

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA SISWA DISABILITAS GRAHITA RINGAN

Antasari Bayuningrum¹, Setia Budi²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

* Corresponding Author: antasari.bayuningrum17@guru.slb.belajar.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Jul 08, 2024
Revised : Aug 15, 2024
Accepted : Sep 27, 2024
Available : Sep 30, 2024

Kata Kunci:

Augmented Reality, hewan
peliharaan, disabilitas grahita
ringan, pengajaran adaptif,
pendidikan inklusif

Keywords:

Augmented Reality, pets, mild mental disabilities, adaptive teaching, inclusive education

ABSTRAK

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa kelas IV Disabilitas Grahita Ringan di SLB Negeri Sungai Bahar. Dengan menggunakan Media *Augmented Reality*, penelitian dilakukan selama dua siklus dengan empat pertemuan pada setiap siklusnya, melibatkan dua siswa, IN dan TO, sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan kedua siswa, dengan nilai akhir Siklus II masing-masing mencapai 92% dan 96%, keduanya dikategorikan sebagai sangat baik. Media *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mengenal hewan peliharaan. Proses pembelajaran terlaksana sesuai rencana dengan kolaborasi yang baik antara siswa, peneliti, dan guru, melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi kritis pada setiap siklusnya. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa Tunagrahita Ringan.

ABSTRACT

This study applies a classroom action research approach to improve the ability to recognize pets in grade IV students with Mild Mental Disabilities at SLB Negeri Sungai Bahar. Using Augmented Reality Media, the study was conducted for two cycles with four meetings in each cycle, involving two students, IN and TO, as subjects. The results of the study showed a significant increase in improving the ability to recognize pets of both students, with the final scores of Cycle II reaching 92% and 96% respectively, both categorized as very good. Augmented Reality Media has proven to be effective in improving students' understanding of recognizing pets. The learning process was carried out according to plan with good collaboration between students, researchers, and teachers, involving the planning stage, implementation of actions, observation, and critical reflection in each cycle. This study makes a positive contribution to improving the ability to recognize pets in students with Mild Mental Disabilities.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara yang aktivitasnya tidak hanya menjadikan manusia yang bermutu tetapi juga membentuk kepribadian dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya dan juga untuk orang lain. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus.

Peserta didik berkebutuhan khusus salah satunya yang membutuhkan layanan pendidikan khusus adalah anak dengan hambatan intelektual tunagrahita. Suharsiwi (2017), bahwa anak disabilitas intelektual ringan merupakan salah satu dari klasifikasi kebutuhan khusus jenis disabilitas intelektual yang juga dikenal sebagai adalah kondisi hambatan perkembangan mental yang ditandai dengan perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir (usia mental) dan perkembangan usia (usia kronologis) akibat kecerdasan intelektual (IQ) berada pada skor 60, yang mengakibatkan keterbatasan fungsi kecerdasan secara umum atau di bawah rata-rata anak umum serta kurangnya kemampuan dalam intelegensinya.

Anak disabilitas intelektual ringan tetap dapat belajar di sekolah inklusi dan sekolah luar biasa, meskipun menggunakan metode pengajaran yang sesuai dan memakan waktu relatif lebih lama (Anan & Budi, 2023). Anak dimasukkan dalam kategori tunagrahita ditandai dengan adanya kondisi perkembangan daya pikir yang kurang, dan keterbatasan fungsi intelektual yang memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya atau dibawah normal, sehingga untuk melihat perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik termasuk dalam pendidikannya (Effendi dalam Usti, 2013).

Akibat kondisi perkembangan daya pikir yang kurang atau dibawah normal menjadikan peserta didik tunagrahita ringan ini mempunyai permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam hal pelajaran peserta didik tunagrahita memiliki ingatan dan perhatian yang lemah, serta tidak mampu memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, karena itu peserta didik tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tepat, yaitu dapat memberikan materi pelajaran yang dirancang unik dan sesederhana mungkin agar mudah dipahami serta mudah untuk diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar peserta didik tunagrahita salah satunya yaitu mencakup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau dipersingkat IPAS dalam kurikulum merdeka yang diberlakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Sungai Bahar saat ini. Mata pelajaran IPAS yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari adalah

