

**PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
ANIMASI UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN
PEMBINA YOGYAKARTA**



Oleh:
Ivo Milawati
NIM: 15913092

TESIS

Diajukan Pada Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2017**

**PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
ANIMASI UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA**



Oleh :
Ivo Milawati
NIM.: 15913092

Pembimbing:
Dr. Hujair AH Sanaky, MSI

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivo Milawati

NIM : 15913092

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul : **PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA**

menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang di rujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar kesarjanaan yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 01 Agustus 2017

Yang menya


Ivo Milawati





PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

PENGESAHAN

Nomor: 1093/PS-MSI/Peng./VIII/2017

TESIS berjudul : **PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA**

Ditulis oleh : Ivo Milawati

N. I. M. : 15913092

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Yogyakarta, 30 Agustus 2017

Ketua,



Dr. Hujair AH Sanaky, MSI



PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM (S2)
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp/Fax (0274) 523637 e-mail: msi@uii.ac.id

TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Ivo Milawati
Tempat/tgl lahir : Kayangan, 01 April 1989
N. I. M. : 15913092
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN
PEMBINA YOGYAKARTA**

Ketua : Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Junanah, MIS

Pembimbing : Dr. Hujair AH Sanaky, MSI.

Penguji : Prof. Dr. Usman Abu Bakar, MA.

Penguji : Dr. Lantip Diat Prasoso, M.Pd..

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 24 Agustus 2017

Pukul : 10.00 – 11.00 WIB

Hasil : **Lulus**

Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII



Dr. Hujair AH Sanaky, MSI



PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

NOTA DINAS

No. : 1662/PS-MSI/ND/VIII/2017

TESIS berjudul : **PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA**

Ditulis oleh : Ivo Milawati

NIM : 15913092

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Pascasarjana, Magister Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 18 Agustus 2017

Ketua,



Dr. Hujair AH Sanaky, MSI.

PERSETUJUAN

Judul : **PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA**

Nama : Ivo Milawati

NIM : 15913092

Konsentrasi : Pendidikan Islam

disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Indonesia.

Yogyakarta, 01 Agustus 2017
Pembimbing,



Dr. Hujair AH Sanaky, MSI.

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk:

***Ayahanda Dan Ibunda Serta Keluarga Besar,
Seluruh Dosen Dan Almamater Tercinta
Konsentrasi Pendidikan Islam
Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
Dan
Seluruh Insan Yang Terlibat Dalam Perbaikan Dan
Pengembangan Pendidikan Islam***

Ini adalah sedikit kontribusi kecilku

Semoga bisa menginspirasi penelitian lain yang berbasis pendidikan.

Ya Allah maafkan dan ampunilah hamba atas segala kesalahan selama penelitian ini,

Semoga engkau menerima ini sebagai amal shaleh.

MOTTO

*“Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir.”
(Qs. Al-Maidah: 67)¹*

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”
(Qs. An-Nahl: 125)²*



*Berangkat Dengan Penuh Keyakinan. Berjalan Dengan Penuh Keikhlasan.
Dan Istiqomah Dalam Mencapai Tujuan*

¹Nanang Gozali, *Tafsir dan Hadist Tentang Pendidikan*, (Bandung:Pustaka Setia, 2013), hlm. 226

²*Ibid.*, hlm. 227

ABSTRAK

PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA

Ivo Milawati
NIM. 15913092

Anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan kognitif rendah sehingga mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, perhatian yang kurang dan motivasi anak untuk belajar sulit dibangun serta kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran. Maka diperlukan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, yakni menggunakan animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi; (2) Bagaimana hasil pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan latar SLBN Pembina Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan pengujian keabsahan data dengan menggunakan triangulasi.

Hasil menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi dalam kemampuan mengenal huruf-huruf hijaiyah yang dilakukan guru dilihat dari penyajian dan penyampaian di kelas sudah baik. (2) Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita pada kelas II SDLB Pembina terlihat perubahan yang signifikan. Jika dilihat dari peningkatan yang dialami siswa, maka pembelajaran dengan menggunakan animasi memiliki kontribusi yang baik dalam peningkatan kemampuan siswa mengenal huruf hijaiyah yakni menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan membaca huruf hijaiyah. Tapi, tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemampuan anak bisa turun atau tetap pada sebelumnya. Hal ini dikarenakan faktor-faktor yang dialami siswa baik interen maupun eksteren.

Kata Kunci: Pembelajaran, Animasi, Kemampuan Mengenal Huruf, Tunagrahita

ABSTRACT
**ANIMATED LEARNING OF ARABIC LETTERS FOR CHILDREN WITH
MILD MENTAL DISABILITY AT SLBN (ELEMENTARY SCHOOL FOR
EXCEPTIONAL CHILDREN) PEMBINA YOGYAKARTA**

Ivo Milawati

Student Registration Number. 15913092

Children with mild mental disability are normally born with low level of cognitive ability which impedes them from recognizing letters. It is mainly due to lack of attention as well as difficulties in building their motivation and preparation for lessons. Thus, there is a greater need for them to have a more interesting learning method which may take the form of animated learning.

In this light, the research primarily aims to investigate (1) the implementation process of animated learning; (2) the result of learning method with animation to enhance mentally disabled student's ability in recognizing Arabic letters. This is a field research conducted in SLBN Pembina Yogyakarta. The data were collected through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, the validity of the data was examined through data triangulation.

On the basis of the research, it is revealed that (1) the learning process utilizing animation to enhance mentally disabled student's ability in recognizing Arabic letters as seen from its material delivery and presentation turn up to be significantly running well. (2) The result of the animated learning to enhance mentally disabled student's ability in recognizing Arabic letters of Second grade SDLB Pembina was pretty significant. Considering the student's development, it is possible to say that animated learning method significantly contributes to the student's development in recognizing Arabic letters that is it taught them well how to spell, know, and read letters. However, it is inevitable that student's ability may decrease as the previous ability due to both internal and external factors encountered by the students themselves.

Keywords: *animated learning, letter recognition ability, mentally disabled children*

July 26, 2017

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ
اللَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Maha suci Allah, segala puji bagi-Nya, tiada Tuhan selain Dia. Dialah yang menabur hikmah benih-benih kehidupan, Dialah Yang Maha Kuasa atas segala sesuatu. Shalawat serta salam semoga dilimpahkan kepada Rasulullah saw, teladan utama bagi umat manusia dan rahmat bagi seluruh alam.

Sebagai tugas akhir dan suatu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Universitas Islam Indonesia maka penulis menyusun tesis dengan judul *“Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLBN Pembina Yogyakarta”*. Penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat dan berkontribusi untuk ilmu pengetahuan.

Terselesaikannya tesis ini tentunya tidak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

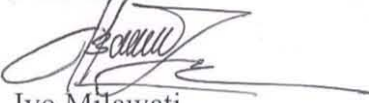
1. Bapak Nandang Sutrisno, SH., LLM., M.Hum., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Tamyiz Mukharrom MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

3. Bapak Dr. Hujair AH Sanaky, MSI., selaku Direktur Program Pascasarjana FIAI MSI UII, dan juga sebagai dosen pembimbing yang memberikan masukan atas tesis ini sekaligus selalu memberi semangat dan dukungannya.
4. Bapak Dr. Yusdani, M.Ag., selaku Sekertaris Program Pascasarjana FIAI MSI UII.
5. Para Dosen MSI UII yang telah membimbing penulis hingga akhir masa kuliah ini dan sangat menginspirasi dengan segala ilmunya.
6. Bapak (alm) dan Ibu, serta keluarga besar penulis yang telah luar biasa mendukung dan mendoakan penulis hingga bisa menyelesaikan studi di MSI UII.
7. Rekan-rekan seperjuangan MSI UII khususnya Program Studi Pendidikan Islam yang sangat menginspirasi.
8. Kepala sekolah dan para guru di SLBN Pembina Yogyakarta yang telah banyak membantu.
9. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang membaca tesis ini karena masih banyaknya kekurangan dalam tulisan ini. Akhir kata, semoga tulisan yang sederhana ini bermanfaat bagi semua pembaca dan bagi penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 01 Agustus 2017

Penulis



Ivo Milawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	10
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	10
D. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN	
TEORI.....	14
A. Kajian Penelitian Terdahulu	14
B. Kerangka Teori	21

BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian.....	63
B. Lokasi Penelitian	64
C. Informan Penelitian	65
D. Teknik Pengumpulan Data	66
E. Keabsahan Data	69
F. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Di SLBN Pembina Yogyakarta.....	78
B. Hasil Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan.....	90
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 4.1	Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Pertama	92
Tabel. 4.2	Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Pertama	93
Tabel. 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama	93
Tabel. 4.4	Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Kedua.....	95
Tabel. 4.5	Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Kedua.....	96
Tabel. 4.6	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua	96
Tabel. 4.7	Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Ketiga	98
Tabel. 4.8	Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pertemuan Ketiga	99
Tabel. 4.9	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan Ketiga	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Komponen-komponen Analisis Data: Model Interaktif	73
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia.¹ Maka tidaklah heran, semua negara menempatkan pendidikan sesuatu yang penting dan utama dalam meningkatkan pembangunan bangsa dan negara. Begitupun Indonesia, yang tertuang dalam isi pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan langkah awal melalui pembelajaran dengan segala komponennya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.² Proses belajar yang terjadi pada diri setiap orang karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja, dimana saja dan oleh siapapun. Salah satu yang menandakan bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut, yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Apabila proses belajar tersebut diselenggara

¹Kunandar, *Guru Profesioanl Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.1

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 1

kan di sekolah-sekolah, ini berarti dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Yang mana interaksi selama proses belajar, pengaruh lingkungan seperti guru, teman, sumber belajar, fasilitas belajar dan lain-lain memberi dampak bagi diri siswa tersebut baik positif maupun negatif. Dengan demikian, sekolah atau dunia pendidikan harus meningkatkan kinerja dalam berbagai aspek yang disesuaikan dengan perkembangan zaman namun tidak mengabaikan nilai dan norma-norma yang berlaku.

Seiring perkembangan zaman, turut membawa perubahan besar dalam semua aspek kehidupan manusia. Dalam kenyataannya, perubahan kemasa datang itu terlalu cepat sehingga dengan cepat pula mempengaruhi kebudayaan seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena dipacu oleh kemampuan teknologi modern.³ Sehingga kehadiran tersebut, dapat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan.⁴ Dengan demikian, pendidikan harus relevan dengan perkembangan zaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan maksimal, karena pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan

³Nana Sudjana & Ahamad Riva'i, *Teknologi Pengajaran*, (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2003), hlm. 24

⁴Suharsimin Arikunto & Lia Yuliana, *Manajemen Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media bekerja sama dengan FIP UNY, 2009), hlm. 164.

kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat.⁵ Secara umum sedikit banyaknya pengaruh-pengaruh itu muncul oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik seperti fasilitas pendidikan tetapi juga sarana non-fisik seperti pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja yang inovatif serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah pengembangan-pengembangan dalam dunia media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh setiap guru profesional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran harus dapat direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan. Di samping memahami penggunaannya, para guru atau pendidik sebagai komponen utama di dalam pendidikan patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat dan mengembangkan sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui sentuhan guru

⁵Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: RinekaCipta, 2008), hlm. 2

diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi dan siap menghadapi tantangan hidup dengan penuh keyakinan dan percaya diri yang tinggi. Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru adalah seseorang yang memegang peran penting dalam pendidikan.⁶ Guru juga merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus. Untuk menjadi seorang guru diperlukan syarat-syarat khusus, sebagai guru yang profesional harus menguasai betul seluk-beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu.⁷

Peranan guru dalam sistem pendidikan dan pengajaran di sekolah sangatlah jelas. Menurut Sudiarto, pentingnya guru dalam sistem pendidikan ditunjukkan oleh perannya sebagai pihak yang harus mengorganisasi atau mengelolah elemen-elemen lain seperti sistem kurikulum, sistem penyajian bahan pelajaran, sistem administrasi, dan sistem evaluasi. Dari berbagai peranan itu, nyata sekali bahwa guru merupakan komponen pembelajaran atau pihak yang berpengaruh dan paling bertanggungjawab bagi keefektifan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, tugas dan peran guru dari hari ke hari semakin berat, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pemilihan media yang terbaik untuk tujuan intruksional bukan pekerjaan yang mudah, yang didasarkan pada beberapa faktor tertentu yang

⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Renika Cipta, 2000). hlm. 1

⁷Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 5

saling berhubungan. Ini juga mengandung makna karena bahwa memilih media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Media di sini adalah media yang benar-benar membantu anak didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru sangatlah penting. Seorang guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan kebutuhan, perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Seorang guru dapat menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran yang diperkirakan dapat membantu anak didik terkhusus anak tunagrahita ringan dalam belajar. Banyaknya penelitian atas problema-problema belajar yang terjadi pada anak tunagrahita ringan seperti penyesuaian materi, perbedaan kemampuan dan pemahaman, titik kejenuhan, cepat lupa, hiperaktif, komunikasi, kurang kreatif, kurangnya dukungan dari orang tua, dan metode oleh guru yang kurang bisa diterima oleh siswa, kiranya dapat memberikan gambaran dan evaluasi untuk meningkatkan kinerja dalam mengemban tugasnya.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan adalah media yang dapat menstimulus gambar dan kata atau visual dan verbal. Levie & Levie dalam Azhar Arsyad, menyimpulkan bahwa stimulus visual

membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberikan hasil belajar yang berurutan (sekuensial).⁸ Oleh karena itu, belajar dengan menggunakan indera ganda yakni penglihatan dan pendengaran, berdasarkan konsep di atas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya. Menurut Baugh dalam Azhar Arsyad, kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera yang lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.⁹ Dengan demikian penggunaan media merupakan komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran bagi peserta didik tidak terkecuali bagi anak dengan kebutuhan khusus, dalam hal ini bagi anak tunagrahita.

Anak tunagrahita merupakan anak dengan kebutuhan khusus yang memiliki intelegensi jelas-jelas berada di bawah rata-rata yang disertai

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 12

⁹*Ibid.*, hlm. 13

dengan kurangnya dalam perilaku adaptif dan terjadi pada masa perkembangannya, sehingga mereka mengalami berbagai masalah, salah satunya berkaitan dengan belajar. Aktivitas belajar tentunya berkaitan dengan fungsi kognisi karena belajar sangat erat hubungannya dengan berfikir dan mengingat. Sebagaimana yang dikemukakan dalam UUD 1945 pasal 32 ayat 1 bahwa;

“Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Dari pernyataan di atas, jelas bahwa pendidikan pun perlu untuk diberikan kepada setiap anak meskipun dalam kenyatannya anak tunagrahita ringan memiliki kesulitan dalam menerima informasi khususnya dalam pembelajaran, tetapi jika mereka dilatih dan di didik terus menerus mereka akan mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan suatu proses pembelajaran erat kaitannya dengan kemampuan kognisi yang dimiliki anak. Slameto mengemukakan “hal-hal yang mempengaruhi kognisi anak diantaranya adalah persepsi, perhatian, mendengarkan, ingatan dan kesiapan”.¹⁰

Kemampuan belajar yang harus dikuasai anak salah satunya adalah kemampuan membaca, dikarenakan kemampuan membaca sangat

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 102

dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan akan sangat diperlukan bagi kemampuan akademik anak di kemudian hari. Kemampuan membaca yang paling mendasar yang harus dikuasai seorang individu adalah kemampuan mengenal huruf. Dalam penelitian ini penulis terfokus pada pengenalan huruf hijaiyah.

Hasil observasi dilapangan yaitu di SLBN Pembina Yogyakarta, merupakan sekolah untuk siswa berkebutuhan khusus dengan beberapa bidang pengelompokan yang ditawarkan, antara lain:

1. Tuna Rungu (B) terdiri dari: KELAS KETERAMPILAN
2. Tuna Grahita Ringan (C): SDLB-SMPLB-SMALB
3. Tuna Grahita Sedang (C1) : TKLB-SDLB-SMPLB-SMALB
4. Autis terdiri dari: SDLB-SMPLB-SMALB

Pengelompokan kelas berdasarkan kebutuhan dan kekurangan siswa merupakan suatu pola untuk pencapaian tujuan pendidikan secara maksimal. Dari beberapa klasifikasi kelas yang ditawarkan di SLBN Pembina Yogyakarta, peneliti menfokuskan pada anak penyandang tunagrahita ringan.

SLBN Pembina Yogyakarta merupakan sebuah lembaga pendidikan formal. Di sekolah ini diajarkan ilmu agama Islam dalam kegiatan pembelajaran yang berupa pengajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Model pembelajaran langsung yang sering digunakan yaitu suatu model pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang

berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap. Sistem pengelolaan pembelajaran dilakukan guru harus menjamin keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan tanya jawab yang terencana. Keadaan siswa tunagrahita ringan SLBN Pembina Yogyakarta, yang umumnya selalu diajar dengan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dan menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu, karena mereka memiliki IQ di bawah rata-rata anak pada umumnya, dan problema-problema yang dialami lainnya, maka dibutuhkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dengan menggunakan animasi merupakan salah satu alternatif dalam daftar rujukan, karena sangat menonjolkan unsur visualisasi dan unsur imajinasi suara. Sehingga apa yang didengar oleh audio (pendengaran) dikuatkan oleh visual (penglihatan) dan begitulah sebaliknya. Sehingga dapat menarik perhatian mereka dan akan mampu mempertahankan respon dalam ingatannya, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir.

Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *“Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLBN Pembina Yogyakarta.”*

B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini yang hendak diteliti adalah “Pembelajaran dengan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta.”

2. Pertanyaan Penelitian

Untuk mengarahkan hal ini ada beberapa rumusan masalah yang dituangkan dalam pertanyaan, yakni:

- a. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta?
- b. Bagaimana hasil pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta.
- b. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan animasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal

huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah dalam menghasilkan temuan-temuan yang dapat dijadikan landasan teori, sehingga diharapkan dapat mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dalam pembelajaran yang lebih menarik daripada media pembelajaran klasik/ konvensional.
2. Diharapkan model pembelajaran dengan menggunakan animasi dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam menarik dan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

b. Secara Praktis

1. Bagi pendidik, sebagai bahan media untuk mengetahui posisi strategis seorang guru, sehingga dapat membuka cakrawala dunia anak. Selain itu, menambah pengetahuan dan wawasan sehingga termotivasi untuk menjadi guru yang inisiator, serta memberi umpan balik dalam menyusun suatu rancangan pembelajaran yang lebih bervariasi dan bermakna.
2. Bagi peserta didik, sebagai pedoman dan bahan untuk memudahkan dalam mengembangkan kemampuan diri menjadi peserta didik yang responsif terhadap perkembangan zaman dan

sebagai alternatif untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

- c. Secara pragmatis, hasil penelitian ini menjadi bahan kajian awal bagi pengembangan penelitian selanjutnya, terutama menyangkut pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan.

D. Sistematika Pembahasan

Bab I: Merupakan bab pendahuluan, yang membahas atau menguraikan kerangka dasar penelitian ini yang berisikan: latar belakang masalah, yaitu alasan peneliti untuk mengkaji penggunaan media animasi dalam pemahaman mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan. Hal ini didasari bahwa anak penyandang tunagrahita memiliki gangguan perkembangan dalam hal kemampuan kognisinya, sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang menarik oleh guru; Kemudian dilanjutkan dengan fokus dan pertanyaan penelitian, yakni memuat pertanyaan terkait bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan hasil dari pembelajaran dengan menggunakan animasi tersebut; Dan selanjutnya membahas tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II: Merupakan kajian kepustakaan (yaitu mengkaji hasil karya-karya ilmiah yang sebelumnya) dan selanjutnya membahas kerangka teori. Adapun kajian kepustakaan/ kajian penelitian terdahulu adalah untuk mengelaborasi konsep, teori atau model sebagai kelanjutan, peningkatan atau penyempurnaan. Ini untuk memposisikan penelitian yang sedang dikerjakan

di antara penelitian-penelitian terdahulu sehingga menghindari plagiasi. Sementara kerangka teori dimaksudkan untuk merumuskan suatu model yang ingin diuji.

Bab III: Pada bab ini mengkaji tentang metode penelitian. Adapun subbab yang akan dikaji pada bab ini yakni jenis penelitian dan pendekatannya, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Pada bab ini difokuskan untuk mengkaji atau membahas dan menganalisis mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan dan hasil proses pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLBN Pembina Yogyakarta sehingga dapat berkontribusi bagi dunia pendidikan.

