

UPAYA MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DULEY UNTUK ANAK TUNANETRA

Rosi Ari Ramdani^{1*}, Ratu Oriza Sativa Basri², Shauma El Tsania Nuran³, Keisha Nuraulia⁴, Alifah Putri Rahmadhani⁵, Asti Puteri Isnaeni⁶, Aquilla Nasha Azzahra⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}SMP Islam Cendekia Cianjur, Indonesia

ramdani.rosi@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, tidak terkecuali siswa yang berkebutuhan khusus, juga memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif duley untuk anak tunanetra. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan potensi tunanetra harus dilakukan secara optimal, baik metode pengembangan secara umum maupun metode pengembangan potensi secara efektif, agar semakin berkembang keilmuan terkait metode pengembangan potensi yang efektif. Sebagai salah satu metode pengembangan potensi, perlu bagi bagi Sekolah untuk mempraktikkan metode pengembangan potensi yang efektif secara konseptual dalam hidup masing-masing peserta didik. Sehingga pengembangan potensi yang efektif bisa memberikan pengaruh untuk meningkatkan hidup masing-masing. Pemilihan media harus tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Media berbasis taktual, karena tidak berfungsinya visual (penglihatan) anak, maka media berbasis visual yang diperuntukkan bagi anak-anak pada umumnya, maka untuk anak tunanetra harus dimodifikasi sedemikian rupa menjadi media berbasis taktual (peradaban). Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar dapat dimodifikasi ke dalam wujud media taktual. Media berbasis audio, yang termasuk media ini seperti video, film, program, slide-tape, televisi. Media kategori ini umumnya disajikan dengan didominasi oleh informasi yang bersifat visual, unsur audionya sering tidak bisa mewakili.

Kata Kunci: Mutu Pembelajaran, Alat Permainan Edukatif.

Abstrack: *This research is motivated by the fact that every citizen has the right to education, including students with special needs, who also have the same rights and opportunities to obtain education. The aim of this research is to determine efforts to improve the quality of learning using Duley educational games for blind children. The method used in this research is a type of qualitative research. The results of this research indicate that the development of the potential of the blind must be carried out optimally, both in general development methods and effective potential development methods, so that knowledge regarding effective potential development methods continues to develop. As a potential development method, it is necessary for schools to practice conceptually effective potential development methods in the lives of each student. So that effective potential development can have an influence on improving each person's life. Media selection must be appropriate to students' learning needs. Tactual-based media, because children's visual (sight) is not functioning, visual-based media intended for children in general, for blind children must be modified in such a way as to become tactual-based (civilization) media. Books, work aids, charts, graphs, image maps can be modified into actual media. Audio-based media, which includes media such as video, film, programs, slide-tape, television. This category of media is generally presented dominated by visual information; the audio elements often cannot be representative.*

Keywords: *Quality of Learning, Educational Game Tools.*

Article History:

Received: 28-01-2024

Revised : 27-02-2024

Accepted: 30-03-2024

Online : 18-04-2024

A. LATAR BELAKANG

Bila dilihat dari sudut pandang pendidikan, anak tunanetra membutuhkan alat bantu, metode atau teknik-teknik tertentu dalam kegiatan pembelajarannya sehingga anak tersebut dapat belajar tanpa pengelihan (Widjaya., 2017). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa dari sudut pandang pendidikan, anak tunanetra membutuhkan alat bantu, metode, dan teknik-teknik tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut penting agar anak tunanetra bisa tetap mengikuti pembelajaran walaupun tanpa pengelihan dengan memanfaatkan indera-indera yang lain, seperti pendengaran, perabaan, penciuman, dan pencecapan.

Sekarang ini, untuk memperoleh layanan pendidikan, anak tunanetra tidak harus bersekolah di sekolah khusus atau yang sering dikenal sebagai Sekolah Luar Biasa (SLB). Lahirnya paradigma baru dalam dunia pendidikan mengharuskan semua anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan dekat dengan tempat tinggalnya. Hal tersebut membuat suatu perubahan yang cukup signifikan terhadap layanan pendidikan bagi anak tunanetra. Dampaknya, anak tunanetra memiliki pilihan atau alternatif selain SLB untuk memperoleh layanan pendidikan.