salah satunya materi mengenal hewan di sekitar lingkungan. Hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang hidupnya berdampingan dengan manusia sehingga hewan memiliki arti penting dalam kehidupan. Untuk itu, materi mengenalkan hewan penting untuk diajarkan oleh guru. Termasuk materi pengenalan hewan peliharaan yang mempunyai peranan penting di sekitar lingkungan kehidupan kita baik yang sengaja dipelihara maupun tidak. Terdapat hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dan hewan yang hidup bebas di alam.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di awal bulan Februari tahun 2024 dengan menganalisa hasil asesmen formatif, melakukan refleksi pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan guru kolaborator. Analisa dari hasil asesmen formatif yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang ditunjuk oleh guru. Ketidakmampuan siswa ini terlihat melalui siswa belum mampu menjawab benar dari pertanyaan disaat materi yang diberikan guru. Dari lima pertanyaan lisan, siswa hanya mampu menjawab satu pertanyaan secara benar.

Peneliti juga melakukan refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mengkonfirmasi pencapaian siswa. Dari penilaian pembelajaran pada tanggal 19 Februari 2024 didapatkan hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) 70 yang bahwasanya anak tunagrahita ringan masih memerlukan bantuan guru dalam mengenal hewan dengan menyebutkan nama - nama. Adapun hasil refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan bahwa guru disini juga telah mengajarkan materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar. Guru juga sudah menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi untuk membantu menjelaskan materi, namun belum mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak penjelasan guru. Berdasarkan hasil asesmen diatas didapatkan interpretasi hasil analisis tugas anak tunagrahita ringan dalam mengenalkan hewan peliharaan memperoleh nilai 31,57% dan 36,84% dapat dilihat pada lampiran 5 pada halaman 116.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kolaborator untuk memperoleh informasi lebih lengkap mengenai kondisi siswa sekaligus mengkonfirmasi hasil analisis dan refleksi yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan guru kolaborator, siswa diperoleh informasi bahwa siswa memiliki kecenderungan ketertarikan terhadap media yang bergerak. Informasi ini sekaligus mengkonfirmasi kelemahan media pembelajaran berupa gambar yang telah digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukannya.

Keterbatasan media atau alat peraga dapat menghambat guru dalam menyampaikan materi mengenal hewan peliharaan. Melalui media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mempermudah guru dalam memberikan contoh. Berdasarkan kondisi diatas, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang dianggap cocok dalam mengatasi masalah ini yaitu media *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPAS mengenai materi pengenalan hewan peliharaan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Andri & Rika, 2020), menguraikan teknologi yang dikenal sebagai *augmented reality*, yang memadukan bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) ke dalam latar sebenarnya. Manfaat *augmented reality* adalah teknologi yang berkembang pesat dalam media desain yang memungkinkan benda 2D diubah menjadi objek 3D yang hampir persis sama dengan bentuk aslinya. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) untuk membuat aplikasi pengenalan hewan telah disebutkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aldi Apriansyah, Dimas Mulia Anugraha, Galuh Prakoso, Kevin Nuardy Erdiham, dan Rudi Priyana (2017). Ketika aplikasi dijalankan, maka akan mengenali hewan berdasarkan penanda yang ada pada kitab ajaib, selanjutnya akan memberikan informasi dalam bentuk objek 3D.

Contoh 3D hewan pada media aplikasi *Augmented Reality* lebih terlihat nyata. Mengingat desain dan tujuannya, alat pembelajaran *augmented reality* ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi alat pengajaran bagi siswa dengan gangguan mental ringan, karena mereka dapat menggunakan indera penglihatan untuk menafsirkan konten. Selain itu, belajar dengan media *Augmented Reality* menyenangkan dan interaktif.

Augmented Reality bertujuan menyederhanakan berbagai hal untuk pengguna dengan membawa informasi virtual ke dalam lingkungan pengguna (Elisa Usada, 2014). AR meningkatkan persepsi pengguna dan interaksi dengan dunia nyata. *Augmented Reality* juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena sifat dari *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. *Augmented Reality* bersifat interaktif yang membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Grahita

Ringan “(Classroom Action Research di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)”. Diharapkan hasil penelitian ini mempunyai banyak manfaat khususnya bagi guru serta peserta didik kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pertanyaannya (Noveria, 2019). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SLB Negeri sungai Bahar, yang beralamat di Desa Panca Bakti Unit 5 Sungai Bahar, Muaro Jambi, Jambi. Penelitian ini dilakukan pada tanggal bulan Mei - Juni 2024 di kelas di jam pembelajaran sekolah, yang mana peneliti sebagai pelaksana dan pengamat.