Bab V: Bab ini merupakan bab penutup, yaitu peneliti berusaha menyimpulkan dari pertanyaan penelitian yang dipaparkan pada subbab analisis. Kemudian diakhiri dengan saran sebagai tawaran atau rekomendasi untuk institusi terkait dan penelitian lanjut.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pembelajaran pada anak tunagrahita sudah beberapa kali dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dan menghasilkan temuan bahwa pembelajaran tersebut kurang maksimal. Sehingga hasil dari penelitian terdahulu membantu peneliti memperoleh gambaran tersebut dari berbagai latar belakang permasalahan dan membantu agar penelitian ini menjadi lebih baik serta sebagai pedoman bagi peneliti. Walaupun demikian penulis menemukan beberapa teori dan keterkaitan implisit sehingga di rasakan dapat diambil sebagai bahan pokok kepustakaan. Hal ini dilakukan untuk menghindari tumpang tindih pembahasan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dan mengambil beberapa pendapat yang dapat mendukung penelitian ini.

Adapun diantaranya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agus Suheri, dengan judul “*Animasi Multimedia Pembelajaran.*”¹ Pada penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya: Belajar dengan mendengarkan, membaca, melihat dan mendengarkan, mengamati lingkungan, dan konsultasi; Pengaruh Teknologi Informasi terhadap pembelajaran; Penggunaan Teknologi Informasi dalam proses belajar

¹Agus Suheri, “Animasi Multimedia Pembelajaran”, dikutip dari <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf> pada hari Sabtu, tanggal 03 Mei 2009, jam 1:28 WIB.

mengajar; Animasi Multimedia dapat dijadikan perangkat bantu dalam pembelajaran; Porsentase daya ingat tinggi ketika orang belajar dengan mendengar, melihat, dan melakukan; Perangkat bantu pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang masih kurang; Bagaimana *Computer Base Training* yang dibuat bisa membantu proses transformasi pengetahuan menjadi lebih jelas, singkat, mudah dan menyenangkan.

Penelitian oleh Tjutju Soendari, Puji Asri dan Ade Mulyani mengenai “*Pengaruh Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Sains Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen Pada Anak Kelas VI SDLB- C Di SLB-C Sukapura)*.”² Dalam penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media animasi komputer dalam meningkatkan hasil belajar sains anak tunagrahita ringan kelas DVI dan memperoleh gambar tentang pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar sains anak tunagrahita ringan kelas DVI, Dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen melalui desain *One Grouf Pretest –posttest designe*.

Penelitian Kadek Agus Hendra Pujawan, Mengenai “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*.”³ Penelitian ini bertujuan Mendeskripsikan *blueprint* multimedia interaktif pembelajaran

²Djuju Soendari dan Puji Asri, “Pengaruh Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Sains Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen Pada Anak Kelas VI SDLB- C Di SLB-C Sukapura)”, dikutip dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195602141980032-TJUTJU_SOENDARI/Artikel/Artikel_Media_IPA.pdf pada hari Kamis, tanggal 08 Maret 2012, jam 4. 51 WIB

³Kadek Agus Hendra Pujawan, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja”, dikutip dari http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/view/294.

animasi berbasis inkuiri. Pada penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran tersebut. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran animasi di kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja antara lain: Proses pembelajaran masih dilakukan dengan memberikan *jobsheet*; Minimnya sumber bacaan; Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif belum optimal; Fasilitas praktik yang kurang memadai; Alokasi waktu yang kurang memadai.

Penelitian Kadek Sukiyasa Dan Sukoco, dengan Judul “*Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*”.⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif. Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*.

Penelitian Rifatuz Zainiah, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik*.”⁵ Penelitian Hasrul, mengenai “*Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik*.”⁶ Penelitian ini bertujuan kelayakan media pembelajaran berbasis animasi dan simulasi proses belajar mengajar.

⁴Kadek Sukiyasa dan Sukoco, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, No. I, Februari 2013, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

⁵Rifatuz Zainiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik,” *Jurnal Pendidikan teknik Elektro*, Vol.5, No.2, Tahun 2016.

⁶Hasrul, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik”, *Jurnal MEDTEK*, Volume 3, No. 2, Oktober 2011.

Penelitian oleh Cipta Wirahma Putriana dan Galih Hermawan, dengan judul *“Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak Tunagrahita SMPLB Di SLB - C Plus Asih Manungga.”*⁷ Penelitian ini dengan tujuan bagi Anak Tunagrahita SMPLB khususnya untuk melatih kognitif anak dengan menjelaskan konsep yang sederhana dan psikomotor yang membentuk pembelajaran berupa *game* untuk melatih siswa dalam bertindak, serta menggunakan model *drill and practice*, dimana program latihan dan praktik disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Produk yang didesain memuat pelajaran IPA dan Matematika.

Penelitian Intan Jumiati, dengan judul *“Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Pada Anak Tunagrahita Ringan.”*⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca kata benda (kursi, rumah, motor, kapal dan pesawat) pada media bagi anak tunagrahita ringan melalui media *Flipchart* huruf pasir dilaksanakan dengan metode *Single Subject Research*.

Penelitian oleh Nia Yolisa Fitri, Martias Z dan Ardisal, dengan judul *“Profil Penyelenggaraan Keterampilan Kecakapan Hidup (Life Skill) Bagi Anak Tunagrahita (Studi Deskriptif Kualitatif Di SLBN 2 Padang).”*⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih objektif tentang

⁷Cipta Wirahma Putriana dan Galih Hermawan, “Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak Tunagrahita SMPLB Di SLB - C Plus Asih Manungga,” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 3 No. 1, Maret 2014, Bandung: Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.

⁸Intan Jumiati, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Pada Anak Tunagrahita Ringan”, dikutip dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/833/690>.

⁹Nia Yolisa Fitri, Martias Z dan Ardisal, “Profil Penyelenggaraan Keterampilan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Bagi Anak Tunagrahita (Studi Deskriptif Kualitatif Di SLBN 2 Padang)”, dikutip dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/3854/3088>.

penyelenggaraan kecakapan hidup (*Life Skill*) bagi anak tunagrahita. Adapun fokus dari penelitian ini adalah profil penyelenggaraan keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) tata boga bagi anak tunagrahita di SLBN 2 Padang. Ini didasari pada ABK tipe tunagrahita memiliki modalitas mengulang-ulang satu jenis pekerjaan dan ia serius saat bekerja. Tunagrahita ini jika dilatih terus menerus akan mampu bekerja dengan hasil layak dipasarkan. Namun, pengelolaan pembelajaran vokasional bagi tunagrahita ini tidak mudah mengingat potensi tunagrahita yang bervariasi dan bersifat individual. Di sisi lain kondisi tunagrahita yang masih dalam taraf belajar kemampuan vokasional, tentu belum dapat menghasilkan kualitas hasil produksi yang memenuhi persyaratan pasar. Kondisi lebih khusus pada ABK dengan kemampuan mental rendah (anak tunagrahita), membutuhkan waktu lebih lama untuk belajar keterampilan dan hanya dapat menyelesaikan satu atau dua bagian untuk satu jenis produk.

Penelitian Michael J.H Louck, dengan judul “*Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita*”.¹⁰ Dalam penelitian ini kurangnya pengalaman guru memiliki kompetensi dalam bidang keterampilan motorik di SLB dan kurangnya penerapan panduan media dalam penyampaian pembelajaran pada anak SLB menggunakan media yang menarik.

¹⁰Michael J.H Louck, “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita,” *Tesis*, Yogyakarta: Pascasarjana UNY, 2014.

Penelitian Umi Fadillah, dengan judul “*Alat Bantu Identifikasi Anak Tunagrahita Berbasis Web.*”¹¹ Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecerdasan IQ dan golongan anak tunagrahita secara cepat dan akurat. Sehingga ketidaktepatan dalam memberikan pendidikan dan perawatan pada anak tunagrahita dapat ditangani dengan baik.

Penelitian oleh Lovandri Diwandara Putra, dengan judul “*Pengembangan Multimedia Pelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini.*”¹² Dalam penelitian ini, bahwa guru belum pernah menggunakan perangkat program multimedia untuk mengajar di dalam kelas, karena program di sekolah tidak ada disediakan.

Penelitian Muhammad Yusuf, dengan judul “*Efektivitas Metode Analisis dan Sintesis Pembelajaran Kesadaran Fonemik Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan.*”¹³ Penelitian Nurul Fitria Kumaladewi, dengan judul “*Pelatihan Keterampilan Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa.*”¹⁴ Penelitian Ratna wulandari, dengan judul “*Peranan Pelatihan Membaca Dengan Model Kognitif-Behavioral Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak.*”¹⁵

Penelitian-penelitian ini didasari banyaknya fakta mengenai anak yang

¹¹Umi Fadillah, Bantu Identifikasi Anak Tunagrahita Berbasis Web,” Tesis, Yogyakarta: UGM, 2011.

¹²Lovandri Diwandara Putra, “Pengembangan Multimedia Pelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini”, Tesis, Yogyakarta: Pascasarjana UNY, 2014.

¹³Muhammad Yusuf, “Efektivitas Metode Analisis dan Sintesis Pembelajaran Kesadaran Fonemik Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan,” Tesis, Yogyakarta: Pascasarjana Psikologi, 2008.

¹⁴Nurul Fitria Kumaladewi, “Pelatihan Keterampilan Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa,” Tesis, Yogyakarta: Pascasarjana Psikologi UGM, 2011.

¹⁵Ratna Wulandari, “Peranan Pelatihan Membaca Dengan Model Kognitif-Behavioral Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak,” Disertasi, Yogyakarta: UGM, 2009.

mengalami kesulitan membaca, diantaranya belum lancar membaca, belum dapat memahami bacaan yang dibacanya, dan belum memiliki kemampuan membaca sesuai dengan usia ditahap perkembangan membacanya.

Penelitian-penelitian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni pada problem masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan animasi dalam peningkatan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyahnya sebagai bekal untuk membaca dan memahami al-Qur'an dimasa depan. Ini dipelopori bahwa masalah-masalah yang dihadapi anak tunagrahita dalam memahami konsep materi yang diberikan tampaknya menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan. Di mana dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru menjadi tombak utama dalam penggunaan metodologi pembelajaran, baik dalam penyampainnya maupun penyajiannya. Sehingga sejauh pengetahuan penulis, penelitian tentang pembelajaran dengan menggunakan animasi untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita perlu ditingkatkan lagi. Karena signifikansi pembahasan ini sangat diperlukan. Karena asumsi penulis, media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang integral dari pembelajaran itu sendiri dalam membantu fokus belajar anak didik. Secara spesifik penelitian ini menjadi suatu hal yang penting sehingga penelitian ini perlu adanya pengkajian ulang untuk meningkatkan kemajuan dan kemudahan dalam proses belajar mengajar.

B. Kerangka Teori

1. Konsep Pembelajaran

Memaknai tentang konsep dasar pembelajaran, berarti guru dihadapkan pada tiga pertanyaan, yaitu (1) apa yang dibelajarkan, (2) bagaimana membelajarkannya, dan (3) bagaimana mengevaluasi hasil belajar siswa, pertanyaan pertama merupakan pertanyaan konvergen yang memerlukan jawaban pasti, sedangkan pertanyaan kedua dan ketiga adalah pertanyaan divergen yang jawabannya tidak terbatas, tetapi memerlukan kajian yang mendalam terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berkenaan dengan pertanyaan pertama apa yang dibelajarkan oleh guru adalah materi yang tertuang dalam kurikulum, dalam artian dijabarkan pada standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), lalu bagaimana membelajarkannya (pertanyaan kedua) bergantung pada tujuan pembelajaran dan dituangkan ke dalam strategi serta media yang digunakan untuk pencapaian tujuan yang optimal. Sedangkan, pertanyaan ketiga bagaimana mengevaluasinya berkaitan erat dengan penilaian aktivitas saat proses belajar berlangsung dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan ilustrasi di atas, belajar merupakan proses internal yang kompleks. Belajar memiliki konsep dasar yakni kegiatan yang mengubah keadaan seseorang menjadi lebih baik. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar berasal dari kata ajar yang artinya petunjuk yang diberikan kepada seseorang supaya diketahui atau dituruti. Konsep yang hampir serupa dikemukakan oleh para ahli. Misalnya Witherington dalam E. Kosasih mengungkapkan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.¹⁶

Kesamaan umum, yang mendasari konsep-konsep belajar di atas sebagai berikut: belajar merupakan perubahan tingkah laku, yakni ditandai dengan adanya sesuatu baru pada diri seseorang, baik itu berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, ataupun kecakapan serta hasil dari suatu pengalaman, yakni berupa interaksi dengan sumber belajar seperti lingkungan, buku, ataupun orang. Konsep-konsep di atas menyiratkan suatu ciri yang menyertai proses terjadinya belajar. Bloom mengungkapkan tiga aspek perubahan perilaku pada diri seseorang sebagai hasil belajar. Ketiga aspek itu meliputi: kognitif (berkaitan dengan kemampuan berfikir (pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis) seseorang terhadap suatu materi pelajaran), afektif (berkaitan dengan penyikapan, perasaan, minat, moralitas seseorang terhadap suatu materi pelajaran), dan psikomotor (berkaitan dengan fungsi sistem syaraf, otot,

¹⁶E. Kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), hlm.1

dan fungsi fisikis. Wujud berupa kemampuan mencipta, berkreasi, dan sejenisnya.¹⁷

Merujuk pada konsep umum, ciri-ciri, dan aspek-aspek belajar yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar sesungguhnya merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses, di dalam keberlangsungannya, belajar terdiri dari beberapa tahap atau fase. Untuk sampai pada pemerolehan suatu kompetensi, seseorang harus melewati beberapa bagian. Sementara itu, dikemukakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa kegiatan ideal suatu pembelajaran mencakup tiga hal, yakni tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Sementara itu, dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, menalar (mengumpulkan informasi), mengasosiasi (mencipta), dan mengkomunikasikan. Kelima langkah ini lebih dikenal dengan istilah pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah. Di samping itu, diharapkan muncul pula langkah mengkreasikan sebagai efek pemuncak dari suatu proses pembelajaran.¹⁸

Dalam kaitannya dengan tahapan belajar, nyatalah bahwa kegiatan itu sangat berkaitan dengan kegiatan mengajar. Dalam hal ini, mengajar diartikan sebagai segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Mengajar dapat pula didefinisikan sebagai kegiatan yang menciptakan

¹⁷*Ibid.*, hlm. 6

¹⁸*Ibid.*, hlm. 11

situasi dan mendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian belajar dan mengajar merupakan dua istilah yang timbal balik. Kedua istilah itulah yang kemudian dipadukan dalam satu istilah, yakni pembelajaran, yakni mengartikan pembelajaran sebagai satu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar. Di dalamnya berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa.¹⁹ Definisi lain, pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum. Dalam definisi ini pun terdapat dua variabel yang bermuara pada kegiatan belajar mengajar yakni usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru (mengajar), dan menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (belajar). Dengan demikian, jelaslah bahwa pembelajaran merupakan istilah lain untuk proses belajar mengajar.²⁰

Di dalam lampiran Permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar setiap siswa

¹⁹*Ibid.*, hlm. 11

²⁰*Ibid.*, hlm. 12

mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Pada akhirnya mereka menjadi komponen penting untuk mewujudkan masyarakat belajar. Kualitas lain yang dikembangkan kurikulum dan harus terealisasi dalam proses pembelajaran antara lain kreativitas, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup siswa guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Dalam proses pembelajaran, perlu juga adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung. Penciptaan sistem lingkungan berarti menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif bagi siswa. Kondisi ini dapat berupa sejumlah tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa, menuntut agar siswa memecahkannya, dan seperangkat keterampilan yang perlu dikuasai siswa. Menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif berarti juga termasuk menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi.²¹ Dengan demikian pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan lancar.

Dalam mencapai hasil yang efektif, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip-prinsip berikut:

1. Berpusat pada siswa
2. Mengembangkan kreativitas siswa
3. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
4. Bermuatan nilai, etika, estetika, logika dan kinestika

²¹Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2012), hlm. 7

5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna.

Dalam proses tersebut, siswa adalah subyek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengontruksi, dan menggunakan pengetahuannya. Untuk itu, pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengontruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, siswa perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah menemukan segala sesuatu untuk dirinya dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya. Adapun guru adalah memberikan kemudahan-kemudahan yakni dengan mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan siswa untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka sendiri, menjadi sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator di dalam proses interaksi belajar siswa. Guru menggunakan metode dan media mengajar secara variasi sesuai dengan tujuan belajar, kompetensi siswa dan kondisi lingkungannya. Terlepas dari karakteristik di atas, suatu pembelajaran berlangsung secara efektif, kreatif dan inovatif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang direncanakan.

Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran, guru dapat mengamati aktivitas siswa secara langsung maupun tidak langsung.

Pengamatan terhadap proses belajar siswa yang dilakukan secara tidak langsung merupakan proses belajar siswa yang bersifat internal. Proses belajar siswa yang bersifat internal ini, dapat dipahami guru melalui perilaku siswa dalam menekuni materi pembelajaran yang dipelajarinya. Perilaku belajar merupakan respon siswa terhadap tindakan guru dalam pembelajaran. Proses belajar merupakan hal yang dialami siswa atau suatu respon terhadap segala yang dibelajarkan guru melalui program yang telah dipersiapkan atau dikenal dengan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Sedangkan, hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar yang berupa perilaku belajar yang diinginkan melalui strategi yang dipilih guru.

2. Konsep Animasi

a. Pengertian

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Selain itu animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan.²²

Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.²³ Pengertian lain yang sama, animasi merupakan olahan

²²Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 317

²³*Ibid.*, hlm. 18

gambar yang lebih lanjut dimana gambar tersebut dapat bergerak.²⁴ Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek.²⁵ Animasi lebih menekankan pada pembuatan ilustrasi visual oleh manusia yang dibuat menggunakan *software* dengan bantuan komputer. Ilustrasi dasar tersebut dibuat bergerak sesuai dengan narasi yang telah direncanakan. Konsep animasi ini banyak digunakan untuk pembuatan film kartun serta stimulasi visual sebuah fenomena yang memiliki proses/ tahapan.²⁶

Animasi di dalam suatu aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu yang lebih dinamik serta menarik. Sebagai media dalam ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

²⁴Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 365

²⁵Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi...*, hlm. 318

²⁶Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya...*, hlm. 365

b. Jenis-jenis Animasi

Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui berbagai kesan khas.²⁷ Apapun bentuk animasi yang digunakan, ia mampu menghasilkan perbedaan dalam program yang mendukungnya karena sifat manusia menyukai sesuatu yang dinamik dan bukan statik. Walaupun demikian, proses penghasilan animasi bukanlah sesuatu yang mudah. Diperlukan pengalaman, kemahiran serta kepakaran yang tinggi bagi tujuan penghasilan. Pakar animasi yang sering dikenal sebagai animator diperlukan dalam jumlah yang banyak dalam menghasilkan suatu animasi yang berkualitas tinggi.