Konsep pendidikan inklusif muncul untuk merealisasikan paradigma tersebut. Pendidikan inklusif merupakan sebuah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak tunanetra dan/atau anak yang mengalami hambatan dalam mengakses pendidikan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah terdekat bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Mudjito, 2012). Sekolah yang menyelenggarakan pendidikan inklusif kemudian disebut dengan sekolah inklusif.

Penyelenggaraan pendidikan inklusif memiliki dua tujuan pokok. Pendidikan inklusif bertujuan untuk memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada semua peserta didik untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas. Selain itu, Muhammad Takdir Ilahi dalam (Ulfah, 2019) menjelaskan pendidikan inklusif bertujuan untuk mewujudkan pendidikan yang menghargai keanekaragaman dan tidak diskriminatif bagi semua peserta didik. Bila dapat mencapai kedua tujuan dari penyelenggaraan pendidikan inklusif tersebut, akan tercipta pendidikan yang sangat humanis. Selain itu, anak tunanetrapun akan memperoleh manfaat yang cukup besar.

Menurut Dedy Kustawan dalam (Tanjung, 2022), manfaat dari sekolah inklusif bagi anak tunanetra adalah dapat memiliki kesempatan menyesuaikan diri, memiliki rasa percaya diri, dan memiliki kesiapan menghadapi kehidupan di masyarakat. Hal tersebut memiliki makna bahwa seorang anak tunanetra yang bersekolah di sekolah inklusif akan memiliki kesempatan untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan yang heterogen. Harapannya, anak tunanetra akan memiliki rasa percaya diri dengan dirinya sendiri dan memiliki kesiapan untuk hidup di tengah-tengah masyarakat yang heterogen. Dengan demikian, anak tunanetra yang bersekolah di sekolah inklusif akan dapat menyesuaikan diri di lingkungannya, seperti lingkungan sekolah dan masyarakat.

Seorang anak tunanetra yang dapat menyesuaikan diri di lingkungan sekolah dikatakan memiliki penyesuaian diri yang positif. Menurut Enung Fatimah dalam (Ulfah, 2020), seseorang dikatakan memiliki penyesuaian diri yang positif bila bebas dari ketegangan, mekanisme pertahanan dirinya tepat, bebas dari frustrasi, mengarahkan diri berdasarkan pertimbangan yang rasional, mampu belajar dari pengalaman, dan

bersikap realistik dan objektif. Namun, Wesna dalam (Supriani, 2023) mengungkapkan bahwa anak tunanetra banyak mengalami masalah penyesuaian diri.

Berdasarkan hal ini, penyelenggaraan pendidikan inklusif bertujuan untuk mewujudkan Pendidikan yang bermutu pada anak tunanetra. Mutu berasal dari bahasa Latin yaitu *qualis* yang artinya *what kind of*. Menurut Deming dalam (Mardizal, 2023) bahwa mutu adalah kesesuaian dengan kebutuhan pasar. Mutu menurut Juran dalam (Arifudin, 2019) ialah kecocokan dengan produk. Mutu menurut Crosby dalam (Hanafiah, 2022) ialah kesesuaian dengan yang diisyaratkan. West Burnham dalam (Sulaeman, 2022) mengatakan mutu adalah ukuran relatif suatu produk atau jasa sesuai dengan standar mutu desain. Mutu desain meliputi spesifikasi produk atau mutu kesesuaian, yaitu seberapa jauh suatu produk telah memenuhi persyaratan atau spesifikasi mutu yang ditetapkan.

Nanang Fatah dalam (Darmawan, 2021) menjelaskan mutu merupakan kemampuan (*ability*) yang dimiliki oleh suatu produk atau jasa yang dapat memenuhi kebutuhan atau harapan dan kepuasan pelanggan, dalam pendidikan yang dimaksud dengan pelanggan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu internal customer (siswa atau mahasiswa sebagai pembelajar sekaligus input) dan eksternal customer (masyarakat dan dunia industri). Nomi Pfeffer dan Anna Coote dalam (Nasser, 2021), berdiskusi tentang mutu dalam jasa kesejahteraan, bahwa, “Mutu merupakan konsep yang licin”. Edward Sallis dalam bahwa mutu dapat dipandang sebagai sebuah konsep yang absolut sekaligus relatif. Mutu dalam (Uswatiyah, 2023) bahwa percakapan sehari-hari sebagian besar dipahami sebagai sesuatu yang absolut, misalnya restoran yang mahal dan mobil-mobil yang mewah. Sebagai suatu konsep yang absolut, mutu sama halnya dengan sifat baik, cantik, dan benar, merupakan suatu idealisme yang tidak dapat dikompromikan.