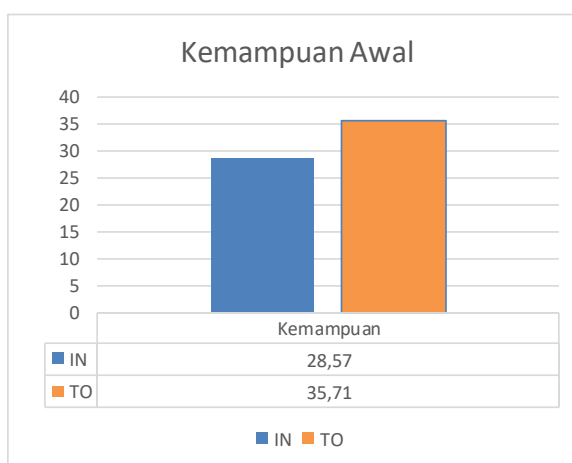
Siswa kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar berinisial IN dan TO yang mengalami gangguan hambatan intelektual ringan menjadi subjek fokus dalam kerangka penelitian ini. Teknik Dua siklus, masing-masing dengan empat tahap—perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi—digunakan dalam metodologi penelitian ini. Peneliti membuat rencana yang menguraikan langkah-langkah yang akan diambil ketika mereka membuat rencana. Ketidakmampuan siswa dalam mengidentifikasi hewan peliharaan ditemukan menjadi permasalahannya, dan upaya dilakukan untuk mengatasinya dengan memanfaatkan media Augmented Reality untuk meningkatkan keterampilan pengenalan hewan siswa.

Ada empat pertemuan dalam satu siklus, masing-masing berlangsung dua jam tiga puluh lima menit. Rangkaian pertemuan terdiri dari latihan pendahuluan dan latihan inti dengan menggunakan augmented reality. augmented reality sebagai taktik untuk membantu anak-anak dengan gangguan mental ringan mengidentifikasi hewan peliharaan dengan lebih baik, dan diakhiri dengan latihan penutup berupa penilaian dan kesimpulan. Pada titik ini, guru kelas melakukan observasi karena mereka memiliki pengetahuan khusus tentang pemeriksaan prosedur kelas dan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV dengan hambatan intelektual di SLB Negeri Sungai Bahar. Penelitian ini dilangsungkan dengan dua siklus tentang bagaimana proses yang dilakukannya untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan dengan menggunakan *Augmented Reality*. Disini peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan dan guru/rekan sejawat (kolaborator) berperan sebagai pengamat.

Kondisi awal merupakan kondisi yang menunjukkan kemampuan awal bagaimana tingkat kemampuan yang dimiliki anak tersebut yang mana kondisi tersebut merupakan kondisi dimana penelitian tindakan belum dilakukan. Pembelajaran membaca KKM yang ditetapkan adalah 65, tetapi peserta didik belum mencapai batas KKM tersebut. Kondisi awal kemampuan peserta didik merupakan hal yang dimiliki peserta didik sebelum diberikannya perlakuan maupun tindakan. Adapun nilai kemampuan awal peserta didik dikelas V SLB Negeri Stabat sebelum diberikannya tindakan dan perlakuan dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 1. Diagram nilai kemampuan awal peserta didik dikelas V SLB Negeri Stabat sebelum diberikannya tindakan dan perlakuan

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwasannya kemampuan awal siswa dalam mengenal hewan peliharaan masih rendah yaitu IN, berdasarkan penilaian yang dilakukan, memperoleh nilai sebesar 28,57%. Hasil ini mencerminkan tingkat kesulitan yang dihadapi IN dalam menyebutkan nama-nama hewan peliharaan, menyebutkan jenis makanan hewan peliharaan dan jumlah kaki hewan peliharaan. Hal ini menandakan adanya tantangan yang dihadapi oleh IN dalam memahami dan mengenal hewan peliharaan belum mampu menyebutkan nama hewannya yang mana masih butuh bantuan guru untuk menyebutkan nama hewannya dengan memberi inisial huruf depannya

Sementara itu, TO memperoleh nilai sebesar 35,71%. Dari hasil penilaian ini, dapat diinterpretasikan bahwa TO juga menghadapi kesulitan dalam mengenal hewan peliharaan dari nama hewannya, jenis makanan hewan peliharaan dan jumlah kaki hewan peliharaan. Meskipun nilai TO sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan IN, tetapi hal ini menunjukkan bahwa TO juga belum sepenuhnya mampu menyebutkan nama-nama hewan peliharaan, dan jenis makanan hewan peliharaan dengan mampu. Maka