1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan dengan gambar objek yang dapat bergerak. Objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis) saja. Pendesain animasi di komputer, hanya perlu menganimasikan objek antar *keyframe* tidak perlu lagi membuat animasi *frame* demi *frame* seperti pembuatan animasi gambar

²⁷Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi...*, hlm. 354

demikian gambar dalam pembuatan kartun film konvensional. Sedangkan *frame-frame* antar *keyframe* tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh komputer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator.²⁸

2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan dunia animasi komputer sekarang sudah sangat pesat, apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi, yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi (Z-axis) maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja objek tersebut dibuat dunia maya (*virtual reality*). Perkembangan ini dilengkapi dengan berbagai perangkat lunak yang mendukung seperti *Micromedia flash*, *GIF animation* dan *corel rave*, dan lain-lain. Animasi 3D mudah untuk dideskripsikan, tetapi lebih sulit untuk dikerjakan. *Properties* 3D model didefinisikan dengan angka-angka. Dengan merubah angka bisa merubah posisi objek, rotasi, karakteristik permukaan, dan bahkan bentuk. Faktor yang membuat animasi 3D lebih sulit adalah harus memvisualisasikan bentuk 3 dimensi, kemampuan *processing* untuk proses render objek 3D, perlu cukup dana, kesabaran dan latihan.²⁹

Animasi 3D adalah cabang terbaru dari animasi komputer. Penciptaan animasi 3D terdiri dari tiga tahap yaitu

²⁸*Ibid.*, hlm. 329

²⁹*Ibid.*, hlm. 329

pemodelan, *layout* dan animasi, dan rendering.³⁰ Tahap pemodelan adalah fase, dimana 3D mesh, model atau bentuk objek dibuat. Komputer digunakan secara luas untuk menyebabkan hal ini. Ada banyak metode kerja dan alat untuk pemodelan. Setiap teknik dan metode telah aspek yang berbeda dan digunakan sesuai kebutuhan. Pada tahap *layout* dan animasi objek 3D yang dikirim untuk gerakan. Ada berbagai teknik, yang digunakan dalam proses animasi seperti *invers kinematika*, *keyframing*, dan menangkap gerak. Semua teknik ini digunakan secara bersamaan atau sesuai dengan situasi. Pada tahap rendering, 3D objek di konversi dalam gambar ditahap ini. Ini adalah tahap yang paling penting dari keseluruhan proses. Penggunaan cahaya dan kamera, sangat penting dalam proses ini. Bayangan, suasana hati, refleksi, gelombang dan efek khusus diciptakan dengan bantuan *software* 3D berbagai.³¹

3) *Stop Motion Animation*

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* karena animasi menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah siap, lalu di foto gerakan pergerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung

³⁰*Ibid.*, hlm. 329

³¹*Ibid.*, hlm. 330

menjadi gambar yang bisa bergerak. Animasi ini agak sukar untuk dihasilkan dan memerlukan biaya yang tinggi.³²

4) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi ini jarang didengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali bahkan disebut nenek moyangnya animasi. Animasi *clay* termasuk salah satu jenis yang cara pembuatannya sama dengan *stop motion animation picture*.³³

5) Animasi Jepang

Anime adalah sebutan tersendiri untuk film Jepang. Anime biasanya menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan komputer dengan berbagai macam cerita. *Anime* juga terdiri dari beberapa jenis tetapi yang membedakan bukan cara pembuatannya, melainkan formatnya, yaitu serial televisi, OVA dan film bioskop.³⁴

6) Animasi *File GIF*

Animasi GIF merupakan animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan. Contoh sederhana membuat animasi GIF dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*, pada dasarnya animasi yang akan dibuat adalah beberapa gambar

³²*Ibid.*, hlm. 331

³³*Ibid.*, hlm. 331

³⁴*Ibid.*, hlm. 332

yang digunakan dan dimainkan secara bergantian seperti halnya *slideshow*.³⁵

c. Prinsip Kerja Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai sebuah objek yang bergerak dinamis dan statis. Objek dapat berupa teks maupun bentuk-bentuk lainnya. Bentuk-bentuk gerak animasi banyak jenisnya, dan sulit dihitung. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu ketempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Secara sederhana prinsip kerja animasi adalah: (1) Menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan, atau (2) mengubah nilai koordinat suatu objek sehingga diperoleh efek gambar yang hidup.³⁶

d. Efek Animasi

Ada tiga macam efek animasi yang digunakan dalam multimedia sebagai berikut:

1) Animasi Berbasis Fiksel

Pada dasarnya adalah kumpulan dari gambar berbasis fiksel yang dimainkan berurutan dan berkelanjutan yang menimbulkan kesan sebuah gerakan. Hal ini biasanya membentuk sebuah file gambar bergerak baik terkompres

³⁵*Ibid.*, hlm. 332

³⁶*Ibid.*, hlm. 335

maupun tidak, seperti *MPGE*, *file .move QuickTime*, *AVI* atau tipe berkas lain yang sama.

2) Animasi Berbasis Vektor

Animasi flash adalah format standar industri untuk animasi berbasis vektor. Tidak mengandalkan transisi piksel antar gambar secara individual, animasi dihasilkan dengan manipulasi penentuan geometri dan vektor gambar.

3) Animasi Hibrid

Animasi berdasarkan pergerakan piksel dan atau elemen-elemen yang berbasis vektor, gambar atau film *authoring software*. Contoh ini adalah kemampuan untuk menganimasikan gambar piksel dan teks berbasis vektor dengan sebuah gambar latar dalam sebuah media presentasi yang interaktif.³⁷

e. Bahasa Animasi

1) *Linier-list Notations*

Semua event dalam animasi ditulis dengan sebuah awal dan akhir nomor frame dan sebuah aksi yang akan dilakukan pada suatu koordinat tertentu.

2) *General Purpose Language*

General purpose language dilakukan dengan menempelkan animasi pada bahasa pemrograman biasa. Nilai dari variabel

³⁷*Ibid.*, hlm. 336

pada bahasa pemrograman tersebut dijadikan sebagai parameter untuk prosedur animasi.

3) *Graphical Language*

Graphical Language adalah bahasa visual yang mampu memvisualisasikan dari perintah-perintah untuk membangun animasi.

f. **Metode Mengontrol Animasi**

Ada beberapa metode untuk mengontrol animasi yaitu:

1) *Full Explicit Control*

Animator mengatur seluruh kontrol animasi dengan perintah-perintah yang akan dilakukan dalam animasi, bahkan untuk data-data seperti interpolasi dan rotasi dilakukan secara eksplisit atau berdasarkan inputan dari *mouse*, *keyboard*, atau *joystick*.

2) *Procedural Control*

Berdasarkan komunikasi antar obyek untuk mendapatkan propertinya. Kontrol yang terjadi antara satu obyek dengan yang lainnya. Misalnya suatu objek bola tidak boleh melewati objek dinding.

3) *Constraint Live Action*

Pengontrolan terjadi berdasarkan kenyataan yang ada sesuai dengan dunia nyata.

4) *Kinematics and Dynamic*

Kinematik berdasarkan posisi dan kecepatan dari *point*.³⁸

g. **Pembuatan Animasi**

1) Teknik Pembuatan Animasi

Dalam pembuatannya dalam satu detik durasi, film animasi memakai 18 hingga 24 buah gambar berurutan. Semakin banyak gambar per detik maka animasi tersebut semakin halus gerakannya. Animasi melibatkan banyak tenaga teknik terlatih di bidang masing-masing. Seperti pembuatan naskah, sutradara, sketsa gambar, gambar jadi, hingga pengisian suara dan musik latar.³⁹ Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan animasi, antara lain dengan sistem:

a) Teknik Cell (*Cell Technique*)

Teknik cell ini merupakan teknik dasar pembuatan film animasi klasik. Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang/ sel (cell). Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*) dibuat sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.⁴⁰

³⁸*Ibid.*, hlm. 337

³⁹*Ibid.*, hlm. 340

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 341

b) Teknik Bayangan

Pada teknik bayangan figur setiap adegan dibuat dengan mempergunakan lempengan karton atau kulit. Media tersebut digunting sesuai karakter figurnya. Tokoh yang ditampilkan biasanya tampak samping agar karakternya terlihat jelas. Efek siluet yang ditimbulkan dari sorotan lampu di belakang layar ke objek figur tersebut menjadikan kesan tersendiri saat ditonton. Jika media tersebut dijauhkan dari layar akan terlihat membesar dan jika ditempelkan ke layar akan terlihat ukuran media yang sebenarnya. Wayang (bayang) kulit merupakan salah satu yang termasuk mempergunakan teknik ini.⁴¹

c) Teknik *Computing* 2D

Perkembangan teknologi komputer memberikan kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/*dubbing* dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personel komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik manual, setiap detail kesalahan terkadang harus diulang kembali dari awal. Selain itu dalam penggandaan objek

⁴¹*Ibid.*, hlm. 341

animasi teknologi komputer memungkinkan penggunaanya tidak melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang. Hanya dengan *copy* dan *paste* maka gambar yang sama dapat digandakan dan diolah kembali, diperbesar, diperkecil, ditambah, maupun dikurangi setiap elemnya. Kemudahan dalam segi fasilitas yang ditunjang oleh teknologi ini memungkinkan setiap kita bisa mempelajarinya untuk membuat sebuah animasi, baik berupa film maupun animasi sederhana. Pada gamabar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar (2D) kesan kedalaman belum muncul.⁴²

d) Teknik *Computing* 3D

Teknologi pada animasi 3D ilusi yang disuguhkan terkesan memiliki ruang dan kedalaman. Ilusi tersebut terlihat nyata menyulap mata sehingga kesan (yang sebenarnya 2 dimensi) menjadi tiga dimensi. Teknologi komputer dapat memanipulasi bentuk, maka perkembangan teknik animasi pun semakin berkembang. gambar yang biasa ditampilkan secara *flat*, dengan efek tiga dimensi, sebuah benda yang direkayasa dapat dibidik pandangannya dari segala arah.⁴³

⁴²*Ibid.*, hlm. 342

⁴³*Ibid.*, hlm. 342

2) Proses Pembuatan Animasi

Ada dua proses pembuatan animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital.⁴⁴ Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional.

Teknik *celluloid* atau konvensional ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar menjadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer ke atas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/cell dan diwarnai oleh *ink* dan *paint department*. Setelah film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu *multiplane camera* di dalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan statis. Dengan demikian, latar depan dan belakang dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.⁴⁵

Setelah perkembangan teknologi komputer, sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara dapat dilakukan dengan

⁴⁴*Ibid.*, hlm. 348

⁴⁵*Ibid.*, hlm. 348

mempergunakan satu personel komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan terkadang harus diulang kembali dari awal. Berdasarkan teknik pembuatannya animasi dapat dikelompokkan tiga, yaitu:⁴⁶

a) Animasi *Stop-Motion*

Stop-motion sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.⁴⁷

b) Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang

⁴⁶*Ibid.*, hlm. 348

⁴⁷*Ibid.*, hlm. 349

sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi dua dimensi.⁴⁸

c) Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Perkembangan teknologi komputer saat ini memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan pemain dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Animasi berbasis komputer adalah teknik

⁴⁸*Ibid.*, hlm. 349

pengolahan animasi menggunakan komputer dengan *tool* untuk membuat *visual effect*.⁴⁹ Prosesnya meliputi:

- (1) *Input processs*, yakni sebelum komputer dapat dipakai dalam animasi, gambar harus didigitalisasi untuk membantu *key frame* terdigitalisasi.
- (2) *Composition stage*, adalah *stage* dimana *foreground* dan *background* dikombinasikan untuk menghasilkan individual *frame* untuk animasi final. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *image-composition techniques*, yaitu menempatkan *low resolution frame* dalam *array*.
- (3) *Inbetween process*, pergerakan dari satu posisi ke posisi lain membutuhkan komposisi frame dengan posisi intermediate antar *key frame*. Proses tersebut dilakukan dengan menggunakan interpolasi.⁵⁰

h. Memilih Format Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak. Pergerakan gambar itu dibentuk dengan menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi, sehingga menghasilkan objek gambar statik yang dapat bergerak seperti hidup. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia

⁴⁹*Ibid.*, hlm. 349

⁵⁰*Ibid.*, hlm. 350

menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan yang sebenarnya dan dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui berbagai kesan khas dan dalam proses pembuatannya diperlukan pengalaman, keterampilan dan kepakaran yang tinggi.⁵¹ Sehingga perlu memperhatikan beberapa hal yakni pengetahuan awal siswa, kemampuan spesial murid, dan bagaimana animasi akan disajikan. Sehingga apabila animasi yang tidak dikonstruksikan secara baik tidak akan efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, ada tiga jenis format animasi sebagai berikut:⁵²

- 1 Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, *Zoom in*, *Zoom Out*, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk pause dan zoom in.
- 2 Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi

⁵¹Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi...*, hlm. 354

⁵²Zulaikha, "Gambar Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar", *MAGISTRA*, Volume 4 No. 1, Maret 2013, hlm. 115

mereka. Namun kekurangannya, terletak pada pengetahuan awal (*prior knowledge*) atas materi yang dipelajari menyebabkan siswa tidak tahu mana bagian yang penting dan harus diperhatikan guna memahami materi dan yang tidak penting. Seringkali murid lebih memperhatikan bagian yang tampak lebih menonjol secara perseptual.

- 3 Animasi manipulasi langsung (*Direct-Manipulation Animation (DMA)*). DMA menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan slider). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian dan kejadiannya dapat diulang.⁵³

3. Animasi Pada Pembelajaran

Animasi merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran terdapat dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dalam pembelajaran, penggunaan animasi memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menunjukkan objek dengan idea.
- b. Menjelaskan konsep yang sulit.
- c. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.

⁵³*Ibid.*, hlm.115

d. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.⁵⁴

Animasi yang dimanfaatkan untuk media ilmu pengetahuan memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada perangkat komputer media ini dikenal dengan istilah CAI atau *Computer-Aided Intruction* atau *Computer-Assisted Intruction*. Contohnya adalah animasi dokumenter dinosourus, pembelajaran IPS, pembelajaran shalat dan cara baca al-Qur'an, perjalanan dalam dunia maya, ensiklopedi jagat raya, darah dalam tubuh manusia, dan sebagainya.⁵⁵

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran untuk dua alasan, yakni: *Pertama*, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi ini berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, lucu, aneh sekiranya akan menarik perhatian siswa. Sehingga dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan. *Kedua*, sebagai sarana

⁵⁴Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi...*, hlm. 318

⁵⁵Zulaikha, “ Gambar Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”, *MAGISTR*, Volume 4 No. 1, Maret 2013, hlm. 120

untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.⁵⁶

Dengan demikian kiranya perlu memperhatikan gambar animasi yang akan disajikan. Rahadi dalam Zulaikha mengatakan, media gambar yang baik, termasuk di dalamnya animasi, harus memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) autentik, (2) sederhana, (3) ukuran proporsional, (4) memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, (5) mengandung *message*. Tidak setiap animasi yang bagus merupakan media yang baik. Sebagai media yang baik, animasi hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁵⁷ Oleh karena itu, guna meningkatkan pembelajaran, pendidik seharusnya memiliki rencana penggunaan gambar-gambar dan animasi berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a) Peserta didik belajar banyak dari gambar-gambar dan kata-kata, dibandingkan dengan kata-kata saja.
- b) Gambar hanya memfasilitasi pembelajaran jika peserta didik memiliki pengetahuan yang sedikit dan jika subyek terkait divisualisasikan dengan cara yang tepat.
- c) Animasi menjadi lebih efektif jika peserta didik dapat mengendalikan kecepatan dan arahnya, tapi walaupun ada suatu animasi yang memungkinkan kendali penuh bagi pengguna, penyertaan lebih banyak dukungan dan panduan mestilah

⁵⁶*Ibid.*, hlm. 117

⁵⁷*Ibid.*, hlm. 120

dipertimbangkan jika ingin difungsikan sebagai perangkat yang efektif bagi pembelajaran. Lebih jauh, ketika mengajarkan sains, tidaklah cukup untuk menampilkan eksperimen virtual. Peserta didik mestilah berpartisipasi dalam sebuah eksperimen langsung.⁵⁸

4. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah kumpulan huruf-huruf arab yang berjumlah dua puluh sembilan. Huruf inilah yang terpakai dalam al-Qur'an dan terkenal sampai sekarang.⁵⁹ Sedangkan kemampuan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa berasal dari kata mampu yang berarti sanggup melakukan sesuatu.⁶⁰ Istilah kemampuan biasanya diidentikkan dengan kemampuan individu dalam melakukan suatu aktivitas yang menitikberatkan pada latihan dan *performance* (apa yang bisa dilakukan individu setelah mendapat latihan).⁶¹ Kemampuan juga merupakan sesuatu yang dapat dilakukan individu setelah individu tersebut mendapat latihan-latihan. Dalam hal ini kemampuan merupakan daya untuk melakukan sesuatu dan bahasa adalah penguasaan alat komunikasi baik secara lisan, tulisan maupun menggunakan tanda-tanda isyarat. Dan bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginannya maupun kebutuhannya.

⁵⁸Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi...*, hlm. 355

⁵⁹Acep Lim Abdurrohman, *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*, (Bandung: Diponegoro, 2003), hlm. 17

⁶⁰Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 308

⁶¹Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), hlm. 160-161

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan daya yang dimiliki anak dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan berkomunikasi. Sehingga kemampuan intelektualnya lebih mempunyai peranan, karena dalam hal ini anak dituntut untuk mengenal, mengingat dan memahami dari materi yang diberikan padanya.

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.⁶² Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis.⁶³ Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf.⁶⁴ Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta menyebutkan nama setiap huruf hijaiyah.

⁶²Soenjono Dardjowidjojo, *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003), hlm. 300

⁶³Carol Seefeldt, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), hlm. 330-33

⁶⁴Ahsin W. Al-Hafidz, *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 63

Oleh karena itu, perlu untuk memperkenalkan huruf hijaiyah sejak dini. Memperkenalkan huruf hijaiyah sejak dini merupakan bekal untuk membaca al-Qur'an dengan baik dan benar. Agus Hariyanto mengungkapkan bahwa dengan setrategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan baik and mudah.⁶⁵ . Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat dan mengenal huruf-huruf dengan baik dan jelas, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Dalam penelitian ini, indikator kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Menyebutkan huruf hijaiyah
- 2) Menunjuk huruf hijaiyah
- 3) Membaca huruf hijaiyah

5. Tunagrahita

a. Pengertian

Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang memiliki kondisi kecerdasannya di bawah rata-rata, dalam bahasa Indonesia pernah digunakan misalnya lemah otak, lemah ingatan, lemah psikis, istilah ini digunakan ketika pendidikan PLB belum

⁶⁵Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Menjadi Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 82

digalakkan, sesuai dengan perkembangan pendidikan istilah penyebutan diperhalus dari lemah otak menjadi tuna mental dan sejak dikeluarkan PP Pendidikan Luar Biasa No. 72 tahun 1991 kemudian digunakan istilah tunagrahita. Apapun istilah yang digunakan yang terpenting adalah tentang siapa dan bagaimana anak tunagrahita untuk mendapatkan layanan pendidikan dan pengajaran yang tepat bagi mereka, dalam pengembangan diri mereka.

Apabila dilihat dari asal katanya *tuna* berarti merugi sedangkan *grahita* berarti pikiran. Anak tunagrahita adalah anak-anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya.⁶⁶ Suatu batasan yang dikemukakan oleh AAMR (*American Association on Mental Retardation*) dalam Frieda Mangunshor menjelaskan bahwa keterbelakangan mental menunjukkan adanya keterbatasan yang signifikan dalam berfungsi, baik secara intelektual maupun perilaku adaptif yang terwujud melalui kemampuan adaptif konseptual, sosial, dan pratikal, keadaan ini muncul sebelum usia 18 tahun.⁶⁷ Ada dua poin penting dalam pernyataan tersebut yaitu bahwa keterbelakangan mental mencakup tidak hanya fungsi intelektual melainkan juga tingkah laku adaptif, serta bagaimana keduanya masih dapat dikembangkan pada seseorang dengan keterbelakangan mental. Karena bahwa fungsi

⁶⁶*Ibid.*, hlm 21

⁶⁷Frieda Mangunshor, *Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Depok: LPSP3 UI, 2014), hlm. 129

intelektual ditentukan melalui tes intelegensi yang menunjukkan kemampuan yang berhubungan dengan kinerja akademis. Sementara, kemampuan adaptif merujuk pada kemampuan konseptual, sosial dan pratikal yang dipelajari seseorang untuk dapat berfungsi dalam kehidupan sehari-harinya.

Adapun menurut Endang Rochyadi dan Zainal Alimin menyebutkan bahwa tunagrahita berkaitan erat dengan masalah perkembangan kemampuan kecerdasan yang rendah dan merupakan sebuah kondisi.⁶⁸ Masa perkembangan dinyatakan sebagai periode waktu antara konsepsi dan sampai usia 18 tahun. Defisit dalam perkembangan mungkin terjadi karena lambat, terhambat, atau perkembangan tidak lengkap disebabkan karena kerusakan otak, proses degeneratif dalam sistem saraf pusat, atau regresi, dari sebelumnya yang dinyatakan normal, disebabkan faktor psikologis.

Dengan demikian, terdapat lima basis yang dapat dijadikan pijakan konseptual dalam memahami anak tunagrahita, yaitu: tunagrahita merupakan kondisi; kondisi tersebut ditandai oleh adanya kemampuan mental jauh di bawah rata-rata; memiliki hambatan dalam penyesuaian diri secara sosial; berkaitan dengan adanya kerusakan organik pada susunan saraf pusat; dan tunagrahita tidak dapat disembuhkan.⁶⁹

⁶⁸Endang Rochyadi dan Zainal Alimin, *Pengembangan Program Pembelajaran Individual*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Depdiknas, 2005), hlm. 11

⁶⁹Nunung Apriyanto, *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), hlm. 26

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam hal berkomunikasi dan juga berinteraksi. Ini karena perkembangan otak dan fungsi sarafnya yang tidak sempurna, sehingga mereka di bawah rata-rata anak normal pada umumnya. Dari sekian fenomena yang ditunjukkan masyarakat pada anak tunagrahita berakibat pada kehidupan sosial mereka. Anak tunagrahita sering tidak mendapatkan kesempatan untuk berkembang, hal ini bukan hanya karena tingkat kerendahan kemampuan dan kecerdasan mereka tetapi juga asumsi negatif yang ditujukan kepada anak tersebut. Asumsi negatif ini menjadikan para orang tua enggan untuk memberikan pendidikan baik secara formal maupun non-formal. Sehingga pada akhirnya berpengaruh pada psikologis anak. Padahal dalam pembelajaran tidak dibatasi oleh apapun jenis kecacatan dalam diri siswanya akan tetapi kemauan dan kemampuan yang perlu dilatih dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, anak tunagrahita merupakan manusia yang memerlukan komunikasi dan juga interaksi dengan orang lain. Dengan komunikasi juga anak dapat mengekspresikan perasaannya. Hal ini bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Dan komunikasi merupakan peran yang amat penting dalam pembentukan karakter diri anak tunagrahita. Karakteristik merupakan hal yang paling melekat pada diri seseorang manusia dan akan menjadi sebuah identitas bagi seorang individu.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa tunagrahita adalah seseorang yang mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata, mengalami kesulitan dalam komunikasi dan sosial, terjadi pada masa perkembangan, memerlukan layanan pendidikan khusus dan kondisi tersebut tidak bisa disembuhkan.

b. Klasifikasi Tunagrahita

Klasifikasi menurut AAMD dalam Moh. Amin, sebagai berikut:⁷⁰

1. Tunagrahita Ringan

Tingkat kecerdasannya IQ mereka berkisar 50-70 mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja, mampu menyesuaikan lingkungan yang lebih luas, dapat mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan seni terampil dan pekerjaan sederhana.