Dalam konteks pendidikan, pengertian mutu dalam hal ini mengacu pada proses pendidikan dan hasil pendidikan. Husaini Usman dalam (Ropitasari, 2023) menjelaskan bahwa “proses pendidikan” yang bermutu terlibat berbagai input seperti bahan ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metodologi (bervariasi sesuai kemampuan guru), sarana sekolah, dukungan administrasi sarana prasarana, sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif. Mutu dalam konteks “hasil pendidikan” mengacu pada prestasi yang dicapai oleh sekolah pada setiap kurun waktu tertentu (apakah tiap akhir semester, akhir tahun, 2 tahun atau 5 tahun, bahkan 10 tahun). Prestasi yang dicapai atau hasil pendidikan (*student achievement*) dapat berupa hasil tes kemampuan akademis (misalnya tes formatif, sumatif, dan UN). Dapat pula prestasi di bidang lain, seperti prestasi di suatu cabang olahraga, seni, atau ketrampilan tambahan tertentu, misalnya: komputer, beragama jenis teknik, jasa. Bahkan prestasi sekolah dapat berupa kondisi yang tidak dapat dipegang (*intangible*), seperti suasana, disiplin, keakraban, saling menghormati, kebersihan, toleransi, emosional, dan sebagainya.

Husaini Usman dalam (Saepudin, 2022) menjelaskan bahwa antara proses dan hasil pendidikan yang bermutu saling berhubungan. Akan tetapi, agar proses yang baik itu tidak salah arah, maka mutu dalam artian hasil (*output*) harus dirumuskan lebih dahulu oleh sekolah, dan harus jelas target yang akan dicapai untuk setiap tahun atau kurun waktu lainnya. Berbagai input dan proses harus selalu mengacu pada mutu-hasil (*output*) yang ingin dicapai. Secara substansi, Leba & Sumardjono dalam (Saepudin, 2020) bahwa mutu pendidikan diterjemahkan sebagai suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk atau output, jasa/pelayanan, manusia, proses dan

lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan. Kriteria untuk menentukan mutu pendidikan mesti dilihat dari 5 aspek, yakni output, pelayanan, sumber daya manusia (guru), aspek proses dan aspek lingkungan. Choirun Fuad Yusuf dalam (Saepudin, 2019) bahwa mutu pendidikan adalah hasil belajar, yang menyangkut prestasi belajar mengajar yang dicapai siswa baik yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap atau perilaku setelah mempelajari pendidikan agama Islam dalam kurun waktu tertentu/semester yang dinyatakan dalam bentuk nilai rapor/semester.

Adapun menurut Sudarwan Danim dalam (Saepudin, 2021), mutu pendidikan mengacu pada masukan, proses, luaran, dan dampaknya. Mutu masukan dapat dilihat dari beberapa sisi. Pertama, kondisi baik atau tidaknya masukan sumber daya manusia, seperti kepala sekolah, guru, staf tata usaha, dan siswa. Kedua, memenuhi atau tidaknya kriteria masukan material berupa alat peraga, buku buku, kurikulum, prasarana, sarana sekolah, dan lain-lain. Ketiga, memenuhi atau tidaknya kriteria masukan yang perangkat lunak, seperti peraturan, struktur organisasi, dan deskripsi kerja. Keempat, mutu masukan yang bersifat harapan dan kebutuhan, seperti visi, motivasi, ketekunan, dan cita-cita. Mutu proses pembelajaran mengandung makna bahwa kemampuan sumber daya sekolah mentransformasikan beragam jenis masukan dan situasi untuk mencapai derajat nilai tambah tertentu dari peserta didik. Apabila dilihat dari hasil pendidikan, mutu pendidikan dipandang bermutu jika mampu melahirkan keunggulan akademik dan ekstrakurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk satu jenjang pendidikan atau menyelesaikan program pembelajaran tertentu. Dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan adalah derajat keunggulan dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien untuk melahirkan keunggulan akademik dan ekstrakurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk satu jenjang pendidikan atau menyelesaikan program pembelajaran tertentu.

