grahita Kelas VI SLBN Cerme

Uji Coba Penerapan Produk di Sekolah

Uji Coba dilakukan 2 kali pertemuan pada tanggal 13 Mei 2019 dan 22 Mei 2019 pada pukul 07.00 – 08.30 WIB.

Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa dengan menggunakan buku cerita bergambar “ayo menanam sayuran” sebagai media pembelajaran tematik tema tanah lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media buku cerita bergambar “ayo menanam sayuran” yaitu 93,3%:24% Jadi pengaruh penggunaan media sebesar 69,3%.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar didalam kelas terutama pada pendidikan anak tuna grahita, salah satunya di SLBN Cerme. Untuk itu diperlukan alternatif mediapembelajaran, untuk dikembangkan media buku cerita bergambar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media dibuat secara digital sehingga memudahkan dalam memperbanyak media dan dapat merubah bentuk, warna, serta ukuran sesuai kebutuhan pembelajaran. Pengembangan media buku cerita bergambar sendiri melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan menentukan topik/tema pembelajaran dan menentukan konsep desain media buku cerita bergambar, selanjutnya perwujudan konsep kedalam karya yang dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan, kemudian membuat sketsa/*thumbnail* secara manual yang nantinya digunakan sebagai acuan desain, sketsa yang dibuat kemudian discan. Desain yang telah dipindai,

diubah menjadi vektor dan diwarnai dengan menggunakan *photoshop CS5*. Selanjutnya media dicetak dengan menggunakan jenis kertas *art paper* dengan ketebalan yang disesuaikan dengan kebutuhan media, sehingga media dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Media buku cerita bergambar ini terdiri dari beberapa materi yaitu mengenal jenis – jenis tanah, macam-macam sayuran, peralatan berkebun, cara menanam sayuran (menggali tanah, memindahkan benih sayuran dari *poliback* ketanah, menyiram dan merawat sayuran), dan panen sayuran. Media yang telah jadi kemudian diterapkan pada anak tuna grahita SLBN Cerme, kriteria yang diamati pada anak tuna grahita adalah kegiatan anak dengan media buku cerita bergambar, seperti membaca buku cerita bergambar dan memahami materi pada buku cerita bergambar serta tanya jawab dengan guru tentang materi buku cerita bergambar tema tana (menanam sayuran). Uji coba pertama yang dilakukan dengan 4 orang tuna grahita dan diperoleh hasil presentase siswa sebanyak 93,3%. Dengan demikian penerapan media ini sangat efektif, dan siswa sangat antusias dalam melakukan setiap kegiatan dengan media buku cerita bergambar.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, penelitian ini hanya menggunakan jenis buku cerita bergambar, dan pada tema tanah (menanam sayuran). Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar setiap guru terutama guru pendidikan anak tuna grahita untuk lebih kreatif dan inovatif dalam metode mengajar maupun mempersiapkan media pembelajaran dan berusaha untuk selalu menggunakan media pada setiap tema dan sub tema, tidak harus menggunakan benda yang mahal, kertas bekas pun dapat dijadikan sebagai media yang inovatif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat mengembangkan media buku cerita bergambar pada tema pembelajaran yang lainnya, serta dapat menggunakan buku cerita bergambar yang lebih menarik, inovatif, dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan – kemampuan dasar anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. (1994). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Amin. Moh. (1995). *Ortopedagogik Anak Tuna grahita*. Bandung: Depdikbud.

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Dimiyati, Mujiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Dikti.

Gallagher dan Kirk. (1986). *Educating Exceptional Children 5th Edition*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamid, Hamdani, (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamid, Hamdani. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.

Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Rosda Karya.

Jannah, Miftakhul dan Darmawanti, Ira. (2004). *Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Deteksi Dini pada Anak Berkebutuhan Khusus*. Surabaya: Insight Indonesia.

Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran Akademik Bagi Tuna grahita*. Yogyakarta: FIP UNY.

Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sadiman, Arief, dkk. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sadiman, Arief. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.

Sudrajat, Akhmad. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharmini, Tin. (2007). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.

Tarigan, H.G. (1995). *Menulis: Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wantah, Maria J. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tuna grahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdiknas.

<https://yuswan62.wordpress.com/kurikulum-2013-pendidikan-khusus/ki-dan-kd-pendidikan-khusus-kurikulum-2013/>

<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2009/06/Nomor-33-Tahun-2008.pdf>

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/05/pengertian-konsep-pengembangan.html>

<http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/14273>
file:///C:/Users/acer/Downloads/1087-2201-3-PB%20(1).pdf

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konsep-pengembanganbahan-ajar/20:47/20-5-14>).

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konseppengembangan-bahan-ajar/20:47/20-5-14>).

<https://eprints.uny.ac.id/9580/2/bab%20%20-%20NIM.%2008103249074.pdf>

https://eprints.uny.ac.id/56970/1/Dinda%20Ramadhani_13103241009.pdf

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konseppengembangan-bahan-ajar/20:47/20-5-14>).

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konseppengembangan-bahan-ajar/20:47/20-5-14>).

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konsep-pengembanganbahan-ajar/20:47/20-5>).

(<http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konseppengembangan-bahan-ajar/20:47/20-5-14>).

<https://www.e-jurnal.com/2014/02/faktor-penyebab-tuna-grahita.html>