2. Tunagrahita Sedang

Tingkat kecerdasan IQ berkisar 30–50 dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan fungsional, mampu melakukan keterampilan mengurus dirinya sendiri (self-help), mampu mengadakan adaptasi sosial dilingkungan terdekat, mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang perlu pengawasan.

⁷⁰Moh. Amin, *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal), hlm. 22-24

3. Tunagrahita Berat dan Sangat Berat

Tingkat kecerdasan IQ mereka kurang dari 30 hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri. Ada yang masih mampu dilatih mengurus diri sendiri, berkomunikasi secara sederhana dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sangat terbatas.

Sedangkan klasifikasi yang digunakan di Indonesia saat ini (PP No 72/1999) adalah:

- a. Tunagrahita ringan IQ nya 50-70.
- b. Tunagrahita sedang IQ nya 30-50.
- c. Tunagrahita berat dan sangat berat IQ nya kurang dari 30.⁷¹

c. Karakteristik Tunagrahita

Karakteristik anak tunagrahita pada umumnya: ⁷²

1. Kecerdasan

- a) Kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang kongkrit.
- b) Dalam belajar tidak banyak membeo.
- c) Mengalami kesulitan menangkap rangsangan atau lamban.
- d) Memerlukan waktu lama untuk menyelesaikan tugas.
- e) Memiliki kesanggupan yang rendah dalam mengingat memerlukan jangka waktu yang lama.

⁷¹*Ibid.*, hlm. 22-24

⁷²*Ibid.*, hlm. 18

2. Sosial

- a) Dalam pergaulan mereka tidak dapat, mengurus memelihara dan memimpin diri.
- b) Waktu masih kanak-kanak setiap aktivitasnya harus selalu dibantu.
- c) Mereka bermain dengan teman yang lebih muda usianya.
- d) Setelah dewasa kepentingan ekonominya sangat tergantung ada bantuan orang lain.
- e) Mudah terjerumus ke dalam tingkat terlarang (mencuri, merusak, pelanggaran seksual).

3 Fungsi Mental Lainnya

- a) Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatiannya.
- b) Mudah lupa.

4. Kepribadian

- a) Tidak percaya terhadap kemampuannya sendiri.
- b) Tidak mampu mengontrol dan menyerahkan diri.
- c) Selalu tergantung pada pihak luar.

Adapun karakteristik khusus anak tunagrahita menurut ketunagrahitaannya sebagai berikut:

1. Karakteristik Tunagrahita Ringan

Meskipun tidak dapat menyamai anak normal yang seusia dengannya, mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang

dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.⁷³

2. Karakteristik Tunagrahita Sedang

Anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Namun mereka masih memiliki potensi untuk mengurus diri sendiri dan dilatih untuk mengerjakan sesuatu secara rutin, dapat dilatih berkawan, mengikuti kegiatan dan menghargai hak milik orang lain. Sampai batas tertentu mereka selalu membutuhkan pengawasan, pemeliharaan dan bantuan orang lain. Setelah dewasa kecerdasan mereka tidak lebih dari anak normal usia 6 tahun.⁷⁴

3. Karakteristik Tunagrahita Berat dan Sangat Berat

Anak tunagrahita berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu tergantung pada pertolongan dan bantuan orang lain. Mereka tidak dapat memelihara diri sendiri dan tidak dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya. Mereka juga tidak dapat bicara, walaupun bicara hanya mampu mengucapkan kata-kata atau tanda sederhana saja. Kecerdasannya walaupun

⁷³Nunung Apriyanto, *Seluk Beluk Tunagrahita...*, hlm. 36

⁷⁴*Ibid.*, hlm. 36

mencapai usia dewasa berkisar seperti anak normal usia paling tinggi 4 tahun.⁷⁵

Adapun karakteristik atau ciri-ciri anak tunagrahita pada masa perkembangan adalah sebagai berikut:

1. Masa Bayi

Walaupun saat ini sulit untuk segera membedakannya tetapi para ahli mengemukakan bahwa ciri-ciri bayi tunagrahita adalah tanpak mengantuk saja, apatis, tidak pernah sadar, jarang menangis, kalau menangis terus menerus, terlambat duduk, bicara dan berjalan.⁷⁶

2. Masa Kanak-Kanak

Pada masa ini anak tunagrahita sedang lebih muda dikenal daripada anak tunagrahita ringan. Karena anak tunagrahita sedang mulai memperlihatkan ciri-ciri klinis seperti mongoloid, kepala besar, kepala kecil dan lain-lain. Tetapi anak tunagrahita ringan (yang lambat) memperlihatkan ciri-ciri sukar memulai dan melanjutkan sesuatu, mengerjakan sesuatu berulang-ulang tetapi tidak ada variasi, penglihatannya tampak kosong, melamun, ekspresi muka tanpa ada pengertian. Selanjutnya tunagrahita ringan (yang cepat) memperlihatkan ciri-ciri mereaksi cepat tetapi tidak tepat, tanpak aktif sehingga memberi kesan anak pintar, pemusatan perhatian sedikit,

⁷⁵*Ibid.*, hlm. 36

⁷⁶*Ibid.*, hlm. 37

hiperaktif, bermain dengan tangannya sendiri, cepat bergerak tanpa dipikirkan terlebih dahulu.⁷⁷

3. Masa Sekolah

Masa ini merupakan masa yang penting diperhatikan karena biasanya anak tunagrahita langsung masuk sekolah dan ada di kelas-kelas SD biasa. Ciri-ciri yang mereka munculkan adalah sebagai berikut:

- a). Adanya kesulitan belajar hampir pada semua mata pelajaran (membaca, menulis dan berhitung).
- b). Prestasi yang kurang.
- c). Kebiasaan kerja yang tidak baik.
- d). Perhatian yang mudah beralih
- e). Kemampuan motorik yang kurang
- f). Perkembangan bahasa yang jelek
- g). Kesulitan menyesuaikan diri⁷⁸

4. Masa Puber

Perubahan yang dimiliki remaja tunagrahita sama halnya dengan remaja biasa. Pertumbuhan fisik berkembang normal, tetapi perkembangan berfikir dan kepribadiannya berada di bawah usianya. Akibatnya, ia mengalami kesulitan dalam pergaulan dan mengendalikan diri.

⁷⁷*Ibid.*, hlm. 37

⁷⁸*Ibid.*, hlm. 38

Beberapa karakteristik dari anak tunagrahita anatara lain lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, kesulitan dalam mengeneralisasi dan mempelajari hal-hal yang baru, kemampuan bicaranya sangat kurang bagi anak tunagrahita berat, cacat fisi dan perkembangan gerak, kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri, tingkah laku dan interaksi yang tidak lazim serta tingkah laku yang kurang wajar dan terus menerus.⁷⁹

d. Faktor Penyebab Tunagrahita

Pengetahuan tentang penyebab tunagrahita dapat digunakan sebagai landasan dalam melakukan usaha-usaha preventif. Menurut Nunung Apriyanto faktor penyebab tunagrahita sebagai berikut:

1. Faktor keturunan, seperti kelainan kromosom.
2. Gangguan metabolisme gizi, seperti:
 - a. *Phenylketonuria*, kelainan salah satu akibat gangguan metabolisme asam amino.
 - b. *Gargoylism*, disebabkan oleh adanya kerusakan metabolisme scacharide yang menjadi tempat penyimpanan asam *mucopolysaccharide* di dalam hati, limpa kecil dan otak.
 - c. *Crenitism*, kelainan disebabkan oleh *hypothyroidism* kronik yang terjadi selama masa janin dan segera setelah dilahirkan.⁸⁰

⁷⁹*Ibid.*, hlm. 38

3. Infeksi dan Keracunan

Infeksi dan keracunan merupakan penyebab terjadinya ketunagrahitaan yang terjadi selama janin masih berada dalam kandungan ibunya. Infeksi dan keracunan inididak langsung tapi lewat penyakit-penyakt yang dialami ibunya diantaranya penyakit yang timbul karena virus rubella, sypillis, dan lain-lain.dan keracunan berupa kecanduan alkohol, obat-obatan dan narkoba, dan lain-lain.⁸¹

4. Trauma dan Zat Radioaktif

Ketunagrahitaan yang disebabkan trauma ini terjadi pada beberapa bagian tubuh khususnya otak ketika bayi dilahirkan. Trauma otak yang terjadi pada kepala dapat menimbulkan pendarahan *intracranial* yang mengakibatkan terjadinya kecacatan pada otak. Sementara penyebab ketunagrahitaan yang terjadi akibat zat radio aktif ini misalnya ketidaktepatan penyinaran atau radiasi sinar x selama bayi dalam kandungan mengakibatkan tunagrahita *microcephaly*.⁸²

5. Masalah Pada Kelahiran

Kelainan dapat juga disebabkan oleh masalah-masalah yang terjadi pada waktu kelahiran (prenatal), misalnya kelahiran yang disertai *hypoxia* dapat dipastikan bahwa bayi yang dilahirkan menderita kerusakan otak, menderita kejang, nafas

⁸⁰*Ibid.*, hlm. 39-45

⁸¹*Ibid.*, hlm. 45

⁸²*Ibid.*, hlm. 46

yang pendek. Kerusakan otak pada masa prenatal dapat disebabkan oleh trauma mekanis terutama pada kelahiran yang sulit.⁸³

6. Faktor Lingkungan (Sosial Budaya)

Faktor lingkungan ini, banyak ditemukan pada daerah yang memiliki tingkat sosial ekonomi rendah, hal ini disebabkan ketidakmampuan lingkungan memberikan stimulus yang diperlukan selama masa perkembangan.⁸⁴

Sementara itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tunagrahita dapat disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu:⁸⁵

1. Sebab-sebab yang bersumber dari luar, diantaranya:
 - a. *Maternal malnutrition*, atau malnutrisi pada ibu yang tidak menjaga pola makan yang sehat.
 - b. Keracunan atau efek substansi waktu ibu hamil yang bisa menimbulkan kerusakan pada plasma inti, misalnya karena penyakit sipilis, racun dari kokain, heroin, tembakau, dan alkohol.
 - c. Radiasi, misalnya sinar *x-rays* atau nuklir.
 - d. Kerusakan otak pada waktu kelahiran, misalnya prematur.
 - e. Panas yang terlalu tinggi.
 - f. Infeksi pada ibu.

⁸³*Ibid.*, hlm. 47

⁸⁴*Ibid.*, hlm. 39-48

⁸⁵Frieda Manguunshor, *Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Depok: LPSP3 UI, 2014), hlm. 139

- g. Gangguan pada otak misalnya tumor otak.
 - h. Gangguan fisiologis, seperti *down syndrom*.
 - i. Pengaruh lingkungan dan kebudayaan, misalnya pada anak yang dibesarkan dilingkungan yang buruk, kasus-kasus abusif, penolakan, atau kurang stimulasi yangt ekstrim dapat berakibat pada keterbelakangan mental.
 - j. Selain itu, dari hasil penelitian bahwa anak-anak yang lahir dari ibu remaja yang hanya mengecap pendidikan kurang dari 12 tahun berisiko mengalami keterbelakangan mental *mild* atau *moderate*.⁸⁶
2. Sebab-sebab yang bersumber dari dalam, diantaranya:
- a. Faktor keturunan, sebab ini dapat berupa gangguan pada plasma inti atau *cromosome abnormalit*.
 - b. Faktor psikososial
 - c. Faktor biologi atau organis namun beberapa tahun belakangan ini penyebab retardasi mental disebabkan oleh sindrom-sindrom genetis tertentu.⁸⁷

⁸⁶*Ibid.*, hlm. 139

⁸⁷*Ibid.*, hlm. 139

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan

Pendekatan penelitian adalah bagaimana kita meninjau, melihat, memperlakukan atau mendekati suatu masalah yang akan menentukan sifat penelitian yaitu apakah bersifat menggali, mengungkap segala aspek yang termasuk masalah penelitian tersebut, apakah akan menelusuri sejarah perkembangan sesuatu, apakah akan menentukan sebab akibat, apakah akan membandingkan, apakah akan menghubungkan-hubungkan, apakah mengadakan perbaikan serta penyempurnaan dan lain-lain.¹ Pendekatan penelitian dibedakan menjadi dua:² Pendekatan kuantitatif, analisisnya berdasarkan angka dengan menggunakan analisis statistik. Sedangkan pendekatan kualitatif, artinya data atau informasi yang dikumpulkan diwujudkan dalam bentuk keterangan atau gambar tentang suatu kejadian atau kegiatan secara menyeluruh, kontekstual, dan bermakna sehingga analisisnya menggunakan logika.

Penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini bertindak sebagai pengumpul data adalah peneliti sendiri. Dan adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu jenis penelitian kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.80

²*Ibid.*, hlm. 239

Lexy J. Moleong yakni suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka dari sekelompok orang atau perilaku yang diamati.³

Penelitian kualitatif memiliki dua tujuan utama, yaitu: Menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*), dan menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Oleh karena itu, peneliti menggunakan penelitian kualitatif, karena penelitian kualitatif membantu memahami suatu proses, meneliti latar belakang fenomena yang tidak dapat dilakukan dengan penelitian atau pendekatan kuantitatif.

B. Tempat Atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar SLBN Pembina Yogyakarta, yang terletak di Jl. Imogiri 224, Giwangan, Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal tersebut didasari bahwa SLBN Pembina menjadi salah satu Sentra Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus (Sentra PK-PLK). Sentra PK-PLK adalah salah satu program dari Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa dengan program utamanya pengembangan keterampilan anak berkebutuhan khusus dalam rangka menyiapkan anak berkebutuhan khusus untuk dapat kembali ke masyarakat dengan penerimaan yang wajar.

³Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 4

C. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁴ Informan dalam penelitian ini dibedakan menjadi sbb:

a. Informan kunci (*key informan*)

Informan kunci dalam penelitian ini adalah guru materi Pendidikan Agama Islam.

b. Informan pendukung

Informan pendukung dalam penelitian ini:

1. Kepala sekolah
2. Wakaur kurikulum
3. Orang tua siswa
4. Siswa tunagrahita

Untuk menentukan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowbolling sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan tehnik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Artinya bahwa narasumber tersebut dapat mengetahui, memahami dan mengalami langsung pada proses pembelajaran langsung di SLBN Pembina Yogyakarta. Sedangkan teknik *snowbolling sampling* merupakan teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit dan lama-lama menjadi besar. Hal ini karena sumber data yang sedikit belum mampu memberikan data yang lengkap, maka

⁴*Ibid.*, hlm. 90

mencari orang lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.⁵

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dalam membantu peneliti dalam mempermudah memperoleh data-data untuk penelitian. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk memperoleh data dari sumber data harus tepat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap subyek dengan menggunakan seluruh alat inderanya.⁶ Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan langsung ke tempat penelitian untuk dapat mengetahui kegiatan yang ada secara nyata yaitu mengamati lingkungan sekolah, proses belajar mengajar, keadaan fasilitas pendidikan, kegiatan harian siswa, keadaan pendidik dan tenaga pendidik, dan lain-lain. Metode observasi dalam pengumpulan data dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang ada dalam objek yang akan diteliti (diselidiki). Selanjutnya pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi adalah cara yang paling efektif yakni melengkapinya dengan format atau

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 300

⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm.199

blanko pengamatan sebagai instrument.⁷ Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dalam penelitian ini yang menjadi objek dalam observasi yaitu guru dan siswa. Peneliti mengamati proses pembelajaran guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu mengamati dengan cara terjun langsung ke lapangan melihat kegiatan proses pembelajaran dan berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan nantinya akan melihat tingkat pengetahuan informan terhadap kondisi atau keadaan siswa, guru, dan pendukung lainnya di SLBN Pembina Yogyakarta. Hasil observasi ini diharapkan membantu terkumpulnya data yang diperlukan oleh peneliti secara maksimal.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang diteliti, tetapi juga untuk mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.⁸ Wawancara ini merupakan cara pengumpulan data yang

⁷*Ibid.*, hlm. 272

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 317

digunakan untuk memperoleh data yang diharapkan langsung dari sumbernya.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara terbuka yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun dengan lengkap dan sistematis untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan di tanyakan.⁹ Adapun wawancara ini ditujukan kepada guru dan informan yang mendukung lainnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.¹⁰ Dokumentasi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, foto dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Dokumentasi ini meliputi laporan kegiatan, dan data yang relevan dengan penelitian ini. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data penunjang dalam penelitian ini yang sebagian besar datanya untuk melengkapi informasi penelitian seperti proses belajar mengajar dan profil SLBN Pembina Yogyakarta.

⁹*Ibid.*, hlm. 320

¹⁰*Ibid.*, hlm. 329

E. Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data mempunyai tujuan memastikan data yang digunakan tepat dan kredibilitas tinggi. Keabsahan sangat diperlukan pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.¹¹

Dalam penelitian kualitatif ini teknik keabsahan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi.¹²

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis

¹¹*Ibid.*, hlm. 365

¹²*Ibid.*, hlm. 330

data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.¹³ Karena penelitian ini bersifat kualitatif maka analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisa non-statistik.

Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yang dikemukakan Milles dan kawan-kawan yang terdiri dari empat alur kegiatan yang terjadi yaitu: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/ verifikasi. Untuk menganalisis berbagai data yang sudah ada, digunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan data-data yang sudah diperoleh melalui proses analisis yang mendalam dan selanjutnya dikomunikasikan secara runtut atau dalam bentuk naratif. Menurut Milles dan kawan-kawan dalam tahap analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data (*data collection*)

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pada tahap ini peneliti mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan.

¹³*Ibid.*, hlm. 334

b. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data terjadi secara terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung.

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Secara sederhana dapat dijelaskan, dengan reduksi data kita tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara; melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan pada suatu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Singkatnya, reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus peneliti. Adapun data yang direduksi adalah seluruh data mengenai permasalahan penelitian yang kemudian digolongkan menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk mengorganisasi data yang terkumpul sehingga dapat mempermudah penarikan kesimpulan.

c. Penyajian data (*data display*)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajiannya, maka

akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan, lebih jauh menganalisis atukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian tersebut. Data yang disajikan yaitu data yang sesuai dengan apa yang diteliti, hanya dibatasi pada permasalahan yang dihadapi sehingga kesimpulan yang diambil bukan kesimpulan yang gegabah atau terburu-buru.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya. Yang paling digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.¹⁴

d. Penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/ verification*)

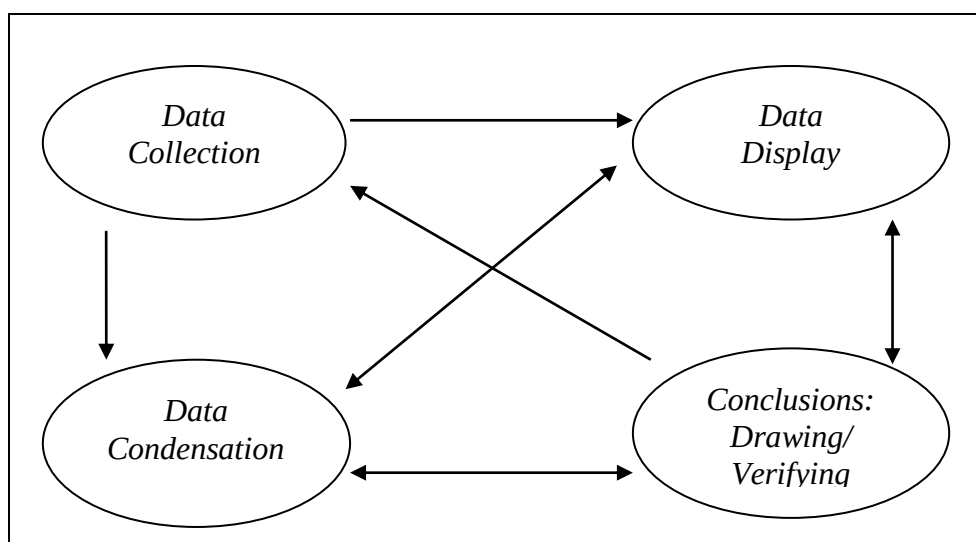
Penarikan kesimpulan, merupakan sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat mungkin pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama dia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan memerlukan peninjauan kembali serta bertukar pikiran terhadap teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Dengan demikian, penarikan kesimpulan atau verifikasi berdasarkan pada semua data yang

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 341

diperoleh dalam kegiatan penelitian dan dapat menjawab dari semua permasalahan yang ada. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi sebagai suatu yang saling berhubungan pada saat pengambilan data maupun sesudah pengumpulan data.