Fadlillah dalam (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru. Menurut Meyke dalam (Ulfah, 2021) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selanjutnya Depdiknas Dirjen PAUD dikutip (Mayasari, 2021) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Tedjasaputra dalam (Nurbaeti, 2022), alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Pengertian alat permainan edukatif menurut Yupi Supartini dalam (Chadijah, 2024) bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual,

emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Menurut (Mayasari, 2023) bahwa fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi.

Fathul Mujib dan Nailur dalam (Supriani, 2022) menjelaskan permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, menurut (Ulimaz, 2024) bahwa permainan juga juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan

Sarah emanuel haryono dalam (Arifudin, 2020) bahwa peserta didik berkebutuhan khusus (tunanetra) tentunya juga memiliki daya kreativitas atau bakat, meskipun indera penglihatan tidak berfungsi dengan baik namun keadaan intelegensi tidak kalah dengan anak normal. Menurut (Arifudin, 2021) bahwa peran pengelolaan pendidikan khusus perlu mempunyai program yang berkaitan dengan pengembangan daya kreativitas peserta didiknya seperti: mempersiapkan sekolah luar biasa dan inklusi yang memadai, disitulah lembaga menyiapkan suatu alternatif untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak tunanetra, sehingga mereka mempunyai *skill-skill* yang luar biasa.

Dari fenomena yang peneliti lihat di tempat penelitian bahwa anak tunanetra ini memiliki permasalahan yang sama dalam dirinya yaitu kurang percaya diri. Mengapa demikian karena tingkat usia anak sudah terbiasa dibedakan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis memilih judul penelitian yakni upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif *dulley* untuk anak tunanetra.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif *dulley* untuk anak tunanetra. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Kartika, 2020) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Chadijah, 2017) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada

catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Chadijah, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif dulley untuk anak tunanetra. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Kartika, 2021).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif dulley untuk anak tunanetra dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Kartika, 2022).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Hoerudin, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kartika, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif dulley untuk anak tunanetra.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Ningsih, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2018) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Haris, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Kartika, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif dulley untuk anak tunanetra.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah

ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Arifin, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Jumiati, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2018) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Chadijah, 2022) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan alat permainan edukatif *dulley* untuk anak tunanetra.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi ketunanetraan yang dialami oleh seorang anak akan memberikan dampak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara umum, dampak dari kondisi ketunanetraan membawa keterbatasan-keterbatasan tertentu. Ardhi Widjaya dalam (Irwansyah, 2021), mengungkapkan bahwa anak tunanetra akan memiliki keterbatasan-keterbatasan, antara lain: (a) tingkat dan keanekaragaman pengalaman; (b) kemampuan untuk berpindah tempat; dan (c) interaksi dengan lingkungan.

Pendapat tersebut menerangkan bahwa seorang anak tunanetra memiliki keterbatasan dalam interaksinya dengan lingkungan, kemampuan dalam orientasi dan mobilitas, serta memiliki pengalaman yang terbatas. Keterbatasan-keterbatasan ini tentu akan berpengaruh dalam interaksi anak tunanetra dengan orang lain, khususnya dengan orang awas.

Sutjihati Somantri dalam (Ulfah, 2022) menyatakan bahwa anak tunanetra memiliki pengertian terhadap suatu objek yang tidak lengkap dan utuh, kesulitan memahami komunikasi nonverbal, memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi secara emosional, kesulitan belajar sosial melalui proses identifikasi dan imitasi. Pendapat tersebut menerangkan bahwa anak tunanetra memiliki keterbatasan untuk memperoleh pengalaman yang utuh dan lengkap, mengembangkan komunikasi nonverbal, mengembangkan komunikasi emosional dengan ekspresi wajah atau tubuh, serta melakukan identifikasi dan imitasi. Pendapat lain dari Suharmini dikutip (Ulfah, 2023) mengemukakan bahwa anak tunanetra kurang mampu meniru model-model secara langsung, kurang atau tidak dapat menangkap stimulasi visual, tidak dapat meniru dan melakukan identifikasi. Pendapat tersebut menegaskan keterbatasan anak tunanetra dalam tiga hal, yaitu keterbatasan dalam menangkap stimulasi visual, keterbatasan dalam mengidentifikasi, dan keterbatasan dalam meniru (imitasi).

