

PENGGUNAAN GAWAI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SMK NEGERI 8 SURAKARTA

Puspita Indra Wardhani¹, Shelviana Khoirun Nisa², Illiyyin Wasistha Ratnakannyaka³,
Laksitha Damayanti⁴, & Denisa Elvina Sari⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jalan A.Yani Tromol Pos 1, Surakarta, Indonesia
Email & Phone: piw268@ums.ac.id

Submitted: 2020-10-06

DOI: 10.23917/blbs.v2i2.12844

Accepted: 2020-10-28

Published: 2020-12-07

Keywords:	Abstract
<i>children with special needs gadgets learning English</i>	<i>Children with special needs (ABK) are individuals who have different characteristics from individuals physically, intellectually and emotionally. Children with special needs need special education and services to optimize their potential in learning activities. Gadgets as one of the learning media that have many advantages can help children with special needs in the learning process. The purpose of this study was to determine whether the media (gadgets) can create effective learning activities for students with special needs in the classroom. This study uses qualitative methods by observing learning activities for English subjects for 2 weeks. The results showed that the use of devices by students with special needs can make it easier for students to access subject matter and help to do assignments from the teacher.</i>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin hari semakin canggih dengan berbagai macam fitur dan fungsi yang digunakan untuk membantu hidup manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang pesat adalah gawai atau *gadget*. Gawai merupakan salah satu bentuk alat elektronik yang memiliki fungsi utama untuk telekomunikasi namun juga didukung oleh berbagai macam fitur (aplikasi) untuk mendukung berbagai macam kegiatan khusus lainnya. Salah satu bentuk gawai adalah *smartphone* atau lebih dikenal sebagai telepon pintar karena fungsinya tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi namun juga dapat digunakan sebagai sarana informasi, pusat hiburan hingga gaya hidup (itkampus.com, 2020).

Gawai mulai digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Gawai yang menurut sebagian banyak orang memiliki dampak negatif yang besar bagi tumbuh kembang anak, nyatanya apabila dimanfaatkan dengan benar, gawai menjadi salah satu media pembelajaran yang

interaktif dan menarik. Gawai menjadi jalan keluar bagi guru-guru yang memiliki kesulitan dalam penyampaian materi, dengan memanfaatkan salah satu fitur dalam gawai misalnya video, guru dapat mendesain materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Gawai juga dapat meningkatkan ketrampilan dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran (Wahyono, 2019).

Penggunaan gawai untuk kegiatan pembelajaran mulai digunakan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Anak dengan berkebutuhan khusus memiliki kesulitan dan tantangan tersendiri dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Rahayu, 2013; Mutia, 2011; Daroni, 2018). Dikeluarkannya aturan yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 70 Tahun 2009 tentang pendidikan inklusif bagi peserta didik yang memiliki kelainan dan potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa, untuk dapat mengikuti pendidikan atau pembelajaran di sekolah formal menimbulkan tantangan tersendiri bagi ABK dan juga bagi guru pengajarnya.

Kesenjangan dalam hal fisik dan tingkat kecerdasan antara ABK dengan peserta didik pada umumnya menjadi salah satu permasalahan yang harus dipecahkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat dipahami dengan baik oleh ABK maupun peserta didik umum. Untuk itu guru membutuhkan alat bantu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Salah satu alat bantu yang digunakan adalah gawai. Pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada gawai digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu ABK mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas formal.

Pemanfaatan gawai untuk kegiatan pembelajaran ABK di kelas formal dilakukan oleh SMK Negeri 8 Surakarta. SMKN 8 Surakarta adalah sekolah kejuruan berbasis seni yang menerima anak berkebutuhan khusus sesuai dengan minat dan bakatnya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, SMKN 8 Surakarta sudah mengembangkan fasilitas sekolah yang juga dapat digunakan oleh ABK. Berdasarkan hasil pengamatan awal, ABK tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran seni. Namun ABK mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Kesulitan paling utama yang dialami oleh ABK adalah pada pengucapan (*spelling*) yang berbeda dengan penulisannya (*writing*).