Berdasarkan hubungan antar komponen model interaktif, analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus menerus. Masalah reduksi dan penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul. Sehingga berlangsung terus menerus sampai tuntas dan datanya jenuh. Berdasarkan langkah-langkah analisis di atas, model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diilustrasikan pada gambar sbb:

Gambar 3.1
Komponen-komponen Analisis Data: Model Interaktif¹⁵



¹⁵Matthew B, Milles dkk, *Qualitatif Data Analysis: A Methods Sourcebook*, (California: Sage, 2014), hlm. 174

Keempat komponen tersebut saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Pertama-tama peneliti melakukan penelitian di lapangan dengan mengadakan wawancara atau observasi yang disebut tahap pengumpulan data. Karena data yang dikumpulkan dirasa sudah cukup maka diadakan reduksi data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga tersebut dilakukan, maka diambil suatu keputusan atau verifikasi. Jika terjadi kekurangan data dalam penarikan kesimpulan maka dapat digali dari catatan lapangan. Jika hal itu tidak dapat diketemukan, maka peneliti akan mengumpulkan data kembali. Kegiatan ini berlangsung secara terus-menerus sampai peneliti merasa cukup memperoleh data yang diperlukan dan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SLBN Pembina Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang pada awalnya menyelenggarakan pendidikan untuk anak-anak yang mengalami cacat mental, baik yang mampu didik maupun mampu latih. SLBN Pembina Yogyakarta didirikan melalui keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 051/O/1083 tentang organisasi dan tata kerja sekolah luar biasa Pembina Tingkat Provinsi dengan nama SLB-C Pembina Tingkat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam perkembangannya, sejalan dengan berlakunya Undang-undang No.22 tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah dan Undang-undang No.25 tahun 1999 tentang Perimbangan Keuangan Pusat dan Daerah yang telah ditindaklanjuti dengan PP. 25 tahun 2000 tentang Kewenangan Pemerintah Pusat dan Kewenangan Provinsi sebagai Daerah Otonom, SLBN Pembina Yogyakarta menjadi Kewenangan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.¹

Sesuai dengan Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No.126/tahun 2003 tentang struktur Organisasi dan Tata kerja SLB, SLB-C Pembina Tingkat Provinsi berubah menjadi SLBN Pembina Yogyakarta. Dengan berubahnya nama tersebut memiliki implikasi yang sangat luas. Khususnya terhadap penerimaan peserta didik, yang sebelumnya hanya menerima siswa

¹Sumber data: Dokumentasi pada tanggal 16 Maret 2017

tunagrahita, sekarang menerima dari berbagai jenis kekhususan.²Pernyataan ini juga diperkuat dengan keterangan yang peneliti dapat melalui wawancara dengan Kepala Sekolah SLBN Pembina Yogyakarta sebagai berikut:

“Sejak tahun 2006 SLBN Pembina Yogyakarta ini menjadi salah satu Sentra Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus (Sentra PK-PLK). Sentra PK-PLK adalah salah satu program dari Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa dengan program utamanya pengembangan keterampilan anak berkebutuhan khusus dalam rangka menyiapkan anak berkebutuhan khusus untuk dapat kembali ke masyarakat dengan penerimaan yang wajar. SLBN Pembina Yogyakarta, merupakan lembaga sekolah yang memberikan layanan pendidikan bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Tunagrahita merupakan salah satu jenis pelayanan pendidikan yang di sediakan di lembaga ini sebelumnya.³

Dalam pelaksanaan pendidikannya di SLBN Pembina Yogyakarta tidak hanya membekali siswa untuk bisa mandiri, terampil, tetapi juga agar siswa beriman dan bertakwa. Untuk mencapai cita-cita lembaga tersebut, penyelenggaraan pembelajaran yang didasarkan pada Kurikulum 2013 yang telah disesuaikan dengan kondisi, potensi, kemampuan, dan kebutuhan individu siswa. Menyelenggarakan pembelajaran yang menggunakan strategi, metode, media dan teknik evaluasi yang disesuaikan dengan kondisi, potensi, kemampuan, dan kebutuhan individu siswa. Menyelenggarakan pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Menyelenggarakan pelatihan keterampilan yang berbasis kondisi, potensi, kemampuan, dan kebutuhan individu siswa serta disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Sekolah juga

²Sumber data: Dokumentasi pada tanggal 16 Maret 2017

³Wawancara dengan Ibu Sarwiasih selaku Kepala Sekolah SLBN Pembina Yogyakarta, tanggal 21 Maret 2017

menyelenggarakan pemenuhan sarana dan prasarana yang diperlukan bagi kelancaran proses pembelajaran dan layanan siswa.

Dalam penyelenggaraan pelaksanaan pendidikannya, SLBN Pembina Yogyakarta menyesuaikan dengan jenjang pendidikan anak, sebagaimana wawancara peneliti terhadap Wakaur kurikulum atau bagian pengajaran yakni sebagai berikut:

“Dalam pelaksanaan pendidikannya, SLBN Pembina ini disesuaikan dengan jenjangnya, sebagaimana yang telah tertuang dalam misi SLBN Pembina yakni: Menyelenggarakan pendidikan jenjang TKLB dengan fokus belajar melalui bermain; Menyelenggarakan pendidikan jenjang SDLB dengan fokus pembelajaran dasar-dasar membaca, menulis, menghitung; Menyelenggarakan pendidikan jenjang SMPLB dengan muatan keterampilan 60%; Menyelenggarakan pendidikan jenjang SMALB dengan muatan keterampilan 70%; Menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan bagi siswa; Menyelenggarakan kerjasama dengan para pengusaha untuk mengembangkan program kewirausahaan.”⁴

Demi menunjang kelancaran proses belajar mengajar, maka di SLBN Pembina Yogyakarta memiliki sarana dan prasarana serta fasilitas layanan lainnya yang cukup memadai untuk melaksanakan proses belajar mengajar agar dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. SLBN Pembina Yogyakarta memiliki sarana dan prasarana serta fasilitas yang dibangun di atas tanah seluas 2,5 hektar, sebagaimana terlampir. Dengan kelengkapan ataupun pemenuhan atas sarana dan prasarana tersebut, maka penyelenggaraan pembelajaran yang menggunakan strategi, metode, media dan teknik evaluasi yang disesuaikan dengan kondisi, potensi, kemampuan, dan kebutuhan siswa tersebut, dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam meningkatkan kualitas peserta didik khususnya dalam kemampuan intelektual, yakni berhitung,

⁴Wawancara dengan Ibu Nurhasanah bagian pengajaran, tanggal 16 Maret 2017

menulis maupun membacanya. Dengan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan maka diharapkan materi dapat dipahami dengan mudah dan tujuan pembelajaran dapat terwujud. Sehingga penulis tertarik untuk menganalisis SLBN Pembina Yogyakarta ini dengan beberapa pembahasan.

A. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Di SLBN Pembina Yogyakarta

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Dalam proses pembelajaran, jika dikaitkan dengan komponen komunikasi di atas, maka komponen yang terdapat pada aktivitas atau proses pembelajaran pada prinsipnya sama dengan komponen komunikasi, artinya pada proses pembelajaran telah menjalankan fungsi komunikasi. Sebagai seorang pengajar juga perlu menguasai dan menggunakan beberapa teknik komunikasi pembelajaran yang efektif, yaitu: analisis peserta didik, menguasai peserta didik, menguasai pembelajaran, menguasai metode dan strategi pembelajaran yang efektif, menguasai media, kemampuan mendesain dan cara-cara penggunaannya, percaya diri dan jadi diri sendiri, komunikatif dan humanis, berbicara yang jelas dan dapat diterima siswa, enjoy dengan penampilan sendiri, memiliki pribadi yang menyenangkan, mengembangkan gaya sendiri, tidak meniru gaya orang lain, dan sebagainya. Dalam hal ini, peranan guru dalam pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dan strategis, dikarenakan

guru selain berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan juga memandu dan membimbing siswa untuk menemukan solusi penyelesaian masalah, sehingga diperlukan adanya komunikasi kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Tercapainya tujuan proses belajar mengajar dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, memerlukan usaha terciptanya interaksi yang baik antara guru yang mengajar dan peserta didik yang belajar.

Pelaksanaan proses pembelajaran di SLBN Pembina Yogyakarta ini tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran di sekolah luar biasa lainnya, yaitu mengacu pada suatu kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Di mana dalam pembelajarannya memperhatikan perbedaan individual peserta didik. Sistem yang dimaksud inilah yang diikuti SLBN Pembina Yogyakarta dengan dirumuskannya Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang harus dikuasai oleh peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan inilah guru Pendidikan Agama Islam berusaha memperkaya diri dalam penyampaian materi di kelas, yakni dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pelaksanaannya, dengan memperhatikan beberapa hal dalam pembelajarannya.

a. Pemilihan Animasi Dalam Pembelajaran

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, banyak faktor yang diperlukan dalam menunjang atau meningkatkan hasil belajar, diantaranya diperlukan sarana penunjang berupa fasilitas, alat atau media

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu peranan penting dalam penyampaian materi di dalam kelas karena merupakan sesuatu yang integral dalam pembelajaran karena dasar kebijakan dalam pemilihan, pengembangan maupun pemanfaatan media tidak terlepas dari pengetahuan ini. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dalam menarik perhatian siswa dalam pembelajaran diperlukan media yang menyenangkan dan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Dalam proses pembelajaran, salah satu media pendidikan yang efektif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang digunakan oleh guru adalah animasi terutama untuk penerapan pengenalan huruf hijaiyah. Oleh karena itu, dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa, guru Pendidikan Agama Islam menggunakan animasi dalam pembelajarannya. Berikut wawancara dengan Bapak Widodo selaku guru Pendidikan Agama Islam:

“Anak tunagrahita merupakan anak dengan IQ yang berbeda dengan anak normal, sehingga mengalami kesulitan dalam belajarnya, perhatian yang kurang dan motivasi anak untuk belajar sulit dibangun serta kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, penggunaan animasi dalam belajar mengenal huruf hijaiyah ini merupakan salah satu alternatif dalam menghemat waktu. Anak-anak juga menyukai gambar-gambar terlebih lagi gambar yang berwarna. Selain itu, kondisi kelas bisa lebih baik, sehingga penyampaian tentang pengenalan huruf hijaiyah ini bisa atau mudah disampaikan kepada siswa.”⁵

⁵Wawancara dengan Bapak Widodo Guru Pendidikan Agama Islam, tanggal 21 Maret 2017

Berdasarkan wawancara di atas, alasan penggunaan media ini adalah karena melihat kondisi siswa yang terjadi dalam pertemuan pembelajaran di kelas, sehingga perlu adanya sesuatu yang dapat meminimalisir keadaan tersebut. Selain itu, media berbasis animasi digunakan dalam pengenalan huruf hijaiyah karena merupakan media yang dapat memberikan penjelasan serta gambar dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, lebih efisien dari segi waktu, tercipta suasana belajar yang menyenangkan, tanpa tekanan dan tidak membosankan, selain itu melalui media animasi ini dapat dilakukan inovasi-inovasi di dalam pembuatannya yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, sehingga penyampaian materi dapat lebih mudah untuk dipahami. Ini berarti alasan penggunaan animasi dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah didasari pada prinsip-prinsip bahwa siswa belajar banyak dari gambar dan kata-kata dibandingkan dengan kata-kata saja, sehingga untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, animasi berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, lucu, sekiranya akan mampu menarik perhatian siswa. Sehingga dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Dalam Menenal Huruf Hijaiyah

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, yakni penciptaan sistem lingkungan

dengan menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif bagi siswa. Menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif berarti juga termasuk menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi.

Pembelajaran dengan menggunakan animasi merupakan pembelajaran yang memanfaatkan animasi sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran. Animasi di dalam suatu aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu yang lebih dinamik serta menarik. Sebagai media dalam ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Dengan ini, dalam kemampuan mengenal huruf yakni tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan simbol/bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memahaminya serta memaknainya, maka pembelajaran dengan menggunakan animasi sebagai sebuah upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam proses pengenalan huruf-huruf hijaiyah yang dilakukan Bapak Widada selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam, yakni disajikan dalam bentuk video animasi. Dimana dalam tampilan-tampilan yang disajikan, yakni berupa gambar-gambar berwarna huruf hijaiyah dengan tampilan yang sederhana, menarik dan proposional yang dilengkapi dengan suara. Tampilan gambar huruf dipilih atau disajikan dengan sederhana namun tetap menarik, agar tidak memberikan kesan membingungkan dan membosankan bagi siswa, adapun tujuannya adalah tampilan gambar pada dasarnya membantu siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran. Sehingga gambar dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan khusus materi pelajaran. Sementara itu, adapun suara sebagai sarana membantu dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam melafalkan huruf-huruf yang disajikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Sebagaimana wawancara peneliti sbb:

“Gambar pada dasarnya membantu siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran. Adapun dalam pembelajaran dengan animasi, tampilan gambar dipilih dan disesuaikan dengan tujuan khusus materi pelajaran, artinya gambar yang dipilih dipadukan dengan materi pelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.”⁶

Pembelajaran dengan menggunakan animasi yang berupa video animasi ini, dipilih dan ditampilkan dengan menyesuaikan kemampuan anak tunagrahita itu sendiri. Dengan kemampuan intelektual di bawah anak normal yang disertai dengan kurangnya dalam perilaku adaptif dan terjadi pada masa perkembangannya, sehingga mereka mengalami

⁶Wawancara dengan Bapak Widodo Guru Pendidikan Agama Islam, tanggal 21 Maret 2017

berbagai masalah, salah satunya berkaitan dengan belajar, maka animasi yang disajikanpun begitu sederhana dan proposional namun tetap artistik yang mana lebih menonjolkan unsur huruf sebagai pokok utama dalam tampilannya. Dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, huruf-huruf yang diajarkan guru dilakukan dengan perlahan-lahan atau bertahap. Durasi tempo dari satu huruf ke huruf pun ditampilkan dengan tempo yang lambat dengan menyesuaikan kemampuan siswa tersebut. ini bertujuan agar siswa mampu menyerap materi dengan baik sehingga diharapkan mampu mempertahankan konsep huruf hijaiyah yang telah diajarkan dalam ingatannya.

Dalam pembelajaran menggunakan animasi ini, di dalam penyampaianya guru memanfaatkan komputer dan proyektor sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian guru dalam pembelajaran. Komputer dan proyektor digunakan untuk memperlancar dalam mengontrol animasi yang ditampilkan. Sehingga fungsi dari pemanfaatan media tersebut mampu menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dipaparkan lebih lanjut, bahwa dalam pembelajaran menggunakan animasi guna meningkatkan pembelajaran, guru telah menerapkan prinsip-prinsip penggunaan animasi dalam sebuah pembelajaran yakni bahwa peserta didik belajar banyak dari gambar-gambar dan kata-kata, dibandingkan dengan kata-kata saja, dan gambar

hanya memfasilitasi pembelajaran jika peserta didik memiliki pengetahuan yang sedikit dan jika subyek terkait divisualisasikan dengan cara yang tepat. Ini juga berarti bahwa dalam kandungan isi memberikan pengalaman kognitif yang dibutuhkan siswa dengan tetap memberikan tampilan artistik yang mempunyai makna estetika untuk menarik minat siswa dengan tanpa mengenyampingkan kemampuan dan kebutuhan siswa tunagrahita tersebut.

c. **Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi**

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, berdasarkan perencanaan yang telah disiapkan, maka dilaksanakan tindakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan animasi bagi siswa kelas II SDLBPembina Yogyakarta, yang telah dirancang oleh guru dalam setiap pertemuan tatap muka dengan siswa. Dasar pemilihan media animasi, yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam adalah jenis animasi yang sesuai dengan ajaran Islam. Animasi ini dipilih atau digunakan dengan alur yang mudah dimengerti dan dengan tampilan huruf-huruf yang sederhana agar tidak menimbulkan persepsi yang berbeda oleh siswa. Berikut proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan animasi pada materi pengenalan huruf hijaiyah yang peneliti ikuti, berlangsung dalam tiga tahap:

1). Pendahuluan

Pendahuluan ini merupakan kegiatan awal yang digunakan guru sebelum memulai pelajaran. Dalam pendahuluan ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan guru dan diikuti oleh siswa. Kegiatan tersebut yaitu:

a) Salam Pembuka dan Doa

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas II SDLB diampuh oleh bapak Widada. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas II SDLB dengan materi pengenalan huruf hijaiyah ini dilaksanakan setiap hari kamis yang dimulai pada pukul 07.15. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan do'a yaitu dengan diawali dengan basmalah. Guru mengharapkan dengan bacaan do'a ini dapat memperlancar proses pembelajaran di kelas tanpa ada halangan. Setelah do'a dilantunkan bersama-sama, guru memberikan apersepsi terhadap materi yang telah lalu. Pada kesempatan ini juga, guru bidang studi Pendidikan Agama Islam mencoba menarik perhatian siswa dengan mengabsen siswa satu-persatu sembari memberikan candaan-candaan yang dapat menarik minat belajar siswa, untuk menarik perhatian siswa guru menggunakan mimik, suara, intonasi pada saat awal terjadi proses pembelajaran hal ini sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Menyampaikan Apresiasi

Hal ini dilakukan guru untuk memfokuskan pikiran siswa terhadap materi yang akan dibawakan oleh guru. Guru kembali mengingatkan siswa materi yang telah dipelajari, dan agar materi yang akan disampaikan mudah dipahami oleh siswa karena materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya memiliki keterkaitan dengan materi yang akan dipelajari saat itu. Pada penyampaian apresiasi ini guru membawakannya dengan bahasa-bahasa yang mudah dipahami.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan ini merupakan proses pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam kelas. Dalam menyampaikan pembelajaran ini guru menggunakan sumber belajar yang dianggap mampu dan mendukung siswa untuk memahami materi yang disampaikan pada proses pembelajaran berlangsung, sumber belajar tersebut antara lain:

a) Guru

Guru merupakan sumber belajar yang sangat berperan dalam proses pembelajaran karena tingkat pengetahuan, penguasaan, materi, strategi, kreativitas dan metode yang digunakan guru sangat mempengaruhi minat dan motivasi

belajar siswa, jika guru dalam mengajar tidak memiliki pengetahuan tinggi, penguasaan materi, strategi, kreativitas, dan metode yang baik maka siswa tidak akan termotivasi dan memiliki minat belajar yang tinggi padapelajaran.

b) Buku PAI dan Buku Iqra’

Sumber belajar ini sangat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena dalam buku Pendidikan Agama Islam inilah guru mengajarkan seluruh materi pelajaran, latihan soal dan soal-soal ujian yang akan diujikan pada ulangan harian ataupun ulangan akhir semester. Sementara buku iqra’ digunakan sebagai sumber belajar yang mendukung pada materi pengenalan huruf-huruf hijaiyah.

c) Sarana Prasarana

Dalam proses pembelajaran sarana dan prasarana sangat dibutuhkan karena tanpa adanya sarana dan prasarana dijamin proses pembelajaran akan terhambat, dan hal ini dapat mengakibatkan minat dan motivasi belajar siswa menurun khususnya dalam pembelajaran. Dalam menunjang pembelajaran dengan menggunakan animasi ini, guru memanfaatkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran yakni dengan memanfaatkan fasilitas diantaranya komputer, proyektor dan lain-lain sebagai alat atau media untuk mempermudah dalam penyampaian atau mempresentasikan

materi, yang dalam hal ini yakni berupa pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah di dalam kelas.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan ini merupakan proses terakhir dari pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan guru sebelum menutup pembelajaran yaitu

- a) Guru memberikan motivasi.
- b) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya.
- c) Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran tersebut di atas, guru Pendidikan Agama Islam berupaya untuk menyajikan materi kepada siswa dengan semaksimal mungkin dengan menggunakan animasi sebagai pemilihan alternatif media dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru juga memanfaatkan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah yang disesuaikan dengan batas kemampuan yang dimiliki. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berlangsung, penggunaan animasi dalam pembelajaran dipilih dan disajikan dengan baik. Di mana dalam penyampaian materinya, guru menampilkan atau mengenalkan gambar huruf secara jelas dan bertahap. Sementara itu, dalam penyajiannya, guru menampilkan gambar animasi huruf-huruf hijaiyah dilengkapi dengan pemberian suara dengan durasi tempo yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Ini juga didasari dengan bahwa tunagrahita berbeda dengan kemampuan anak normal yang

difaktori dengan berbagai hal yang dihadapi. Sehingga dalam pelaksanaannya, materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan animasi dipilih dan disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Dari pengamatan peneliti saat mengikuti dan melihat langsung pembelajaran di kelas dengan jumlah terdiri dari tiga orang siswa, animasi yang ditampilkan mampu menarik perhatian siswa. Siswa lebih mudah di arahkan dan dapat dengan tenang serta fokus dalam mendengarkan penyampain dari guru. Ini juga berlanjut dengan pernyataan anak-anak yang penulis temui, mereka mengatakan senang dengan animasi yang digunakan oleh guru. Adapun wujud dari pemahaman mereka adalah dengan pemberian tugas yang dilakukan guru dengan melalui tanya jawab dikelas. Dan ini juga disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan.

