



Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Inklusi

Yustika Erliani^{1*}, Tazkiyah Herdi², Yuwan Jumaryadi³

^{1,2,3}Universitas Mercu Buana, Indonesia, email: ^{1*}yustika.erliani@mercubuana.ac.id, ²tazkiyah.herdi@mercubuana.ac.id,

³yuwan.jumaryadi@mercubuana.ac.id

(*corresponding author)

Info Artikel

Diajukan: 04-01-2024

Diterima: 04-01-2024

Diterbitkan: 10-01-2024

Kata Kunci:

Sekolah inklusi; Media pembelajaran interaktif; Pembelajaran Bahasa Inggris; Teknologi Pendidikan

Keywords:

Inclusive school; Interactive learning media; English Language Learning; Educational technology



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Yustika Erlinani

Abstrak

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di sekolah inklusi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK) di SDN Kedoya Utara 03, Jakarta Barat, melalui aplikasi belajar Bahasa Inggris berbasis mobile. Metode yang digunakan meliputi pelatihan untuk guru, workshop, dan pendampingan siswa dengan pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap kosa kata dasar Bahasa Inggris serta peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pre-test, post-test, dan survei feedback yang menunjukkan antusiasme siswa dan guru terhadap media pembelajaran ini. Diharapkan program ini dapat terus berkembang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa inklusi secara lebih mendalam.

Abstract

The application of digital-based interactive learning media is an innovative solution in facing learning challenges in inclusive schools. This community service activity aims to improve the quality of learning for students with special needs (ABK) at SDN Kedoya Utara 03, West Jakarta, through a mobile-based English learning application. The methods used include training for teachers, workshops, and mentoring students with a contextual-based learning approach. The results show an increase in students' understanding of basic English vocabulary as well as an increase in teachers' ability to utilize learning technology. Evaluation is carried out through pre-tests, post-tests and feedback surveys which show the enthusiasm of students and teachers towards this learning media. It is hoped that this program can continue to develop by adapting to the needs of inclusive students in more depth.

1. PENDAHULUAN

Sekolah inklusi adalah institusi pendidikan yang menyediakan layanan pendidikan bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Angga Huky et al., 2024). Perkembangan teknologi dapat membantu dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran (Priambodo et al., 2019). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu elemen penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inklusif (Angga Huky et al., 2024). Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, memungkinkan peserta didik dengan berbagai kemampuan untuk berpartisipasi aktif. Sekolah inklusi memiliki peran penting dalam memberikan akses pendidikan setara bagi semua anak, termasuk siswa berkebutuhan khusus (ABK) (Herdi et al., 2024). Namun, tantangan dalam proses pembelajaran sering kali muncul, seperti keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi (Diani et al., 2022). Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kedoya Utara 03 menghadapi tantangan yang signifikan dalam memberikan pendidikan yang inklusif bagi siswa-siswanya, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pentingnya penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi aspek penting, oleh karena itu, diperlukan suatu media

pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya menghadirkan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran (Sagala & Purba, 2022). Bahasa Inggris di tingkatan sekolah dasar inklusi diajarkan sebagai muatan lokal, sehingga memungkinkan sekolah untuk mengembangkan dan memilih sendiri kurikulum pengajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat mendorong guru regular juga bertanggung jawab pada pendidikan inklusi (Bakri et al., 2021). Pengajaran Bahasa Inggris dalam setting inklusi mengharuskan guru untuk kreatif, fleksibel, dan mempunyai komitmen terhadap kemajuan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi melalui pendekatan inovatif, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia (Nasrulloh et al., 2024).

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kedoya Utara 03 adalah sekolah inklusi di Kota Jakarta Barat yang memiliki 11 siswa ABK (berkesulitan belajar, lamban belajar, dan tunagrahita ringan) yang belajar di kelas 1 hingga 6. Salah satu aplikasi yang direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di kelas 5 dan 6 adalah "Bahasa Inggris Pemula". Aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara interaktif, tetapi juga menyediakan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kedoya Utara 03 menghadapi tantangan yang signifikan dalam memberikan pendidikan yang inklusif bagi siswa-siswanya, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil diskusi awal dengan kepala sekolah SDN Kedoya Utara 03 Ibu Sri Sumiati S.Pd mengenai kondisi eksisting di SDN Kedoya Utara 03 saat ini, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa inklusi di SDN Kedoya Utara 03:

1. Kondisi Siswa Inklusi: Sekolah ini memiliki 11 siswa ABK dengan berbagai tingkat kesulitan belajar, lamban belajar, dan tunagrahita ringan. Keterbatasan fisik dan kemampuan kognitif dari beberapa siswa mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan beragam kebutuhan dan kemampuan siswa secara individual.
2. Kemampuan Guru dalam Menggunakan Teknologi: Meskipun ada kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang mempertimbangkan tingkat keterampilan teknologi dari para guru agar mereka dapat menggunakan media pembelajaran dengan efektif.
3. Aksesibilitas Terhadap Perangkat: Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile mungkin tidak sesuai dengan kondisi di lapangan, mengingat keterbatasan fisik beberapa siswa inklusi mempersulit dalam menggunakan perangkat mobile. Selain itu, ketersediaan perangkat mobile di sekolah juga menjadi pertimbangan, karena tidak semua siswa memiliki akses terhadap perangkat tersebut.
4. Kebutuhan Aksesibilitas: Media pembelajaran interaktif berbasis web memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas, terutama dalam lingkup lab komputer di sekolah. Dengan demikian, para siswa dapat mengakses materi pembelajaran tanpa terkendala oleh keterbatasan fisik mereka dalam menggunakan perangkat mobile.
5. Kebutuhan Konten yang Sesuai: Media pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan kurikulum yang berlaku di SDN Kedoya Utara 03, serta menyediakan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris, terutama dalam hal kosa kata dan kalimat sederhana.

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu Guru kesulitan memodifikasi pembelajaran untuk siswa inklusi dan menggunakan teknologi pembelajaran, Siswa berkebutuhan khusus memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses, Keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti perangkat komputer atau mobile, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, membantu siswa berkebutuhan khusus memahami kosa kata dan kalimat dasar dalam Bahasa Inggris melalui aplikasi digital, meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran bagi siswa dan guru di sekolah inklusi. Adapun kegiatan yang dilakukan dapat membuat Guru menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, Siswa inklusi lebih termotivasi dan mudah memahami materi pelajaran dengan media interaktif, Sekolah memiliki model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk kegiatan serupa di masa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Smith dan Tyler (2011) dengan judul *Effective Inclusive Education: Equipping Education Professionals with Necessary Skills and Knowledge*", dimana pada artikel ini

membahas pentingnya mempersiapkan tenaga pendidikan dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung implementasi pendidikan inklusif yang efektif. Dalam lingkungan pendidikan inklusif, guru dihadapkan pada tantangan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Artikel ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan, dukungan institusional, dan sumber daya yang memadai untuk memastikan keberhasilan pendidikan inklusif. Artikel ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami kebutuhan guru di sekolah inklusi. Penulis menekankan bahwa pendidikan inklusif yang efektif tidak hanya bergantung pada keberadaan kebijakan inklusi tetapi juga pada kesiapan tenaga pendidikan. Dengan pelatihan yang tepat, dukungan institusional, dan kolaborasi antarprofesi, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang setara dan inklusif bagi semua peserta didik (Smith & Tyler, 2011).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Velinda et al (2024) dengan judul "Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar", dimana pada artikel ini membahas pentingnya penggunaan media interaktif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak berkebutuhan khusus (ABK) di sekolah dasar. Anak berkebutuhan khusus sering kali membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari anak pada umumnya, terutama dalam hal metode penyampaian materi dan aktivitas yang mendorong eksplorasi kreativitas. Artikel ini menyoroti bagaimana media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Artikel ini menegaskan bahwa media interaktif merupakan alat yang potensial untuk meningkatkan kreativitas anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar. Meskipun demikian, keberhasilannya sangat bergantung pada desain media yang inklusif, pelatihan guru, dan dukungan infrastruktur. Artikel ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pendidikan inklusif berbasis teknologi (Velinda et al., 2024). Berdasarkan studi literatur yang ada, maka pada kegiatan pengabdian ini akan dilakukan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Inklusi.

3. METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan para guru di sekolah inklusi, akan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan oleh Tim Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana dalam bentuk kegiatan sosialisasi mengenai Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Inklusi. Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024 dilakukan di SDN Kedoya Utara 03.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Pada Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimana kegiatan tahapan tersebut adalah:

1. Tahap Persiapan: Observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru untuk memahami kondisi siswa dan kebutuhan sekolah.
2. Tahap Pelaksanaan: Pelatihan kepada guru mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis mobile, pendampingan siswa dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi, dan pelaksanaan workshop untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru.
3. Tahap Evaluasi: Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, serta survei feedback dari siswa dan guru untuk mengetahui pengalaman dan antusiasme mereka terhadap media pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

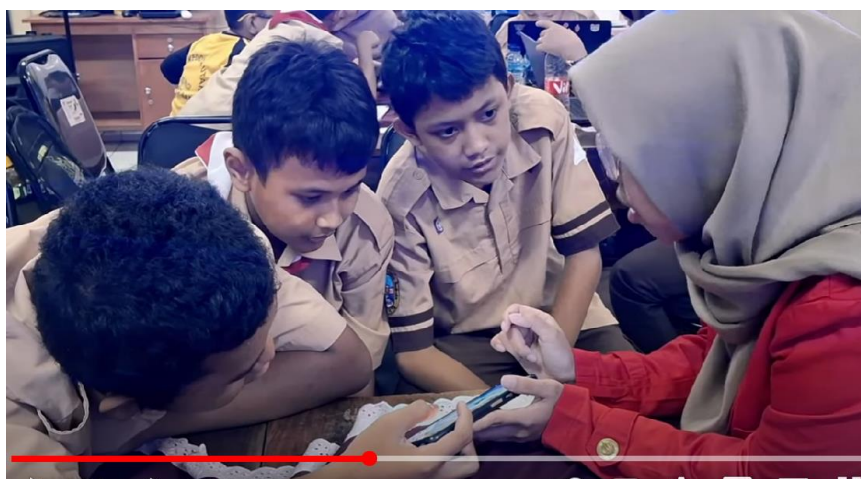
Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SDN Kedoya Utara 03 diawali dengan Tim pelaksana dalam hal ini Dosen yg terlibat kegiatan Pengabdian Masyarakat terlebih dahulu datang dan melakukan diskusi dengan Ibu Kepala Sekolah mengenai kondisi siswa, ketersediaan ruang dan program inklusi di sekolah tersebut. Pengamatan ruang Lab untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat keesokan hari nya. Fokus pembelajaran Bahasa Inggris akan di tujukan