Rahmawati dalam (Hadiansah, 2021) bahwa pengembangan potensi anak berkebutuhan khusus (tunanetra) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada maka dari itu munculah suatu pengembangan diri, arti dari pengembangan diri adalah Ilmu yang berhubungan dengan cara mengembangkan potensi diri sendiri. Menurut (Na'im, 2021) bahwa pengembangan diri ini berhubungan dengan diri sendiri bukan dengan orang lain. Potensi diri maksudnya adalah sesuatu yang kita punya yang merupakan kekuatan dan belum tergali secara maksimal. Selain itu dijelaskan, bahwa pengembangan kepribadian menurut islam merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memaksimalkan daya-daya insaninya, agar ia mampu realisasi dan aktualisasi diri lebih baik lagi. Sehingga memperoleh kualitas hidup di dunia maupun di akhirat.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dalam (Nuary, 2024) dinyatakan bahwa kata potensi artinya kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dapat dikembangkan. Potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik. Sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri ciri proses fisik, prilaku dan psikologis yang dimiliki (Mayasari, 2022). Potensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar dari sesuatu yang masih terpendam didalamnya yang menunggu untuk diwujudkan menjadi sesuatu kekuatan nyata dalam diri sesuatu tersebut. Dengan demikian potensi diri manusia adalah kemampuan dasar yang dimiliki manusia yang masih terpendam di dalam dirinya yang menunggu untuk diwujudkan menjadi suatu manfaat nyata dalam kehidupan diri manusia (Fikriyah, 2022). Adapun Potensi-potensi Anak yang harus dikembangkan Potensi diri manusia secara utuh adalah keseluruhan badan atau tubuh manusia sebagai suatu sistem yang sempurna dan paling sempurna bila dibandingkan dengan sistem makhluk ciptaan Allah SWT lainnya.

Dalam kondisi tertentu kadang-kadang potensi anak, baru terlihat dengan jelas. Oleh sebab itu potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dengan baik apabila ada dukungan dari orang tua. Potensi anak tidak hanya berwujud hal-hal yang bersifat intelektual saja. Ada banyak potensi yang harus dikembangkan oleh orang tua sehingga anak mempunyai bekal yang cukup untuk mengembangkan dirinya terutama meneruskan tugas perkembangan di usia selanjutnya. Maka dari itu orang tua sebaiknya mengenal betul bagaimana dan apa yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi anak.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar/mengajar, yang dapat menyalurkan pesan dan menstimulasi proses belajar sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh anak (Rahman, 2021). Oleh karena itu pemafaatan media pembelajaran dalam proses belajar/mengajar bagi ABK sangatlah penting, agar mereka dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut, kita harus betul-betul memperhatikan jenis media yang digunakan, agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari setiap ABK. Sehingga proses belajar/mengajar dapat berlangsung dengan baik, menarik (tidak membosankan) dan mudah dipahami. Adapun klasifikasi media pembelajaran yang inovatif adalah sebagai berikut:

1. Media berbasis cetakan
2. Media berbasis audio-visual

3. Media berbasis komputer

Pemanfaatan media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus sesuai dengan kegunaannya masing-masing. Pemanfaatan media pembelajaran untuk anak tunanetra media pembelajaran untuk anak tunanetra dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Berbasis manusia, termasuk didalamnya guru, instruktur, kelompok.
2. Media berbasis cetak, termasuk didalam kategori ini buku-buku braille dan lembaran lembaran lepas braille.
3. Media berbasis tactual, termasuk didalamnya buku braille, bagan timbul, grafik timbul, denah, peta timbul, miniatur, dan benda tiruan.
4. Media berbasis audio, termasuk disini rekaman suara dengan kaset, rekaman dengan CD/piringan, radio, tape, dll.
5. Media berbasis komputer, termasuk didalamnya perangkat keras komputer, display braille, perpustakaan braille on-line.
6. Media yang berbasis benda asli dan lingkungan, benda-benda disekitar, lingkungan sosial dan lingkungan alam.