B. Hasil Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Sehingga untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan berpijak pada fenomena-fenomena empirik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi pengenalan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan animasi sehingga dapat memberikan hasil dalam meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyahnya sebagai dasar bagi anak dalam

meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an. Pembelajaran dengan menggunakan animasi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional atau pembelajaran langsung biasanya. Dalam pembelajaran konvensional guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajarannya, sehingga siswa lebih pasif, hanya duduk mendengarkan serta mengikuti semua yang diperintahkan. Sedangkan sebaliknya, dengan pembelajaran yang menggunakan animasi ini, siswa terlihat lebih senang, antusias dan lebih dapat memusatkan perhatiannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru tersebut, sehingga pembelajaran lebih kondusif.

Dalam pembelajaran menggunakan media animasi ini, guru menjelaskan dengan memberikan contoh huruf yang mudah dilihat, diingat dan dipahami oleh siswa melalui kemasan media animasi yang ditampilkan. Sehingga siswa tidak hanya menggunakan indera pendengaran dalam bentuk verbal saja tetapi juga dapat melihat gerak atau hal-hal nyata yang terdapat dalam materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita sudah baik. Siswa sudah dapat mengenal satu persatu huruf hijaiyah dengan menunjukkan, menyebutkan, dan membacanya sesuai dengan rentang indikator yang ditentukan. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih keliru menyebutkan nama hurufnya. Untuk mengetahui peningkatan mengenal huruf hijaiyah dalam pembelajaran dengan menggunakan animasi, maka peneliti melakukan observasi dengan mengikuti

saat pembelajaran di kelas berlangsung pada setiap pertemuannya. Berikut ini adalah hasil observasi mengenai kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dengan rentang 1-15 huruf, dengan kategori kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sebagai berikut: A (sangat baik) dapat mencapai 13-16 huruf; B (baik) dapat mencapai 9-12 Huruf; C (cukup baik) dengan mencapai 5-8 huruf; D (kurang baik) dengan mencapai 1-4 huruf.

Tabel. 4.1
Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah
Pada Pertemuan Pertama⁷

No	Nama	Aspek Yang Di amati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	8 Huruf	9 Huruf	10 Huruf
2	M . Adi	6 Huruf	6 Huruf	8 Huruf
3	Lovita	6 Huruf	8 Huruf	9 Huruf

Dari data tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

⁷Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2017.

Tabel. 4.2
Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah
Pada Pertemuan Pertama⁸

Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah	Jumlah Siswa Dari Aspek Yang Diamati		
	Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
A (13-16 Huruf)	-	-	-
B (9-12 Huruf)	-	1 Siswa	2 Siswa
C (5-8 Huruf)	3 Siswa	2 Siswa	1 Siswa
D (1-4 Huruf)	-	-	-

Tabel. 4.3
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Pertemuan Pertama⁹

No	Indikator YangDiamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	2 Siswa	1 Siswa

⁸Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2017.

⁹Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2017.

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwasanya dari jumlah tiga siswa, adapun kemampuan siswa berdasarkan indikator menyebutkan huruf hijaiyah dengan kategori cukup baik yakni dengan rentang 5-8 huruf berjumlah 3 (tiga) siswa. Sedangkan dengan indikator menunjuk huruf hijaiyah dengan kategori cukup baik dengan rentang 5-8 huruf berjumlah 2 (dua) siswa dan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 1 (satu) siswa. Dan untuk kategori membaca huruf hijaiyah dengan kategori cukup baik dengan rentang 5-8 huruf berjumlah 1 (satu) siswa dan untuk kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 2 (dua) siswa.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengamatan adapun aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 3 (tiga) siswa yang memperhatikan penjelasan guru. 3 (tiga) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran. 2 (dua) siswa antusias menjawab pertanyaan guru dan 1 (satu) siswa tidak antusias menjawab pertanyaan guru. Dan begitupun 2 (dua) siswa melaksanakan intruksi guru, dan 1 (satu) siswa tidak melaksanakan intruksi guru.

Tabel. 4.4
Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah
Pada Pertemuan Kedua¹⁰

No	Nama	Aspek Yang Di amati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	10 Huruf	10 Huruf	11 Huruf
2	M . Adi	7 Huruf	7 Huruf	9 Huruf
3	Lovita	8 Huruf	9 Huruf	10 Huruf

Dari data tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

¹⁰Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2017.

Tabel. 4.5
Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah¹¹
Pada Pertemuan Kedua

Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah	Jumlah Siswa Dari Aspek Yang Diamati		
	Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
A (13-16 Huruf)	-	-	-
B (9-12 Huruf)	1 Siswa	2 Siswa	3 Siswa
C (5-8 Huruf)	2 Siswa	1 Siswa	-
D (1-4 Huruf)	-	-	-

Tabel. 4.6
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Pertemuan Kedua¹²

No	Indikator Yang Diamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	3 Siswa	-

¹¹Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2017.

¹²Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2017.

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwasanya dari jumlah tiga siswa, adapun kemampuan siswa berdasarkan indikator menyebutkan huruf hijaiyah dengan kategori cukup baik yakni dengan rentang 5-8 huruf berjumlah 2 (dua) siswa dan dengan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 1 (satu) siswa. Sedangkan dengan indikator menunjuk huruf hijaiyah dengan kategori cukup baik berjumlah 1 (satu) siswa dan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 2 (dua) siswa. Dan untuk kategori membaca huruf hijaiyah dengan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 3 (tiga) siswa.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengamatan adapun aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa 3 (tiga) siswa yang memperhatikan penjelasan guru. 3 (tiga) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran. 2 (dua) siswa antusias menjawab pertanyaan guru dan 1 (satu) siswa tidak antusias menjawab pertanyaan guru. Dan adapun 3 (tiga) siswa sudah baik dalam melaksanakan intruksi guru.

Tabel. 4.7
Hasil Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah
Pada Pertemuan Ketiga¹³

No	Nama	Aspek Yang Di amati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	11 Huruf	10 Huruf	12 Huruf
2	M . Adi	9 Huruf	9 Huruf	10 Huruf
3	Lovita	9 Huruf	10 Huruf	10 Huruf

Dari data tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

¹³Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2017.

Tabel. 4.8
Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah¹⁴
Pada Pertemuan Ketiga

Kategori Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah	Jumlah Siswa Dari Aspek Yang Diamati		
	Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
A (13-16 Huruf)	-	-	-
B (9-12 Huruf)	3 Siswa	3 Siswa	3 Siswa
C (5-8 Huruf)	-	-	-
D (1-4 Huruf)	-	-	-

Tabel. 4.9
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Pertemuan Ketiga¹⁵

No	Indikator Yang Diamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	3 Siswa	-

¹⁴Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2017.

¹⁵Sumber data: Hasil observasi pada pertemuan pembelajaran di kelas, dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2017.

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwasanya dari jumlah tiga siswa, adapun kemampuan siswa berdasarkan indikator menyebutkan huruf hijaiyah dengan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 3 (tiga) siswa. Sedangkan dengan indikator menunjuk huruf hijaiyah dengan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 3 (tiga) siswa. Dan untuk kategori membaca huruf hijaiyah dengan kategori baik dengan rentang 9-12 huruf berjumlah 3 (tiga) siswa.

Sementara itu, berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ketiga ini adapun aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan bahwa 3 (tiga) siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik. 3 (tiga) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran. 2 (dua) siswa antusias menjawab pertanyaan guru dan 1 (satu) siswa tidak antusias menjawab pertanyaan dari guru. Dan begitupun 3 (tiga) siswa sudah baik dalam melaksanakan intruksi guru.

Jika dilihat dari peningkatan yang dialami siswa, berdasarkan dari pengamatan setiap pertemuannya, ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan animasi memberikan kontribusi yang baik pada peningkatan kemampuan anak dalam pembelajarannya, khususnya pada pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dimulai dari menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan membaca huruf hijaiyah. Dalam memahami konsep huruf-huruf hijaiyah yang diajarkan atau disampaikan oleh guru dalam tampilan animasi ini, siswa sudah mampu mengenalnya dengan baik, walaupun pada indikator menyebutkan dan menunjuk huruf siswa masih ada yang belum

mengenalnya secara menyeluruh. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan anak bisa turun atau tetap pada sebelumnya. Hal ini juga dikarenakan masalah-masalah atau faktor-faktor yang dialami siswa yaitu masalah-masalah atau faktor-faktor interen maupun eksteren yang dialami oleh siswa itu sendiri.

Adapun kontribusi pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam peningkatan mengenal huruf hijaiyah pada siswa yaitudapat memperlihatkan keterlibatan siswadalam proses pembelajaran dan menyatukan persepsi siswa dalam memahami materi. Kegiatan ini juga dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan aktivitas, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Semangat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran ini begitu terlihat karena pembelajaran seperti ini siswa seperti bermain, belajar sambil menonton TV, siswa lebih santai, sehingga hal itu dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, animasi yang ditampilkan menyajikan suara dan gambar-gambar bergerak sehingga perhatian siswa tertuju pada pembelajaran, dengan demikian perhatian siswa lebih fokus dengan suara dan gambar bergerak tersebut. Sehingga mereka dapat merekam informasi yang disampaikan guru lebih baik. Dengan demikian pada akhirnya guru dapat menjadikan siswa lebih berkualitas.

Dari pemaparan di atas mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi pengenalan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan animasi, merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih efektif serta efisien. Dan dalam pelaksanaannya memberikan hasil lebih baik yang dapat

dilihat dengan minat, sikap dan kemampuannya dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dimana siswa dalam menyebutkan, menunjuk dan membaca huruf memiliki peningkatan. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemampuan siswa bisa turun atau tetap pada sebelumnya, ini juga karena banyak faktor yang mempengaruhinya, sehingga harus dan perlu ada pengulangan yang terus menerus untuk dapat lebih matang dalam mengingatkan konsep huruf-huruf yang telah diajarkan kepada siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian tentang pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Pembina Yogyakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi dalam kemampuan mengenal huruf-huruf hijaiyah yang dilakukan guru dilihat dari penyajian dan penyampaian di kelas sudah baik. Namun, guru perlu improvisasi dan inovasi yang terus menerus agar pembelajaran yang berlangsung tidak kaku dan tetap menyenangkan.
2. Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak tunagrahita ringan pada kelas II SDLB Pembina terlihat perubahan yang signifikan. Jika dilihat dari peningkatan yang dialami siswa, maka pembelajaran dengan menggunakan animasi memiliki kontribusi yang baik dalam peningkatan kemampuan siswa mengenal huruf hijaiyah yakni menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan membaca huruf hijaiyah. Tapi, tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemampuan anak bisa turun atau tetap pada sebelumnya. Hal ini dikarenakan faktor-faktor yang dialami siswa baik interen maupun eksteren.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Peningkatan positif yang terjadi dalam hal kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada siswa dapat berguna bagi kehidupan sehari-harinya, terutama dalam perkembangan membacanya, sehingga perlu adanya peningkatan lanjutan yang terus menerus demi kesejahteraan anak tunagrahita.
2. Media pembelajaran animasi ini dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi oleh guru yang harus terus dipertahankan dan dikembangkan sehingga lebih memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar. Media ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf maupun materi yang lain yang disesuaikan. Dengan cara yang baru pendidik dapat lebih mengeksplor kemampuannya dalam melaksanakan kegiatan belajar menggunakan media.
3. Media animasi merupakan media yang menyenangkan bagi anak dan lebih efektif dalam pembelajaran. Dengan demikian, sekolah dapat bekerja sama dengan tim ahli untuk dapat membuat media pembelajaran animasi khusus bagi anak tunagrahita. Bukan mustahil, ini akan merupakan terobosan bagi peningkatan kesejahteraan anak tunagrahita. Yang kemudian dapat disosialisasikan atau dibagikan kepada orang tua/ wali murid sebagai sarana untuk membantu guru dalam pembelajaran anak didik di rumah.

4. Hasil penelitian ini berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung. Untuk itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek lain yang lebih beragam. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencoba menerapkan media pembelajaran animasi ini dengan rancangan tampilan atau juga materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohim, Acep Lim., 2003, *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*, Bandung: Diponegoro.
- Al-Hafidz, Ahsin W., 2005, *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Amin, Moh., 1995, *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal.
- Apriyanto, Nunung., 2012, *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi., dan Lia Yuliana., 2009, *Manajemen Pendidikan*, Yogyakarta: Aditya Media bekerja sama dengan FIP UNY.
- , 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar., 2016, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri., 2000, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Renika Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono., 2003, *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Daryanto, 2016, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah, Umi., 2011, “Bantu Identifikasi Anak Tunagrahita Berbasis Web”, *Tesis*, Yogyakarta: UGM.
- Gozali, Nanang., 2013, *Tafsir dan Hadis Tentang Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia
- Hariyanto, Agus., 2009, *Membuat Anak Anda Menjadi Cepat Pintar Membaca*, Yogyakarta: Diva Press.
- Hasrul, 2011, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik”, *Jurnal MEDTEK*. Volume 3, No. 2, Oktober 2011.

- Ihsan, Fuad., 2008, *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta: RinekaCipta.
- Jumiati, Intan., *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Pada Anak Tunagrahita Ringan*, dikutip dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/833/690>.
- Kosasih, E., 2014, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Yrama Widya.
- Kunandar, 2011, *Guru Profesioanl Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Kumaladewi, Nurul Fitria., 2011, “Pelatihan Keterampilan Membaca Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa”, *Tesis*, Yogyakarta: Pascasarjana Psikologi UGM.
- Louck, Michael J.H., 2014, “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita”, *Tesis*, Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Mangunshor, Frieda., 2014, *Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, Depok: LPSP3 UI.
- Milles, Matthew B., dkk., 2014, *Qualitatif Data Analysis: A Methods Sourcebook*, California: Sage.
- Moleong, Lexy J., 2012, *Metode Penelitian kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munir, 2012, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Fitri, Nia Yolisa., dkk., *Profil Penyelenggaraan Keterampilan Kecakapan Hidup (Life Skill) Bagi Anak Tunagrahita (Studi Deskriptif Kualitatif Di SLBN 2 Padang)*,dikutip dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/3854/3088>.
- Pujawan, Kadek Agus Hendra., *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*, dikutip dari http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/view/294.
- Putra, Lovandri Diwandara., 2014, “Pengembangan Multimedia Pelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini”, *Tesis*, Yogyakarta: Pascasarjana UNY.

- Putriana, Cipta Wirahma., dan Galih Hermawan., “Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak Tunagrahita SMPLB Di SLB - C Plus Asih Manungga,” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 3 No. 1, Maret 2014, Bandung: Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
- Rahyubi, Heri., 2012, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*, Bandung: Nusa Media.
- Rochyadi, Endang., dan Zainal Alimin., 2005, *Pengembangan Program Pembelajaran Individual*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Seefeldt, Carol., 2008, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks.
- Slameto, 2003, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soendari, Djuju., dkk., *Pengaruh Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Sains Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen Pada Anak Kelas VI SDLB- C Di SLB-C Sukapura)*, dikutip dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195602141980032-TJUTJU_SOENDARI/Artikel/Artikel_Media_IPA.pdf pada hari Kamis, tanggal 08 Maret 2012, jam 4. 51 WIB
- Sudjana, Nana., dan Ahamad Riva’i., 2003, *Teknologi Pengajaran*, Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharso, dan Ana Retnoningsih., 2009, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV. Widya Karya.
- Suheri, Agus., *Animasi Multimedia Pembelajaran*, dikutip dari <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf> pada hari Sabtu, tanggal 03 Mei 2009, jam 1:28 WIB
- Sukiyasa, Kadek., dan Sukoco., “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, No. I, Februari 2013, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Suryabrata, Sumadi., 1998, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Usman, Moh Uzer., 1992, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wulandari, Ratna., 2009, “Peranan Pelatihan Membaca Dengan Model Kognitif-Behavioral Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak”, *Disertasi*, Yogyakarta: UGM.
- Yusuf, Muhammad., 2008, “Efektivitas Metode Analisis dan Sintesis Pembelajaran Kesadaran Fonemik Dalam Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan”, *Tesis*, Yogyakarta: Pascasarjana Psikologi.
- Zainiah, Rifatuz., 2016, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik”, *Jurnal Pendidikan teknik Elektro*, Vol.5 No.2, Tahun 2016.
- Zulaikha, “Gambar Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”, *MAGISTRA*, Volume 4, No. 1, Maret 2013.

Lampiran I

GAMBARAN UMUM SLBN PEMBINA YOGYAKARTA

1. Profil SLB Negeri Pembina Yogyakarta

a. Identitas Sekolah

- Nama Sekolah : SLB Negeri Pembina Yogyakarta
- Nomor Statistik Sekolah : 83.104.60.14.001 NPSN 20403212
- Status Akreditasi : Terakreditasi A, Bersertifikat ISO 9001:2008
- Alamat : Jln Imogiri Timur No. 224
Giwangan Kecamatan Umbulharjo
Kota Yogyakarta
- Nomor Telepon / Fax : 0274-371243
- NPWP : 00.143.616.1-541.000
- Email : slbnpyogya@gmail.com
- Website : www.slbnpjogja.com

b. Identitas Kepala Sekolah

- Nama : Sarwiasih, M. Pd.
- Tempat, Tgl. Lahir : Yogyakarta, 7 Juni 1968
- Pangkat/Golongan : IV/a
- Alamat : Srontakan, Argomulyo, Sedayu,
Bantul
- Nomor Telepon / HP : 08213767260
- NPWP :
- NIP lama / baru : 19680706 199203 2 009
- NUPTK :
- Email : asihmunandar@yahoo.com

c. Jumlah Guru : 52 orang

d. Jumlah Tenaga Kependidik : 16 orang

e. Pengasuh Asrama : 9 orang

f. Jumlah Murid : Dikdas (TKLB 2 + SDLB 90 +
SMPLB 47= 134)
Dikmen (SMALB 43 + SMALB
Wirausaha 35 = 78)
Total: 134 + 78 = 212

- g. SLB Negeri Pembina menyelenggarakan pendidikan meliputi jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB, Kelas Khusus (*day care*) dan Kelas Autis. Selain itu juga memberikan layanan khusus.
- h. Menyelenggarakan kegiatan usaha dalam wadah Koperasi Wirausaha Tunagrahita Mandiri, yang dikelola secara bersama antara Sekolah, Komite Sekolah/ Orangtua siswa dan Alumni. Koperasi inilah yang diharapkan dapat membantu kemandirian para alumni SLB / SMALB.

2. Visi Dan Misi

1. Visi

“Anak tunagrahita yang mandiri, beriman dan bertaqwa”

Indikator Visi:

- a. Siswa SLBN Pembina memiliki keterampilan.
- b. Siswa SLBN Pembina mampu berkarya ditengah-tengah masyarakat.
- c. Siswa SLBN Pembina melaksanakan ibadah sesuai agamanya.
- d. Siswa SLBN Pembina berperilaku sopan, santun dan beradab.

2. Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan jenjang TKLB dengan fokus belajar melalui bermain.
- b. Menyelenggarakan pendidikan jenjang SDLB dengan fokus pembelajaran dasar-dasar membaca, menulis, menghitung.
- c. Menyelenggarakan pendidikan jenjang SMPLB dengan muatan keterampilan 60%.