kepada siswa kelas 4 sd 5 sebanyak 3 orang siswa. Kepala sekolah, Kabag pembelajaran, dan guru kelas yang terlibat diwawancara. Kegiatan pembelajaran melibatkan instruksi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis ponsel untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris dengan memasukan unsur Interaksi Manusia dan Komputer sebagai keilmuan yang mendasari kegiatan PkM tersebut. Pada Gambar 2 merupakan diskusi sebelum pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Diskusi awal dengan Kepala Sekolah SDN Kedoya 03

Setiap siswa ABK menerima instruksi langsung dari guru mereka. Saat pelaksanaan PkM, siswa mempraktikkan penggunaan aplikasi belajar Bahasa Inggris digital berbasis ponsel dibantu oleh rekan rekan mahasiswa sebagai pendamping pelaksanaan kegiatan Pkm, yang kemudian difilmkan dan diunggah ke YouTube. Workshop dilakukan untuk memperkenalkan konsep sekolah inklusi dan pembelajarannya, serta mengedukasi guru SD tentang penggunaan media pembelajaran digital agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi karena dibantu oleh media yang interaktif. Penggunaan aplikasi belajar digital tersebut berhasil menarik minat siswa untuk lebih aktif mendengarkan penjelasan guru dan juga membuat siswa menjadi lebih mudah paham terhadap materi yang sedang diajarkan. Kombinasi audio, video dan juga ragam kegiatan yg lebih menarik membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena tidak mudah jenuh juga. Pada Gambar 3 merupakan proses belajar di kelas dengan siswa.



Gambar 3. Proses belajar di kelas dengan siswa

Kriteria evaluasi mencakup pelaksanaan pre-test, post-test, evaluasi hasil, dan kuesioner feedback kegiatan. Harapannya, mitra mampu memahami apa saja yang menjadi kebutuhan guru dan murid inklusi tersebut agar dapat menerapkan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif terutama dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi belajar Bahasa Inggris.

Dengan demikian, program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa dengan kebutuhan khusus kelas 4 sampai 5 melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis ponsel, serta memberikan pelatihan kepada guru tentang konsep sekolah inklusi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Program ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa dan guru di SDN Kedoya Utara 03. Media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat menjadi alat yang efektif dalam

mendukung pembelajaran inklusif. Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus secara spesifik. Dengan kolaborasi yang berkelanjutan, diharapkan program ini dapat menjadi model pembelajaran inklusif yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga Huky, E. J., Dinda Utari, D., Maharani Manafe, Y., Malihing, R., Syarinta Leonak, L. I., Nataly Subrata, D. W., Marshanda Banusu, V., Rivaldo Letelay, J. O., Mirah Adi Aprilia, G. A., & Pello, S. C. (2024). Edukasi Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Inklusi Kupang. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 119–127. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.362>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/download/18777/7086>
- Diani, P. A., Diani, P. W., Asnawiyah, D., Nurfadilah, N., Fitria, N., & Rohita, R. (2022). Pemanfaatan Mobile-Kesehatan Ibu Anak Untuk Memantau Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i3.1305>
- Herdi, T., Erliani, Y., Capah, D. A. H., & Jumaryadi, Y. (2024). Implementasi media interaktif untuk pembelajaran bahasa indonesia pada sekolah inklusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 14(1), 26–32.
- Nasrulloh, Deza Ikkal, M., Widiyanto, Y., & Pramono, B. (2024). Kontribusi Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Pelatihan Bahasa Inggris. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.34306/abdi.v5i1.1063>
- Priambodo, B., Ani, N., & Jumaryad, Y. (2019). Predict Next User Location to Improve Accuracy of Mobile Advertising. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012099>
- Sagala, M., & Purba, S. D. P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah dan Nama Sayur Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Algoritma Linear Congruential Generator (LCG). *Citra Sains Teknologi*, 1, 115–119.
- Smith, D. D., & Tyler, N. C. (2011). Effective inclusive education: Equipping education professionals with necessary skills and knowledge. *Prospects*, 41(3), 323–339. <https://doi.org/10.1007/s11125-011-9207-5>
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420–2430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7872>