Dibawah ini dibahas bagaimana media pembelajaran bagi anak tunanetra secara lebih terperinci:

1. Media berbasis manusia, yang termasuk kategori media ini adalah guru, instruktur, tutor, main-peran dan kegiatan kelompok. Guru dan tutor berperan sebagai mediator dalam proses pembelajaran siswa (Djamarah, 2006). Media ini merupakan media utama yang sangat dibutuhkan oleh anak yang tidak dapat melihat total. Guru atau tutor dapat membantu anak yang tidak dapat melihat total mengatasi atau meminimalkan keterbatasannya, disamping bisa menjadi pengganti penglihatannya yang mengalami gangguan, guru atau tutor bisa memberikan penjelasan dan bimbingan langsung.
2. Media berbasis cetak, yang termasuk media ini adalah buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas. Alat bantu untuk baca tulis, antara lain reglet & pen (*stylus*) mesin ketik Braille, papan huruf dan optacon (alat yang dapat mengubah huruf cetak huruf yang dapat diraba).
3. Media berbasis tactual, karena tidak berfungsi visual (penglihatan) anak, maka media berbasis visual yang diperuntukkan bagi anak-anak pada umumnya, maka untuk anak yang tidak dapat melihat total harus dimodifikasi sedemikian rupa menjadi media berbasis tactual (peradaban). Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar dapat dimodifikasi kedalam wujud media tactual.
4. Media berbasis audio, yang termasuk media ini seperti video, film, program, slide-tape, televisi. Media kategori ini umumnya disajikan dengan didominasi oleh informasi yang bersifat visual, unsur audionya sering tidak bisa mewakili.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka diambil kesimpulan bahwa pengembangan potensi tunanetra harus dilakukan secara optimal, baik metode pengembangan secara umum maupun metode pengembangan potensi secara efektif, agar semakin berkembang keilmuan terkait metode pengembangan potensi yang efektif. Sebagai salah satu metode pengembangan potensi, perlu bagi bagi Sekolah untuk mempraktikkan metode pengembangan potensi

yang efektif secara konseptual dalam hidup masing-masing peserta didik. Sehingga pengembangan potensi yang efektif bisa memberikan pengaruh untuk meningkatkan hidup masing-masing. Pemilihan media harus tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Media berbasis taktual, karena tidak berfungsinya visual (penglihatan) anak, maka media berbasis visual yang diperuntukkan bagi anak-anak pada umumnya, maka untuk anak tunanetra harus dimodifikasi sedemikian rupa menjadi media berbasis taktual (peradaban). Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar dapat dimodifikasi kedalam wujud media taktual. Media berbasis audio, yang termasuk media ini seperti video, film, program, slide-tape, televisi. Media kategori ini umumnya disajikan dengan didominasi oleh informasi yang bersifat visual, unsur audionya sering tidak bisa mewakili.

Saran berdasar pada hasil dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang baik harus ada interaksi antara guru dengan siswa. Untuk memperoleh pembelajaran yang baik sehingga terjadi interaksi berupa tanya jawab antara guru maupun siswa membutuhkan suatu alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun saat ingin mengilustrasikan cara kerja maupun ilustrasi yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan hasil penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan SMP Islam Cendekia Cianjur yang telah mengizinkan penelitian ini sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.
2. Para narasumber yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161–169.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Strategik Teori Dan Implementasi*. Banyumas : Pena Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam

- Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Chadijah, S. (2024). Strategi Meningkatkan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 188–198.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Djamarah, B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Jumiati, E. (2024). Women's Empowerment, Social Inclusion, And Attitude Change Through A Study Of Sekoper Cinta Model In Cibogo Hilir Village Plered Purwakarta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1568–1576.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. 2 *Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*., 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 221–232.

- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2023). The Influence of Emotional Intelligence and Spiritual Intelligence on Teacher Professionalism at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta. *History of Medicine*, 9(1), 266–276.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 171–187.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- Mudjito. (2012). *Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Baduouse Media.
- Na'im, Z. (2021). *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ropitasari, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 1–14.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*

- (*BIRCI-Journal*), 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Organisasi Terhadap Etos Kerja Dosen Perguruan Tinggi Islam Di LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat Indonesia. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman Unisa Kuningan*, 3(3), 255–273.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi pada Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 339–348.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Uswatiah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Widjaya., A. (2017). *Seluk-Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: JAVAILITERA.