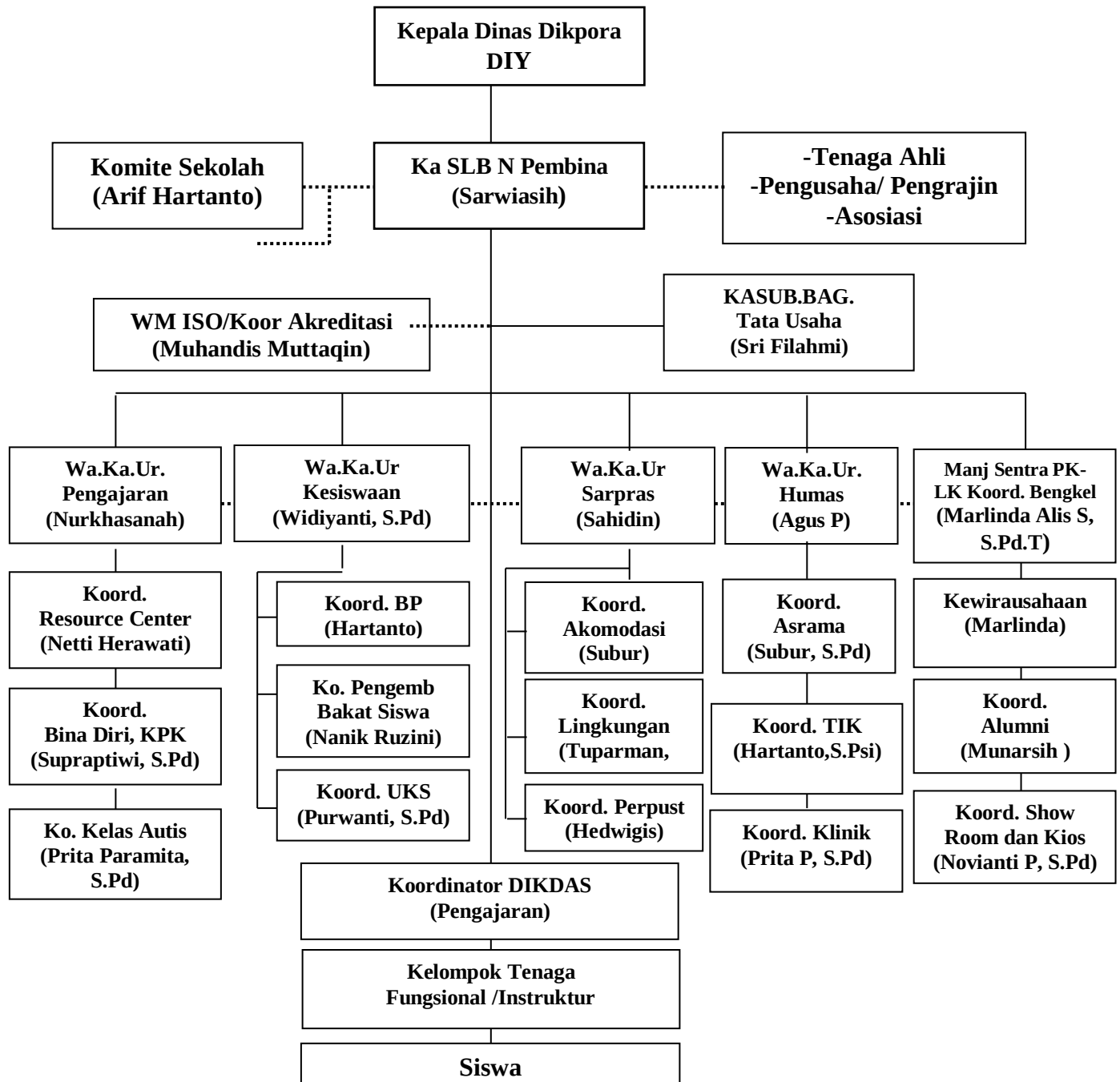
- d. Menyelenggarakan pendidikan jenjang SMALB dengan muatan ketrampilan 70%.
- e. Menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan bagi siswa.
- f. Menyelenggarakan kerjasama dengan para pengusaha untuk mengembangkan program kewirausahaan.

3. Jenjang Pendidikan Yang Diselenggarakan

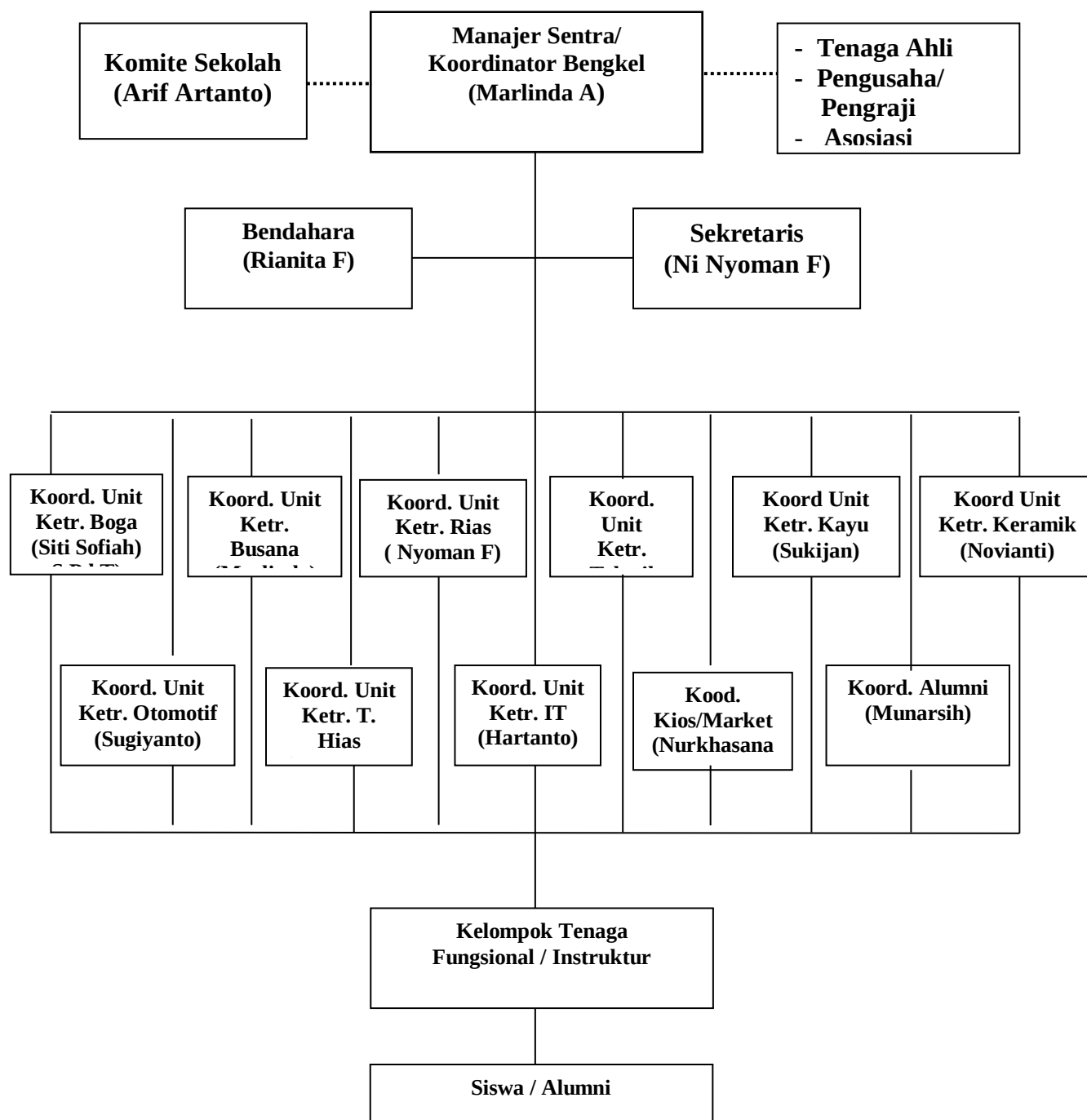
- a. Pendidikan regular meliputi (TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB).
- b. Kelas Keterampilan/Sanggar Kerja, dengan keterampilan pilihan (tata boga, tata busana, tatarias/salon, tekstil, otomotif, keramik, Teknologo Informasi dan Komunikasi, pertanian/tanaman hias, dan pertukangan kayu)
- c. Kelas Khusus (*day care*) atau kegiatan keterampilan menolong dan merawat diri.
- d. Kelas Autis Gotong Royong (GO-RO), kelas autis yang diselenggarakan secara gotong royong oleh orangtua murid, dalam binaan SLB Negeri Pembina Yogyakarta.

4. Struktur Organisasi

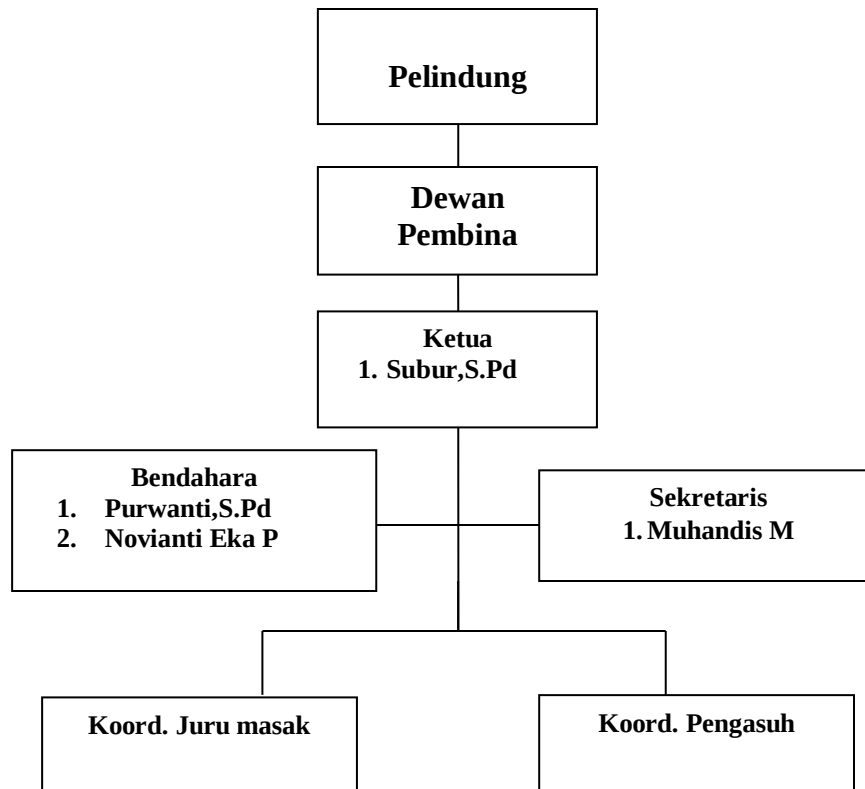
STRUKTUR ORGANISASI SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA



STRUKTUR ORGANISASI
SENTRA PK-LK / BENGKEL KERJA



**STRUKTUR ORGANISASI
ASRAMA SLB NEGERI PEMBINA YK**



Pelindung : Ka Dinas Dikpora DIY.

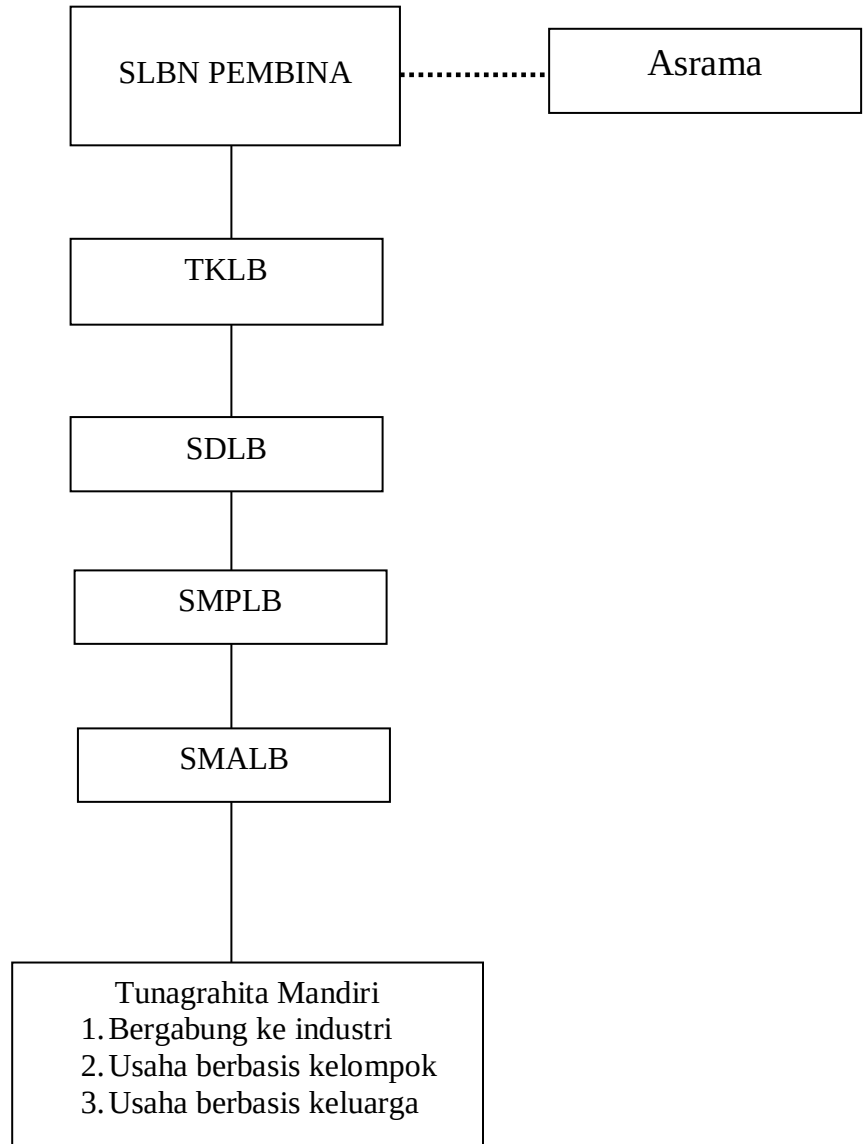
Dewan Pembina : Kepala Bidang PLB dan Dikdas DIY.
Koord. Pengawas PLB DIY.

Dewan Pengawas : Kasi PLB, Kepala SLBN Pembina.

Tujuan Asrama : Memberikan dukungan SLBN Pembina dalam mewujudkan lulusan ABK yang mandiri, beriman dan bertaqwa.

Usaha/Layanan : Layanan Asrama

ALUR KERJA SLBN PEMBINA



PEMBAGIAN TUGAS GURU DALAM PBM

Kelas		Nama Guru	Tenaga Adm	Ke t
TKLB-C				
TKLB-C1		Nurvita Setyarini		
SDLB-C			TENAGA ADM DIKDAS	
I SDLB-C		Nur Khasanah		
II SDLB-C		Nurhasanah		
III SDLB-C		Nurhasanah		
IV SDLB-C		Suharyati		
V SDLB-C		Siti Sofiah		

VI SDLB-C		Rusyam Tri Sawiji,S.Pd				
SDLB-C1						
I SDLB-C1		Purwanti + Nur Khasanah				
II SDLB-C1		Khamim Nur Mutiah + Amalia Ahadini				
III SDLB-C1		Sukardi + Supadi				
IV SDLB-C1		Rusmini + Eka Prilla P				
V SDLB-C1		Tri Martini + Sri Sajidah				
VI SDLB-C1		Supingah + Parjinah				
SMPLB	VII	VIII	IX	Alumni		
1. Busana	Heni Tri Ist					
2. Tekstil	Istiana Widiyati		Eny Kusumawati			
3. Kayu/ Sofa	Sahidin					
4. Keramik	Nyoto Utoyo		Sholikhin			
5. Otomotif	Waskito, S.Pd		Sugiyanta			
6. Salon/ Rias	Rianita Fransiska					
7. Boga	Munarsih, S.Pd					
8. T.Hias/	Warilah		Tuparman			

Pertanian						
9. Komputer	Muhandis M					
SMALB	X	XII	XII	Alumni	TENAGA ADM. DIKMEN	
1. Busana	Marlinda Alis S				1. Sri Filahmi	
2. Tekstil	Sudarmi				2. Aris Sutrisno	
3. Kayu/ Sofa	Sukijan	Eko Mujiono			4. Subur	
4. Keramik	Novianti Eka P				5. Jumikan	
5. Otomotif	Suryo Mangesti Aji		Sugiyanto		6. Sasongko	
7. Salon/ Rias	Ni Nyoman Fefi				8. Muh Dawami	
7. Boga	Khozimah, S.Pd				9. Toif	
10. T. Hias/ Pert	Yustina Primastuti, S.P					
9. Komputer	Hartanto, S.Psi					
BID STUDI	SDLB	SMPLB	SMALB			
1. PAI	Widada, S.Ag	Netty Herawati, S.Ag	Netty Herawati, S.Ag			
2. PAK	Hedwigis Dian P	Hedwigis	Hedwigis			
3. Penjas/ OR	Badariyati	Sugino	Sugino			
4. Kls P	Agus Priyanto	Suprptiwi	Prita Paramita			
5. Guru	Widiyanti	Nanik Ruzini	Nanik Ruzini			
6. Pelatih	Surati	Surati	Surati			

PEMBAGIAN TUGAS TAMBAHAN GURU/KARYAWAN

N O	TUGAS SAMPIRAN	KOOR DINATOR	ANGGOTA TIM	
1	Kepala Sekolah	Sarwiasih		
2	Kasubbag TU Bendahara Pengurus Barang	Sri Filahmi Aris Sutrisno Subur	Yuliana Nur P Edi Purnomo	Membantu TU: Edi Purno mo Sangsang, Wisnu/ Gosal, Yuli
3	Wakaur Kurikulum Dan Pengajaran	Nur Khasanah, S.Pd	Purwanti, Neti H, Amalia Ahadini	Sukardi, Marlinda Ni Nyoman Fefi S
4	Wakaur Kesiswaan	Widiyanti, S.Pd	Nanik Ruzini, Supadi, Nurvita Setya R, Widada, S.Ag	Rusiyam TS
5	Wakaur Sarpras	Sahidin	Subur	Edi P
6	Wakaur Humas	Agus P	Sri Sajidah, Ika Prila	Heni Tri Istanti, Subur
7	KoordinatorSentra a PK/PLK, Koord Celtered Workshop	Marlinda Alis S, S.Pd	Semua Koordinator Ketrampilan	
8	a-Ko.Busana	Heni Tri Intanti		
9	b-Ko.Tekstil	Sudarmi		
10	c-Ko.Kayu/Sofa	Sukijan		
11	d-Ko.Keramik	Novianti		
12	e-Ko.Otomotif	Sugiyanta		
13	f-Ko.Salon/Rias	Ni Nyoman Fefi	Rianita Pransiska	
14	g-Ko.Boga	Khozimah	Munarsih	
15	h-Ko.Pertanian/ T Hias	Yustina Primastuti, S.P	Tuparman, Warilah	
16	i- Ko.TI/Komputer	Hartanto	Muhandis Muttaqin	
17	Koord. Resorch Center	Neti H	Amalia, Supingah	Prita Paramita, Andi
18	Koord. BK/BP	Hartanto		
19	Koord. Klinik/Assesmen	Khamim NM	Istiana	Prita Paramita

20	Koord. Perpustakaan	Hedwigis Dian P	Yaroh, Surati, Supingah	
21	Koord. Pengemb Bakat	Yoyok	Nanik Rz, Badariyati	Widiyanti, Nurvita
22	Koord. Bina Diri/ KPK	Prita Paramita	Suprptiwi	Agus Priyanto
23	Koord. PMTAS & SUSU	Sri Sajidah	Rusmini	Munarsih
24	Koord. Akomodasi	Sri Filahmi	Aris Sutrisno	Jumikan, Sangsang
25	Koord. Lingkungan	Tuparman	Sugiyanta, Sukijan	
26	Koord. Alumni & LK	Eny K	Prima	
27	PB dan KB	Widada	Netty H, Hedwigis	
28	WM- ISO	Muhandis M		
29	Pengendali Dokumen	Hartanto		
30	Auditor Internal	Sahidin		
31	Ketua Lenbaga Wakil Ketua Sekretaris Wakil Sekretaris Bendahara Wakil Bendahara Koord Asrama Koord Layanan luar panti Koord Diklat	Agus P Neti H Marlinda Nur Khasanah Purwanti Aris Sutrisno Muhandis M Eny K Sahidin	Pengasuh: 1.Sutiyono 2.Estuti 3.Suryani Waskito	Dapur: 1.Pardiyem 2.Pargiyem 3.Endang Kebersihan: Jumikan
32	Koord Keamanan	Muh Dawami	Toif, Gosal, Wisnu	

5. Keadaan Peserta Didik, Guru Dan Karyawan

a. Peserta Didik

Ketunaan	Jenjang						Jml
	Obs	TK LB	SDL B	SMP LB	SMA LB	KELAS KETRAMPILOAN	
Tuna Rungu	-	-	-	-	-	2	2
TGR	-	-	18	27	14	22	81
TGS	-	6	40	19	13	9	87
AUTIS	-	-	7	9	1	2	19
JUMLAH	-	6	65	55	28	35	189

b. Guru Dan Karyawan

1. Data Guru Dengan Status Kepegawaian

No	Status kepegawaian	Jumlah
1	Pegawai Negeri Sipil/ CPNS	51
2	Guru Tidak Tetap/ PTT	4
JUMLAH		55