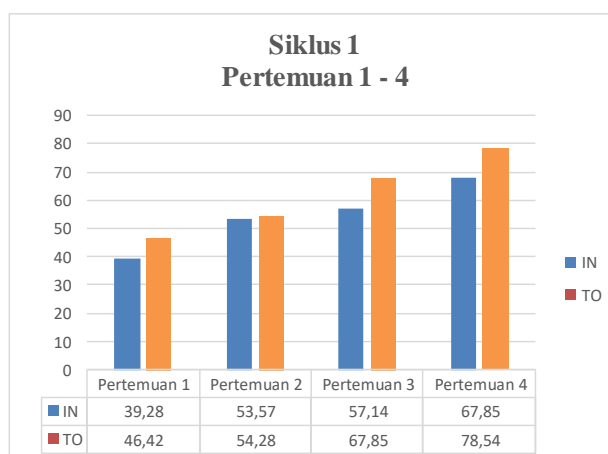
perlu ditingkatkan pembelajaran mengenal hewan peliharaan dengan media alternatif atau media yang tidak biasa digunakan sebelum-belumnya yaitu dengan media Augmented Reality bagi anak disabilitas grahita ringan. Media pembelajaran Augmented Reality merupakan salah satu solusi yang akan diberikan oleh peneliti kepada siswa, untuk membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang dialami dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan.

Siklus I dilakukan dengan 4 kali pertemuan dimana setiap pertemuan disesuaikan dengan waktu pelajaran IPAS yaitu pada tanggal 13, 15, 20, 22 Mei 2024. Dimana pada pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 Mei, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024, pertemuan ketiga 20 Mei 2024 serta pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024.

Pelaksanaan pada setiap tindakan dilakukan dengan waktu 2x35 menit. Adapun tahap-tahap yang dilaksanakan oleh peneliti dalam siklus I untuk meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan ialah perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (Observation) dan perenungan (reflection).

Pada pertemuan siklus I, peneliti menerangkan kepada siswa mengenai materi mengenal hewan peliharaan dengan intruksi yang eksplisit sehingga anak mampu memahami dengan jelas, instruksi yang diberikan kepada anak dengan menjelaskan mengenal nama-nama hewan, jenis-jenis hewan, dan jumlah kaki hewan.

Pada awal awal pelaksanaan siklus I, peneliti lebih banyak memberikan penjelasan mengenal nama-nama hewan dan jenis-jenis hewan peliharaan. Berikut adalah grafik kemampuan siswa pada



Gambar 2. Diagram siklus 1

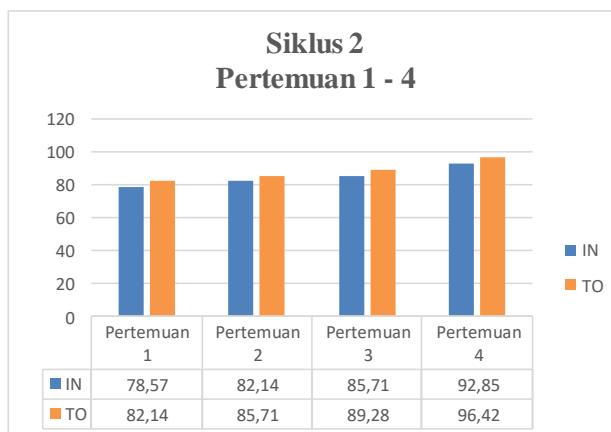
Grafik tersebut merepresentasikan progres kemampuan dua siswa, yaitu IN dan TO, dalam menegnal hewan peliharaan selama empat pertemuan menggunakan media

Augmented Reality. Data nilai yang tercatat dalam grafik mencerminkan pencapaian mereka pada setiap pertemuan. Pada pertemuan, IN mencapai nilai 39,28% sementara TO memperoleh nilai 46,42%. Terlihat bahwa keterampilan awal IN lebih rendah dibandingkan dengan TO pada titik ini. Namun pada pertemuan berikutnya, IN mengalami peningkatan nilai menjadi 53,57% dan TO meningkat 54,28%. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam pembelajaran IN dan TO. Pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan yang lebih nyata dalam kemampuan keduanya. IN mencapai nilai 57,14% , sementara TO mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai 67,85%. Perbedaan dalam peningkatan nilai antara keduanya menunjukkan bahwa media augmented reality memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap perkembangan pembelajaran TO pada tahap ini. Pada pertemuan terakhir, IN mencapai 67,85%, sementara TO mencapai nilai tertingginya sebesar 78,57%. Kedua individu menunjukkan peningkatan nilai, tetapi TO tetap mempertahankan keunggulan dalam proses pembelajaran mengenal hewan peliharaan.