Untuk mengatasi kesulitan siswa ABK dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan gawai. Guru memanfaatkan fitur android untuk menyampaikan materi dan sebagai sumber informasi siswa, serta membuat ekosistem *e-learning* agar siswa ABK dapat mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan mudah. Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif penggunaan gawai untuk kegiatan pembelajaran siswa ABK pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Peneliti mengambil mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai kelas yang akan digunakan untuk penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat secara menyeluruh proses pendidikan pada sekolah umum dengan sistem inklusi di dalamnya dan pemanfaatan teknologi (gawai) sebagai sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran yang efektif untuk siswa ABK.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Bahan atau materi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: data latar belakang siswa dan data profil sekolah. Kegiatan observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas XI pada jurusan musik. Kelas terdiri atas 8 anak dengan 4 anak berstatus ABK. Siswa ABK terdiri atas 3 anak tunanetra dan 1 anak autisme.

Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua proses pembelajaran dalam lembar observer. Kegiatan pengamatan dilakukan selama 2 minggu. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa ABK dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris tentang penggunaan gawai dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan di kelas dan wawancara selanjutnya diolah dan dilakukan analisis secara komparasi. Hasil analisis selanjutnya dideskripsikan dengan menambahkan kajian literatur dari penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual) dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2014). Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Budiman, 2016). Sebagai proses komunikasi maka tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada unsur-unsur yang berkaitan dengan media. Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan media dan bahan atau sumber yang dapat dipercaya, maka kesalahpahaman informasi terhadap siswa dapat ditekan sekecil mungkin. Artinya dengan menggunakan media, materi yang diinformasikan kepada siswa dapat diterima, diserap, dimengerti dan melekat pada daya ingat siswa yang lebih lama.

Kegiatan pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) membutuhkan metode atau teknik yang berbeda dengan umumnya. ABK memiliki perbedaan pada fungsi fisik, tingkat intelektual dan emosi dengan anak-anak pada umumnya sehingga metode yang digunakan tidak dapat disamaratakan (Dermawan, 2018). Pada kegiatan pembelajaran, ABK membutuhkan perhatian yang lebih. Guru diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan ABK sehingga materi dapat dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mutia, 2011; Rofiah,

2015). Untuk itu fungsi media pembelajaran sangat penting sekali sebagai sarana kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Gawai dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas, gawai sangat membantu untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru. Keberadaan gawai juga mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Gawai yang digunakan siswa ABK sudah dilengkapi dengan fitur *accessibility* atau aksesibilitas. Fitur *accessibility* disediakan oleh android yang dimiliki oleh google. Fitur *accessibility* membantu pengguna yang memiliki gangguan penglihatan, pendengaran, atau yang memiliki kemampuan interaksi terbatas dapat mengakses semua fitur yang ada dalam gawai (Deb dkk., 2018). Aksesibilitas yang terdapat pada gawai tersebut mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Text to speech

Fungsi *text to speech* dapat membacakan teks dari konten web yang tersimpan pada kantong aplikasi. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyimpan artikel di internet untuk dibaca secara *offline*. Anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki gangguan penglihatan atau tuna netra sangat terbantuan dengan fungsi ini, karena aplikasi dapat menyuarakan teks atau tulisan yang telah tersimpan.

2. Talk back

Fungsi *talk back* mempermudah operasional karena bekerja otomatis membacakan semua informasi digawai, termasuk pesan, notifikasi aplikasi, panggilan telepon, dan konten dari *website*. Anak berkebutuhan khusus dapat dengan mudah mengoperasikan gawai karena fungsi ini. Melalui perintah suara, ABK dapat mengoperasikan semua fitur yang ada pada gawai.



Gambar 1. Proses pengenalan gawai sebagai fasilitas pembelajaran di kelas oleh guru.

Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI

Proses kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI dengan kompetensi keahlian seni musik diikuti oleh semua siswa yang berjumlah 8 anak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dilakukan pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan sebagai berikut:

1. Pertemuan 1

- a. Guru menjelaskan materi Bahasa Inggris.

- b. Siswa mengeksplorasi materi tersebut secara individu.
- c. Siswa dapat membuka buku pelajaran atau gawai untuk mendapat informasi tambahan mengenai materi tersebut. Apabila ada siswa yang merasa belum paham mengenai materi tersebut, siswa dapat menanyakannya kepada guru.
- d. Guru memberikan contoh pengaplikasian atau penggunaan materi tersebut.



Gambar 2. Guru menjelaskan materi Bahasa Inggris di kelas.

2. **Pertemuan 2**

- a. Guru mengulang sedikit materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- b. Guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat contoh berdasarkan materi yang telah diajarkan (pengaplikasian materi yang telah diajarkan).
- c. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- d. Guru memperbolehkan siswa untuk membuka gawai masing-masing untuk mencari ide atau inspirasi untuk tugas mereka.
- e. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas tersebut.
- f. Siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan guru tersebut. Tugas dikumpulkan secara tertulis menggunakan kertas dan khusus untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tugas dapat dikumpulkan melalui aplikasi *WhatsApp* berupa pesan suara (*voice note*) yang terdapat pada gawai atau menulis pada lembar braille dan membacakannya pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa ABK, tidak semua materi dapat diserap dengan baik seperti pada *structure* dan *writing*. Bahasa Inggris memiliki tingkat kesulitan karena antara penulisan dan pengucapannya berbeda. Siswa ABK terbantuan dengan kehadiran gawai pada kegiatan pembelajaran terutama untuk siswa dengan ABK tunanetra. Karena dengan menggunakan pesan suara, siswa tidak hanya dapat membaca materi, namun juga mencari tambahan sumber materi dan mengerjakan tugas dengan mudah. Kekurangan dari gawai ini adalah bahwa tidak semua gawai dapat diatur fitur aksesibilitas. Gawai harus memiliki spesifikasi tertentu untuk menggunakan fitur aksesibilitas dari android.

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sudah dilakukan baik pada Pendidikan tingkat rendah maupun tinggi. Guru diminta untuk menguasai teknologi dan menyajikan materi dalam bentuk yang berbeda menggunakan software-software pemograman visual. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna karena siswa dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada beberapa kasus, misalnya untuk siswa dengan kebutuhan khusus hadirnya teknologi sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian, beberapa negara sudah banyak menggunakan teknologi untuk membantu anak berkebutuhan khusus pada beberapa kasus. Game untuk anak-anak penyandang buta (Sari dkk., 2019), penggunaan ipad untuk anak cerebral palsy dan autisme (Desai dkk., 2014), gadget untuk pembelajaran efektif (Mahfud, 2014), teknologi assistive untuk sekolah inklusi (Ahmad, 2014).

Pendidikan pada sekolah inklusi memang berbeda dengan sekolah formal biasa. Karena guru akan berinteraksi dengan siswa yang memiliki kondisi spesial sehingga proses pembelajaranpun memerlukan tindakan spesial. Oleh karena itu guru yang mengajar siswa ABK harus memiliki tingkat kestabilan emosi dan psikologi serta pengalaman yang cukup dalam membimbing siswa ABK (Deskriptif dkk., 2012). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang juga mengajar siswa ABK di kelas formal, para guru berusaha untuk sabar dan telaten dalam membimbing kegiatan pembelajaran agar siswa ABK juga merasa nyaman dan semangat dalam belajar.