2. Data Guru Dengan Keahlian Khusus

No	Nama Keahlian	Jumlah
1	Sertifikat TOT	8
2	Mebelair / Ukir	2
3	Handicraft	3
4	Tas	1
5	Batik	1
6	Salon	2
7	Busana	2
JUMLAH		19

3. Data Guru Dengan Kualifikasi Pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah
1	S2 Manajemen Pendidikan	1
2	S1- PKh/PLB	32
3	S1- Pend. Bhs. Sastra Ind	1
4	S1- Bimbingan dan Konseling	1
5	S1- Psikologi	1
6	S1- PPKn	1
7	S1- Pend Agama Islam	1
8	S1- Bahasa Inggris	1
9	S1- Seni Musik	2
10	S1- Penjaskes	1
11	S1- Ketrampilan	3
12	S1- Kriya	1
13	S1- PKK	1
14	S1- Tari	1
15	S1 & SMA Pelatih Olahraga	2
16	SGPLB	2
17	D3- Musik	1
18	SMK- Seni lukis	1
19	SMK- Mesin	1
JUMLAH		55

4. Data Guru Kelas Keterampilan

No	Nama Keterampilan	Jumlah
1	Tata Busana	3
2	Tata Boga	2
3	Tata Rias	2
4	Tektil	3
5	Ket. Kayu	3
6	Otomotif	6
7	Keramik	4
8	TIK	3
9	Tanaman Hias	3
JUMLAH		29

5. Data Guru Kelas Non Keterampilan

No	Nama Keterampilan	Jumlah
1	Guru Kelas	18
2	Guru Agama	2
3	Guru Olahraga	2
4	Guru Kesenian	2
5	Guru Binadiri	2
JUMLAH		26

c. Kepegawaian

Status	Jenis		
	Edukatip	TU/Pelaksana	Jml
Peg. Neg.Sipil (PNS)	53	8	61
CPNS	-		
Non PNS/Honorer	4	11	15
JUMLAH	57	19	76

6. Sarana Dan Prasarana

SLB Negeri Pembina memiliki sarana dan prasarana yang dibangun di atas tanah seluas 2,5 hektar sehingga sangat memadai dan mendukung proses pendidikan, diantaranya:

No	Nama	Jumlah
1	Ruang Kelas Untuk KBM	27 buah
2	Ruang TU	1 buah
3	Ruang Kepala sekolah	1 buah
4	Ruang Guru	1 buah
5	Perpustakaan	1 buah
6	laboratorium IPA	1 buah

7	Ruang ICT (dilengkapi 20 unit computer & b AC)	1 buah
8	Ruang Seni tari	1 buah
9	Ruang Musik (dilengkapi alat music band dan gamelan serta drumband)	1 buah
10	Asrama (masing-masing unit memiliki ruang makan dan ruang tamu)	10 unit
11	Wisma (setiap wisma dapat menampung 10 orang)	6 unit
12	Rumah Dinas	6 unit
13	Mushola	1 buah
14	Ruang Resource Center	1 buah
15	Ruang UKS	1 buah
16	Ruang BP/Bimbingan Konseling	1 buah
17	Ruang Pengajaran / Wa.Ka.Ur.	1 buah
18	Ruang Pertemuan	2 buah
19	Ruang Aula	1 buah
20	Ruang Keterampilan meliputi busana, tekstil/batik, kayu, otomotif, kerami, boga, salon/ kecantikan, IT, dan Tanaman Hias/Pertanian	9 buah

Lampiran II

LEMBAR OBSERVASI

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan animasi di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, meliputi:

A. Aktivitas Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran

TAHAP/ ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI
KEGIATAN AWAL Apersepsi dan Motivasi	1. Apa yang dilakukan guru terhadap peserta didik untuk menggali awal atau memotivasi siswa.	Guru memulai dengan mengabsen siswa dan memberi salam.
	2. Bagaimana respon siswa?	Siswa memberikan respon dengan baik
KEGIATAN INTI Materi ajar	3. Apakah guru memberikan penjelasan umum tentang materi ajar atau prosedur kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa?	Ya. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi ajar.
	4. Bagaimana keterkaitan antara pembelajaran dengan realita kehidupan, lingkungan dan pengetahuan lainnya?	Guru menerangkan dengan metode ceramah dan mengaitkan dengan berbagai aspek kehidupan.
Pengelolaan sumber belajar/ media	5. Apakah guru terampil dalam memanfaatkan dan mampu memanipulasi media pembelajaran?	Ya. Guru mampu memanipulasi media pembelajaran melalui video animasi berbantuan komputer dalam pembelajarannya.
	6. Bagaimana interaksi siswa dengan sumber	Siswa merasa sangat senang dan ber-

	belajar/ media?	semangat/ antusias.
Strategi Pembelajaran	<p>7. Apakah proses pembelajaran dilaksanakan dengan strategi yang sesuai secara lancar?</p> <p>8. Apakah siswa dapat mengikuti alur kegiatan belajar?</p> <p>9. Bagaimana cara guru memberi arahan yang mendorong siswa untuk bertanya, berfikir dan beraktivitas?</p> <p>10. Apakah siswa aktif melakukan kegiatan fisik dan mental? Berapa banyak siswa yang aktif belajar?</p>	<p>Ya, strategi pembelajaran dilaksanakan dengan baik, disesuaikan dengan kondisi siswa.</p> <p>Sebagian siswa dapat mengikuti alur kegiatan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi dengan pertanyaan.</p> <p>Ya. Sebagian siswa cenderung aktif, dan ada yang pemalu.</p>
KEGIATAN PENUTUP Penguatan/ Konsolidasi	<p>11. Bagaimana cara guru memberikan penguatan, dengan mereview, merangkum atau menyimpulkan?</p> <p>12. Apakah guru memberikan tugas rumah?</p>	<p>Guru memberikan evaluasi secara individu</p> <p>Ya, guru memberikan tugas kepada siswa.</p>
Evaluasi	<p>13. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi pembelajaran?</p> <p>14. Bagaimana kemampuan anak setelah dilakukan evaluasi?</p>	<p>Dengan memberikan tugas baik menguji secara lisan maupun tulisan dari tayangan materi yang diberikan.</p> <p>Anak dapat memahami materi dengan baik sesuai dengan kriteria yang ditentukan.</p>

Berdasarkan aktivitas yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat diinterpretasikan bahwa pembelajaran sudah baik, yakni dilihat dari aspek/tahap pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga pada kegiatan penutup.

B. Aktivitas Siswa

1. Pertemuan Pertama

No	Nama	Aktivitas Siswa							
		Memperhatikan Penjelasan Guru		Bersemangat Mengikuti Pembelajaran		Antusias Menjawab Pertanyaan Guru		Melaksanakan Intruksi Guru	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	DewiSalsa NN	√		√		√		√	
2	M . Adi	√		√		√			√
3	Lovita	√		√			√	√	

No	Indikator Yang Diamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	2 Siswa	1 Siswa

2. Pertemuan Kedua

No	Nama	Aktivitas Siswa							
		Memperhatikan Penjelasan Guru		Bersemangat Mengikuti Pembelajaran		Antusias Menjawab Pertanyaan Guru		Melaksanakan Intruksi Guru	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	DewiSalsa NN	√		√		√		√	
2	M . Adi	√		√		√		√	
3	Lovita	√		√			√	√	

No	Indikator Yang Diamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	3 Siswa	-

3. Pertemuan Ketiga

No	Nama	Aktivitas Siswa							
		Memperhatikan Penjelasan Guru		Bersemangat Mengikuti Pembelajaran		Antusias Menjawab Pertanyaan Guru		Melaksanakan Intruksi Guru	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	DewiSalsa NN	√		√		√		√	
2	M . Adi	√		√		√		√	
3	Lovita	√		√			√	√	

No	Indikator Yang Diamati	Hasil Aktivitas Siswa	
		Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan guru	3 Siswa	-
2	Bersemangat mengikuti pembelajaran	3 Siswa	-
3	Antusias menjawab pertanyaan guru	2 Siswa	1 Siswa
4	Melaksanakan intruksi guru	3 Siswa	-

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwasanya, berdasarkan observasi di lapangan adapun kontribusi pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam peningkatan mengenal huruf hijaiyah pada siswa yaitu dapat memperlihatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menyatukan persepsi siswa dalam memahami materi. Kegiatan ini juga dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam

mengeksplorasi dan meningkatkan aktivitas, motivasi, dan prestasi belajar siswa.

C. Kemampuan Siswa Mengenal Huruf Hijaiyah

Hasil observasi mengenai kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dilihat dengan rentang 1-15 huruf, dengan kategori kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sebagai berikut: A (sangat baik) dapat mencapai 13-16 huruf; B (baik) dapat mencapai 9-12 Huruf; C (cukup baik) dengan mencapai 5-8 huruf; D (kurang baik) dengan mencapai 1-4 huruf. Data tersebut sbb:

1. Pertemuan Pertama

No	Nama	Aspek Yang Diamati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	8 Huruf	9 Huruf	10 Huruf
2	M . Adi	6 Huruf	6 Huruf	8 Huruf
3	Lovita	6 Huruf	8 Huruf	9 Huruf

2. Pertemuan Kedua

No	Nama	Aspek Yang Diamati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	10 Huruf	10 Huruf	11 Huruf
2	M . Adi	7 Huruf	7 Huruf	9 Huruf
3	Lovita	8 Huruf	9 Huruf	10 Huruf

3. Pertemuan Ketiga

No	Nama	Aspek Yang Diamati		
		Menyebutkan Huruf Hijaiyah	Menunjuk Huruf Hijaiyah	Membaca Berurutan Huruf Hijaiyah
1	Dewi Salsa NN	11 Huruf	10 Huruf	12 Huruf
2	M . Adi	9 Huruf	9 Huruf	10 Huruf
3	Lovita	9 Huruf	10 Huruf	10 Huruf

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwasanya, jika dilihat dari peningkatan yang dialami siswa, berdasarkan dari pengamatan setiap pertemuannya, ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan animasi memberikan kontribusi yang baik pada peningkatan kemampuan anak dalam pembelajarannya, khususnya pada pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dimulai dari menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan membaca huruf hijaiyah. Dalam memahami konsep huruf-huruf hijaiyah yang diajarkan atau disampaikan oleh guru dalam tampilan animasi ini, siswa sudah mampu mengenalnya dengan baik, walaupun pada indikator menyebutkan dan menunjuk huruf siswa masih ada yang belum mengenalnya secara menyeluruh.

Lampiran III

LEMBAR WAWANCARA

A. Identitas Responden: Guru Pendidikan Agama Islam

B. Pertanyaan:

1. Berapa lama Bapak mengajar sebagai guru Pendidikan Agama Islam di SLBN Pembina Yogyakarta?
2. Mengingat banyaknya strategi yang digunakan dalam pembelajaran, maka dalam rangka membentuk anak yang berkualitas, cerdas, terampil dan sehat, bagaimana usaha-usaha atau strategi yang telah dilakukan dalam meningkatkan kualitas peserta didik?
3. Bagaimana kecenderungan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran?
4. Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah?
5. Bagaimana penggunaan animasi dalam pembelajaran pada anak tunagrahita menjadi pilihan dalam mengenalkan huruf hijaiyah?
6. Bagaimana bentuk penyajian animasi yang ditampilkan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah ?
7. Bagaimana cara menguatkan konsep huruf yang telah diajarkan ke peserta didik?
8. Acuan atau sumber-sumber yang digunakan dalam pengajaran, apakah dirasa banyak faktor penghambat?

9. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, sehingga guru dituntut untuk mengikuti dan dapat digunakan dalam pengajaran di sekolah.
Bagaimana Bapak menyikapi hal tersebut?
10. Bagaimana sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah?
11. Bagaimana Bapak menerapkan evaluasi dalam pembelajaran?

Lampiran IV

LEMBAR WAWANCARA

A. Identitas Responden: Kepala sekolah dan Kepala Bagian Pengajaran

B. Pertanyaan:

1. Berapa lama ibu menjabat sebagai Kepala Sekolah/ Kepala Bagian Pengajaran?
2. Bagaimana latar belakang berdirinya SLBN Pembina Yogyakarta?
3. Mengingat banyaknya strategi yang digunakan dalam pembelajaran, maka dalam rangka membentuk anak yang berkualitas, cerdas, terampil dan sehat, usaha-usaha atau strategi apa saja yang telah dilakukan oleh SLBN Pembina Yogyakarta ini?
4. Dalam pengajaran tentunya menggunakan alat bantu atau alat peraga, apakah SLBN Pembina Yogyakarta juga menerapkan hal tersebut dalam pembelajaran?
5. Bagaimana kecenderungan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran?
6. Bagaimana pendapat ibu mengenai animasi? Apakah memiliki pengaruh terhadap keberhasilan anak didik?
7. Bagaimana kurikulum yang diterapkan di SLBN Pembina Yogyakarta?

8. Bagaimana dengan materi pembelajaran yang digunakan untuk anak tunagrahita?
9. Bagaimana penyediaan fasilitas yang disediakan oleh sekolah?
10. Bagaimana dengan kemampuan membaca anak tunagrahita di SLBN Pembina Yogyakarta?
11. Bagaimana guru melakukan konsultasi atau sharing terkait perkembangan kemampuan keagamaan anak tunagrahita?
12. Bagaimana kendala-kendala yang dihadapi sekolah terkait tentang anak tunagrahita?

Lampiran V

LEMBAR WAWANCARA

A. Identitas Responden: Orang tua/ wali siswa

B. Pertanyaan:

1. Sejak usia berapa ibu menyadari bahwa anak ibu istimewa?
2. Mengapa ibu memilih SLBN Pembina Yogyakarta sebagai sekolah yang baik untuk anak ibu?
3. Bagaimana kemampuan anak sebelum dimasukan ke lembagasekolah?
4. Perubahan-perubahan apa yang anak ibu alami ketika telah masuk dilembaga sekolah?
5. Apakah ibu turut serta memperhatikan penyampaian guru saat pembelajaran di kelas?
6. Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran yang dilakukan oleh guru?
7. Bagaimana kemampuan membaca anak ibu?
8. Adakah ibu turut membantu guru mengenalkan huruf hijaiyah dalam pembelajaran di rumah?
9. Bagaimana cara ibu memberikan pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah kepada anak?

10. Bagaimana kendala yang dihadapi dalam memberikan pengajaran kepada anak tersebut?
11. Adakah pihak sekolah maupun guru pendidikan agama Islam melakukan koordinasi dengan ibu terkait perkembangan kemampuan anak?
12. Adakah harapan yang ingin disampaikan?

Lampiran VI

Catatan Lapangan Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Tanggal : 23 Maret 2017
Pukul : 08.25-selesai WIB
Lokasi : Ruang Guru Pendidikan Agama Islam
Sumber Data : Bapak Widodo

Deskripsi Data:

Informan adalah Guru Pendidikan Agama Islam SLBN Pembina Yogyakarta. Wawancara ini merupakan wawancara dilaksanakan di ruang Guru Agama Islam.

Dapat diinterpretasikan bahwa dasar pemilihan media animasi, yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam adalah jenis animasi yang sesuai dengan ajaran Islam. Animasi disajikan dalam bentuk video, yakni dalam tampilan gambar-gambar huruf hijaiyah sederhana, proposional dan menarik yang dilengkapi dengan suara. Adapun gambar pada dasarnya membantu siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran. Adapun dalam pembelajaran dengan animasi, tampilan gambar dipilih dan disesuaikan dengan tujuan khusus materi pelajaran, artinya gambar yang dipilih dipadukan dengan materi pelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Animasi ini dipilih atau digunakan dengan alur yang mudah dimengerti agar

tidak menimbulkan persepsi yang berbeda oleh siswa khususnya tunagrahita. Alasan penggunaan animasi dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah adalah karena media berbasis animasi merupakan media yang banyak disukai siswa, memberikan penjelasan serta gambar dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, lebih efisien dari segi waktu, tercipta suasana belajar yang menyenangkan, tanpa tekanan dan tidak membosankan, selain itu melalui media animasi ini dapat dilakukan inovasi-inovasi di dalam pembuatannya yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, sehingga penyampaian materi dapat lebih mudah untuk dipahami.

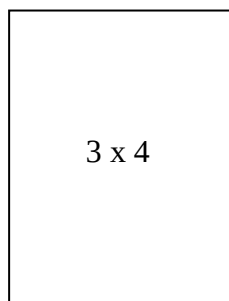
Lampiran VII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ivo Milawati
NIM : 15913092
Tempat Tanggal Lahir : Kayangan, 01 April 1989
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan/ Profesi : Mahasiswi
Agama : Islam
Alamat Sementara : Jl . Demangan Baru No. 23 B
Sleman-Yogyakarta
Alamat Asal : Jl. Perkebunan Kayangan Km 29
Desa Balam Sempurna Kec. Balai Jaya Kab.
Rokan Hilir Provinsi Riau
Email : ivomilawati90@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- SDS Bina Siswa di Bagan Batu Lulus 2002
- SMP Bina Siswa di Bagan Batu Lulus 2005
- MA PP Modern Al-Majidiyah di Bagan Batu Lulus 2008
- SI STAI Sukabumi Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam Lulus 2014

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 01 Agustus 2017
Penulis,

(Ivo Milawati)



Terakreditasi "A"

SK BAN-PT No. 002/BAN-PT/Ak-X/S2/V/2012

PROGRAM PASCASARJANA (S2)
MAGISTER STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II, Yogyakarta 55281, Telp./Faks. (0274) 523637, HP. 08175425758
Website : www.master.islamic.uii.ac.id; Email: msi@uii.ac.id dan msi_uui@yahoo.com

Nomor : 62/PPs-MSI/II/2017

Yogyakarta, 8 Februari 2016

Hal : Permohonan Surat Pengantar Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q Kepala BAKESBANGPOL DIY
di-

Jln. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Program Pascasarjana (S-2) Magister Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama	: IVO MILAWATI
NIM	: 15913092
Konsentrasi	: PENDIDIKAN ISLAM
Hp	: 081371808804
Tempat Penelitian	: SLBN Pembina Yogyakarta
Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Waktu mulai	: 10 Februari 2017- Selesai

adalah Mahasiswa Program Pascasarjana Magister Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses penyusunan Tesis dengan judul: **"PEMBELAJARAN ANIMASI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan **Surat Pengantar Rekomendasi Izin Penelitian ke SLBN Pembina Yogyakarta** kepada yang bersangkutan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Ketua Program,

Dr. H. Hujair AH Sanaky, MSI





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233

Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 9 Februari 2017

Kepada Yth. :

Kepala Dinas DIKPORA
Daerah Istimewa Yogyakarta
Di

YOGYAKARTA

Nomor : 074/1339/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :

Dari : Program Pascasarjana, Magister Studi Islam,
Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Nomor : 62/PPs-MSI/II/2017
Tanggal : 8 Februari 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan tesis dengan judul proposal: **"PEMBELAJARAN ANIMASI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLBN PEMBINA YOGYAKARTA"** kepada :

Nama : IVO MILAWATI
Nim : 15913092
No. HP/Identitas : 081371808804/1407054104890009
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Lokasi Penelitian : SLBN Pembina Yogyakarta
Waktu Penelitian : 10 Februari 2017 s/d 10 Mei 2017

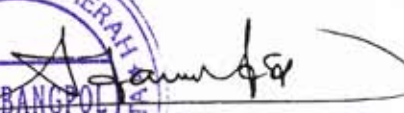
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Ketua Program Pascasarjana, Magister Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telp. 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id | email : dikpora@jogjapro.go.id

Yogyakarta, 14 Februari 2017

Nomor: 070/ 02812

Lamp :

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SLBN Pembina Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat nomor: 074/1339/Kesbangpol/2017 tanggal 9 Februari 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Ivo Milawati
NIM : 15913092
Program Studi : Pendidikan Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Judul : Pembelajaran Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan di SLBN Pembina Yogyakarta
Lokasi : SLBN Pembina Yogyakarta.
Waktu : 14 Februari 2017 s.d 10 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi

Drs. SURAYA

NIP 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth.

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA

SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA

Jalan : Imogiri 224 Giwangan Umbulharjo Yogyakarta 55163 Telp. 371243
Website : www.slbnpyogya.com Email : www.slbnpyogya@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 423/187

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SARWIASIH, M.Pd
NIP. : 19680607 199203 2 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SLB Negeri Pembina Yogyakarta
Alamat : Jl. Imogiri Timur No. 224 Giwangan Umbulharjo, Yogyakarta.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ivo Milayati
NIM : 15913092
Program Studi : Pendidikan Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia (UII)

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SLB Negeri Pembina Yogyakarta Selama Bulan Maret 2017 dengan judul **Pembelajaran Dengan Menggunakan Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB Negeri Pembina Yogyakarta.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2017
Kepala Sekolah

SARWIASIH, M.Pd
NIP. 19680607 19923 2 009