Secara keseluruhan, grafik tersebut mencerminkan efektivitas media Augmented Reality dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada kedua individu, meskipun hasil akhir pada kemampuan mengenal hewan peliharaan pada anak belum melewati KKM sekolah.

Hasil refleksi yang di dapat dalam pelaksanaannya bersama guru diputuskan bahwa tindakan penelitian akan dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan agar mendapatkan hasil yang maksimal terhadap pelajaran mengenal hewan peliharaan menggunakan media Augmented Reality pada siswa. Selain itu pelaksanaan siklus II juga bertujuan agar anak dapat melakukan kegiatan proses mengenal dengan media Augmented Reality yang dimana tidak dapat diamati gambar hewan tersebut berbentuk 3D dan berbagai arah. Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada tanggal 27 - 30 Mei 2024 yang dimana pembelajaran dilaksanakan selama 2x35 menit.

Pada siklus II peneliti tetap memberikan tindakan yang sama kepada siswa dalam keterampilan mencuci sepeda motor. Berdasarkan pada kemampuan siswa yang belum optimal pada pertemuan siklus I maka dari itu diperlukan pengulangan dalam memberikan tindakan. Adapun hasil kemampuan anak pada siklus II digambarkan sebagai berikut :

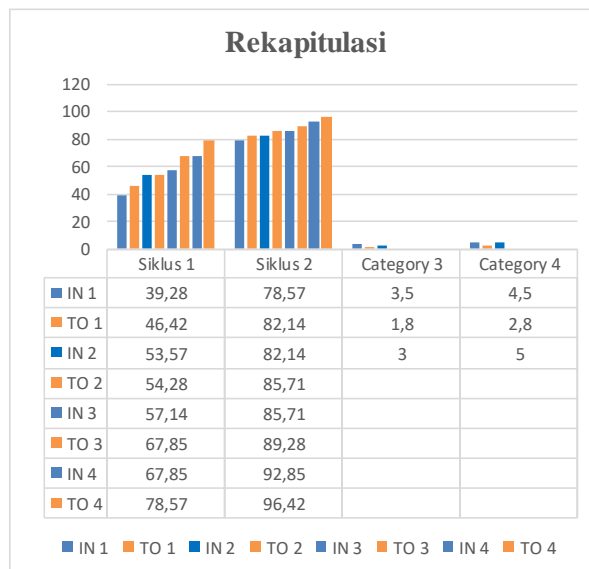


Gambar 3. Diagram siklus 2

Grafik diatas menggambarkan perkembangan kemampuan dua siswa, yaitu IN dan TO, selama empat pertemuan pada siklus II menggunakan pendekatan media Augmented Reality. Data nilai yang tercatat dalam grafik mencerminkan tingkat keberhasilan mereka pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama menunjukkan bahwa IN memperoleh nilai sebesar 78,57%, sementara TO memperoleh nilai 82,14%. Pada tahap awal siklus II, terlihat bahwa TO memiliki keunggulan dalam pembelajaran mengenal hewan peliharaan . Pertemuan kedua mencatat peningkatan yang signifikan, dengan In mencapai nilai 82,14%, sedangkan TO meningkat pada nilai 85,71%. Peningkatan tersebut menandakan efektivitas media Augmented Reality dalam meningkatkan pembelajaran IN pada tahap ini, sementara TO mengalami pertumbuhan yang lebih terbatas. Pada pertemuan ketiga, kedua peserta menunjukkan peningkatan nilai, dengan IN mencapai 85,71% dan TO meningkat menjadi 89,28%. Peningkatan pembelajaran IN tetap konsisten, sementara TO mengalami peningkatan yang lebih substansial. Pertemuan terakhir mencatat pencapaian tertinggi pada siklus II, dengan IN mencapai 92,85% dan TO mencapai 96,42%.