Tujuan pemerintah dalam menggabungkan ABK dengan siswa pada sekolah formal agar siswa ABK terbiasa untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial (Triyanto &Permatasari, 2016). Salah satu kelemahan yang dialami oleh siswa ABK adalah mereka kesulitan untuk masuk ke dalam lingkungan sosial (Idris, 2018); (Ummah, 2018). Kegiatan pembelajaran di SMK N 8 Surakarta tidak memisahkan antara siswa ABK dengan siswa biasa umumnya. Hal ini dilakukan agar terjadi interaksi dan komunikasi antara siswa ABK dan siswa biasa sehingga timbul tenggang rasa dan kepedulian antar keduanya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, pihak sekolah berusaha untuk memberikan inovasi dan menyediakan fasilitas dan sarana pendidikan yang tepat baik untuk siswa ABK dan semua siswa SMK N 8 Surakarta umumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan observasi, wawancara, dan kajian yang telah diuraikan dalam pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi-inovasi dalam menyikapi diadakannya sekolah berbasis inklusi. SMK Negeri 8 Surakarta dalam mengembangkan pendidikan inklusi berbasis seni telah menerapkan inovasi dengan penggunaan gawai yang terbukti membantu siswa yang berkebutuhan khusus. Adanya aplikasi ini, anak berkebutuhan khusus dapat mengoperasikan gawai dengan mudah karena fungsi ini dapat membacakan informasi pada gawai. Diharapkan mata pelajaran yang belum menggunakan aplikasi tersebut dapat mengikuti bila sesuai dengan kompetensi pelajaran. Selain itu, anak berkebutuhan khusus perlu pendamping khusus dalam proses pembelajaran agar mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. K. (2014). Use of Assistive Technology in Inclusive Education : Making Room for Diverse Learning Needs.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, (7), 14-25.
- Daroni, G. A. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Autis. *Inklusi*, 5(2), 271. <https://doi.org/10.14421/ijds.050206>
- Deb, S., Suraksha, & Bhattacharya, P. (2018). Augmented Sign Language Modeling(ASLM) with interaction design on smartphone - An assistive learning and communication tool for inclusive classroom. *Procedia Computer Science*, 125, 492-500. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.12.064>
- Dermawan, O. (2018). Strategi Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 886-897. <https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206>
- Desai, T., Chow, K., Mumford, L., Hotze, F., & Chau, T. (2014). Implementing an iPad-based alternative communication device for a student with cerebral palsy and autism in the classroom via an access technology delivery protocol. *Computers and Education*, 79, 148-158. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.07.009>
- Deskriptif, S., Sd, D. I., Smp, D. A. N., & Alam, S. (2012). Tinjauan Psikologis Kesiapan Guru Dalam Menangani Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Pada Program Inklusi (Studi Deskriptif Di Sd Dan Smp Sekolah Alam Ar-Ridho). *Educational Psychology Journal*, 1(berkebutuhan khusus), 1-10.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Idris, N. (2018). Social Skill Analysis in Children with Special Needs. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6, 148. Retrieved from file: [//pdfs.semanticscholar.org/ce13/a35840150f5715155edcb3a94ff946a64c99.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/ce13/a35840150f5715155edcb3a94ff946a64c99.pdf)
- Itkampus.com. (2020). Pengertian Gadget. <https://itkampus.com/pengertian-gadget/> (Diakses pada 16 November 2020).
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan*, 58-63.
- Mutia, F. (2011). Kemampuan anak autis menyerap informasi melalui proses belajar di sekolah inklusi. *Jurnal Palimpsest*, 2(2), 1-10.
- Rahayu, S., R. (2013). Memenuhi Hak Anak Berkebutuhan Khusus Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Anak*, pp. 355-363.
- Rofiah, N. H. (2015). Proses Identifikasi: Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi. *Inklusi*, 2(1), 109. <https://doi.org/10.14421/ijds.020110>

- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Tirtayani, L. A. (2017). Assisting Young Children with Special Needs on the Early Childhood Education in Singaraja, Bali. *Proyeksi*, 12(2), 21–34.
- Triyanto, T., & Permatasari, D. R. (2016). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 176–186. <https://doi.org/10.17977/um009v25i22016p176>
- Ummah, D. M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di SMA Negeri 10 Kota Ternate. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v2i1.233>
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4 . 0. 3, 192–201.