Kedua peserta menunjukkan peningkatan nilai, menandakan bahwa media Augmented Reality berhasil meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada kedua individu. Secara keseluruhan, grafik tersebut mencerminkan progres positif dalam kemampuan mengenal hewan peliharaan melalui media Augmented Reality pada siklus II. Peningkatan nilai pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam membimbing peserta didik menuju pencapaian pembelajaran yang lebih baik. Perlu dicatat bahwa hasil ini bersifat spesifik terhadap konteks siklus II dan dapat dipengaruhi oleh variabel lain seperti partisipasi aktif peserta didik dan implementasi metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pencapaian peserta didik pada hasil evaluasi atau tes yang telah diberikan setiap pertemuan untuk mengukur kemampuan membaca pada peserta didik Tunagrahita Ringan mulai dari pertemuan I siklus I sampai pertemuan IV siklus II dapat dilihat sebagaimana disajikan pada diagram dibawah ini:



Gambar 4. pertemuan I siklus I sampai pertemuan IV siklus II

Berdasarkan data grafik yang telah disajikan di atas, maka dapat dilihat bahwa setiap pertemuannya telah terjadi peningkatan pada kemampuan mengenal hewan peliharaan pada peserta didik Tunagrahita Ringan, yang mana pada pertemuan I siklus I peserta didik berinisial IN 39, 28%, TO 46,42%, kemudian menjadi IN 53,57%, TO 54,28%, pada pertemuan ke III peserta didik berinisial IN 57,14 %, TO 67,85% dan pertemuan IV siklus I meningkat menjadi IN 67,85% dan TO 78,57%. Setelah selesai siklus I dan berlanjut ke siklus II dengan hasil pertemuan I siklus II yaitu siswa berinisial IN 78,57% dan TO 82,14%, kemudian meningkat menjadi IN 82,14% dan TO 85,71%, meningkat kembali IN 85,71% dan TO 89,28% dan pada pertemuan IV siklus II meningkat menjadi IN 92,85% dan TO 96,42%.

Pembahasan dari hasil penelitian kali ini didapatkan dari hasil jawaban pertanyaan peneliti tentang apakah dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality dapat meningkatkan mengenal hewan pelihara pada peserta didik Tunagrahita Ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Media *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan bentuk dua dimensi (2D) ke dalam bentuk tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata. Dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II

yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan dari masing-masing siklus yang dilaksanakan dari Mei - Juni 2024 yang diujikan melalui sebuah mengenal hewan peliharaan yang diberikan kepada siswa sebagai instrument penilaian dalam penelitian. Setelah menjalankan beberapa pertemuan dalam dua siklus didapatkan hampir seluruh tes dapat dikerjakan oleh peserta didik, meski ada beberapa tes yang tetap harus mendapatkan bantuan.

Dilihat dari hasil kemampuan yang telah diperoleh oleh peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa media Augmented Reality merupakan salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada peserta didik Tunagrahita Ringan kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peserta didik setelah diberikan tindakan mencapai skor nilai IN 92,85% dan TO 92,42%.

SIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa Kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa Disabilitas Grahita Ringan Kelas IV di SLB Sungai Bahar. dapat meningkat melalui penerapan media *Augmented Reality*. Media pembelajaran ini memberikan penjelasan materi mengenal hewan dalam bentuk 3D, dengan peran guru sebagai pemberi penjelasan secara detail kegiatan pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan, peneliti berusaha agar siswa memahami materi pembelajaran dan menikmati proses pembelajaran. Hal ini dicapai melalui bimbingan dan menggunakan media yang disampaikan kepada siswa dengan tujuan agar dapat dipahami dengan baik. Proses pembelajaran mengenal hewan peliharaan diikuti dengan semangat oleh siswa, dan mereka dapat memahami tahapan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Proses pembelajaran yang sukses tercermin dalam hubungan kerja yang positif antara siswa, peneliti, dan guru. Setiap siklus terdiri dari serangkaian langkah, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan tindakan. Penjelasan guru dan media augmented reality dapat meningkatkan keterampilan pengenalan hewan peliharaan siswa. Persentase kemampuan siswa yang meningkat pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah kegiatan dilakukan.

Hasil tersebut mencapai 92% untuk IN dan 96% untuk TO, dibandingkan dengan persentase awal masing-masing sebesar 39% dan 46%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan belajar mengenal hewan peliharaan pada disabilitas grahita ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar, dan hasil pembelajaran mencapai tingkat kepuasan

DAFTAR PUSTAKA

- Ajanki, A., Billinghamurst, M., Gamper, H., Järvenpää, T., Kandemir, M., Kaski, S., Koskela, M., Kurimo, M., Laaksonen, J., & Puolamäki, K. (2011). An augmented reality interface to contextual information. *Virtual reality*, 15, 161–173.
- Al Irsyadi, F. Y., Sholihah, S. L., & Sudarmilah, E. (2016). Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 693–700.
- Aldi, A. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1–5.
- Anan, L. K., & Budi, S. (2023). Meningkatkan Bina Diri Mencuci Piring Melalui Metode Drill pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IX di SLBN 1 Sungai Aur. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(4), 621–628.
- Andrian, D., Budi, S., & Triswandari, R. (2023). Efektivitas Model Explicit Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Menanak Nasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol. 7 No. 2), 18787–18791. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9365>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Armaini, A., Budi, S., Nurhastuti, N., & Iswari, M. (2022). Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Optimalisasi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10238–10248.
- Arvita, E. P., Nurhastuti, N., Damri, D., & Budi, S. (2023). Penggunaan Aplikasi Secil Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Angka 11-20 Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23056–23061.
- Awalia, H. R., & Mahmudah, S. (2016). Studi deskriptif kemampuan interaksi sosial Anak Tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(1), 1–16.
- Azzahra, F., & Hasan, Y. (2018). Meningkatkan Keterampilan membuat Piring Anyaman Lidi melalui Strategi Joyful Learning bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 200–205.
- Budi, S. S. (2023). *Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam*. Universitas Negeri Padang.
- Budi, S., Utami, I. S., Arnez, G., Putri, W. J. E., & Saputri, W. (2023). Penerapan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Bagi Anak Tunadaksa. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 159–164.
- Christian, A., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan Aplikasi Pengenalan Komponen Laptop Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 8(2), 152–160.
- Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019). *Multimedia of educational game for disability intellectual learning process: A systematic Review*. 296 (Icsie 2018), 360–368.
- Irfansyah, J. (2017). Media pembelajaran pengenalan hewan untuk siswa sekolah dasar

- menggunakan augmented reality berbasis android. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 1(1), 9–17.
- Kasiyati, K., & Kusumastuti, G. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunagrahita Ringan*.
- Mahersa, R., Budi, S., Iswari, M., & Taufan, J. (2024). Improving the Skills of Making a Wedding Dowry Through a Project Based Learning Model for Deaf Children. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8, 730–733. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.7717>
- Mega Iswari, Zulmiyetri, Setia Budi, Nurhastuti, & Ardisal. (2023). Pelatihan Pembuatan Sabun Cuci Piring untuk Pengembangan Wirausaha bagi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 11(Online 2622-5077), 40–44.
- Noveria, L. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menghias Sandal Melalui Media Video Tutorial Bagi anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII*. Universitas Negeri Padang.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish.
- Pasaribu, M., & Budi, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media flip chart Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Classroom Action Research Kelas III DI SLB Negeri Pinangsori). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Pragesti, N., & Budi, S. (2024). Efektivitas Media Kincir Pelangi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB *Insan Mulia*. 8, 9104–9111.
- Purnama Sari, P., & Marlina, M. (2021). Bentuk komunikasi nonverbal guru dalam proses belajar mengajar bagi siswa tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus, JPK*, 17(2), 62–71. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk>
- Putri, A. G. M., & Sya'bandyah, F. (2019). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Belajar Mengenal Hewan Ternak Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Tk Dharma Kartika. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 4(2), 79–83.
- Risca, R. A., Luthfi, A., Maulidazani, F., Qomari, V. A., Umur, A., Mahdi, A., Taufan, J., & Budi, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Tahfidz Untuk Anak Berkebutuhan Menggunakan Pop Up Book Mauro. *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Invention and Techno-Science*, 2(01), 33–43.
- Safaruddin, S., Fatmawati, F., & Budi, S. (2019). Program Pelatihan Menggosok Gigi Dalam Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Siswa Tunagrahita di SLB se-Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v3i2.542>
- Safitrianti, N., & Taufan, J. (2023). Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Anyang Padang dengan Menggunakan Media Video Tutorial bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 2 Pariaman. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 11(2), 105–110.
- Sari, K., & Setia, B. (2023). Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol.7 No. 2). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3473560>
- Shidqi, T. S., & Budi, S. (2023). Penggunaan Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol. 7 No 3), 22076–22079. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10032>