

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Aplikasi Marbel Pada Anak Disabilitas Intelektual Kelas IV SLB Al-Azhar Bukittinggi

Diva Angraini¹, Grahita Kusumastuti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang
E-mail : anggrainidiva26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual dalam mengenal huruf vokal dengan bantuan aplikasi marbel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa aplikasi marbel dapat membantu anak tunagrahita di kelas IV SLB Al-Azhar Bukittinggi dalam mengenal huruf vokal. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan Single Subject Research (SSR) tipe A-B-A, dengan subjek penelitian adalah anak tunagrahita kelas IV di SLB Al-Azhar Bukittinggi. Variabel yang diuji dalam penelitian ini adalah aplikasi marbel sebagai variabel bebas, sementara kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal sebagai variabel terikat. Data dikumpulkan melalui tes menggunakan instrumen tes, dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal meningkat setelah menggunakan aplikasi marbel, yang terlihat dari perbandingan antara kondisi awal *baseline* (A1), kondisi saat aplikasi digunakan (B), dan kondisi kembali ke *baseline* (A2). Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi marbel efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak disabilitas intelektual.

Kata Kunci : *Anak Disabilitas Intelektual, Aplikasi Marbel, Mengenal Huruf Vokal*

Abstract

This study examines efforts to improve children with intellectual disabilities' capacity to distinguish vowels using the Marbel application. The goal of this study was to see if the Marbel application could assist children with intellectual disabilities in Class IV at SLB Al-Azhar Bukittinggi in recognizing vowels. The method employed in this study was an experiment with a Single Subject Research (SSR) design type A-B-A, with the subject being a kid with intellectual disability in class IV at SLB Al-Azhar Bukittinggi. The factors investigated in this study were the Marbel application as the independent variable and the child's ability to distinguish vowels as the dependent variable. Data were obtained using test devices, and the results were examined via visual graphs. The results demonstrated that children's ability to distinguish vowels improved after using the Marbel application, as seen by the comparison of the initial baseline conditions (A1), the conditions when the application was used (B), and the situations after returning to baseline (A2). Thus, this study concludes that the Marbel program improves the ability to distinguish vowels in children with intellectual difficulties.

Keyword: Intellectually Disabled Children, Marbel Application, Recognizing Vowels.

PENDAHULUAN

Anak disabilitas intelektual adalah individu yang memiliki kemampuan kognitif atau intelektual yang kurang optimal dibandingkan dengan teman sebaya. Anak dengan disabilitas intelektual juga sering disebut sebagai anak berkebutuhan khusus dalam aspek mental dan intelektual, karena mereka mengalami kesulitan dalam hal pembelajaran,

komunikasi, dan interaksi sosial (Fitriani, 2022). Mereka yang mengalami disabilitas intelektual memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Tanda-tanda disabilitas ini termasuk memori yang buruk, pemikiran terbatas, dan kesulitan berpikir abstrak, karena itu juga kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar (Harnin & Damri, 2022).

Pembelajaran untuk anak-anak disabilitas intelektual harus berhubungan dengan hal-hal yang nyata sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih cepat (Alpiani & Hasan, 2019). Menurut pendapat (Rahmadani & Kasiyati, 2023) disabilitas intelektual didefinisikan sebagai anak yang memiliki kebutuhan khusus yang memiliki gangguan atau kesulitan kecerdasan yang lebih rendah dari rata-rata. Kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan komunikasi lisan adalah topik pembelajaran yang biasanya diberikan kepada anak disabilitas intelektual.

Pada tanggal 11 Agustus 2023 penulis melakukan penelitian pendahuluan di SLB Al – Azhar Bukittinggi. Pada saat itu penulis menemukan seorang anak kelas IV berinisial A. Dari segi fisik anak ini sangat baik, namun anak tersebut sangat susah dalam belajar bahasa Indonesia. Guru kelas mengatakan bahwa anak berinisial A sering lupa huruf yang diajarkan dan pemahaman bacaannya buruk.

Dari pemaparan di atas, masalah yang ditemukan adalah anak kesulitan dalam mengenal huruf, media yang digunakan oleh guru ternyata kurang efektif, membuat anak kurang tertarik dalam belajar. Sebagai solusi, penulis menyarankan penggunaan aplikasi game, yaitu aplikasi marbel, untuk membantu meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf. Program ini diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga anak lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Penulis mengamati bahwa anak menjadi sangat antusias dalam belajar ketika menggunakan media berbasis Android ini, termasuk saat belajar huruf dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Game adalah sebuah kegiatan atau tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain, dan dapat membantu atau memotivasi seseorang untuk memecahkan masalah. Game edukasi sangat menarik karena dirancang khusus untuk memberikan ilustrasi, menumbuhkan ide, serta membimbing anak dalam melatih keterampilannya, sambil mendorong mereka untuk aktif bermain.

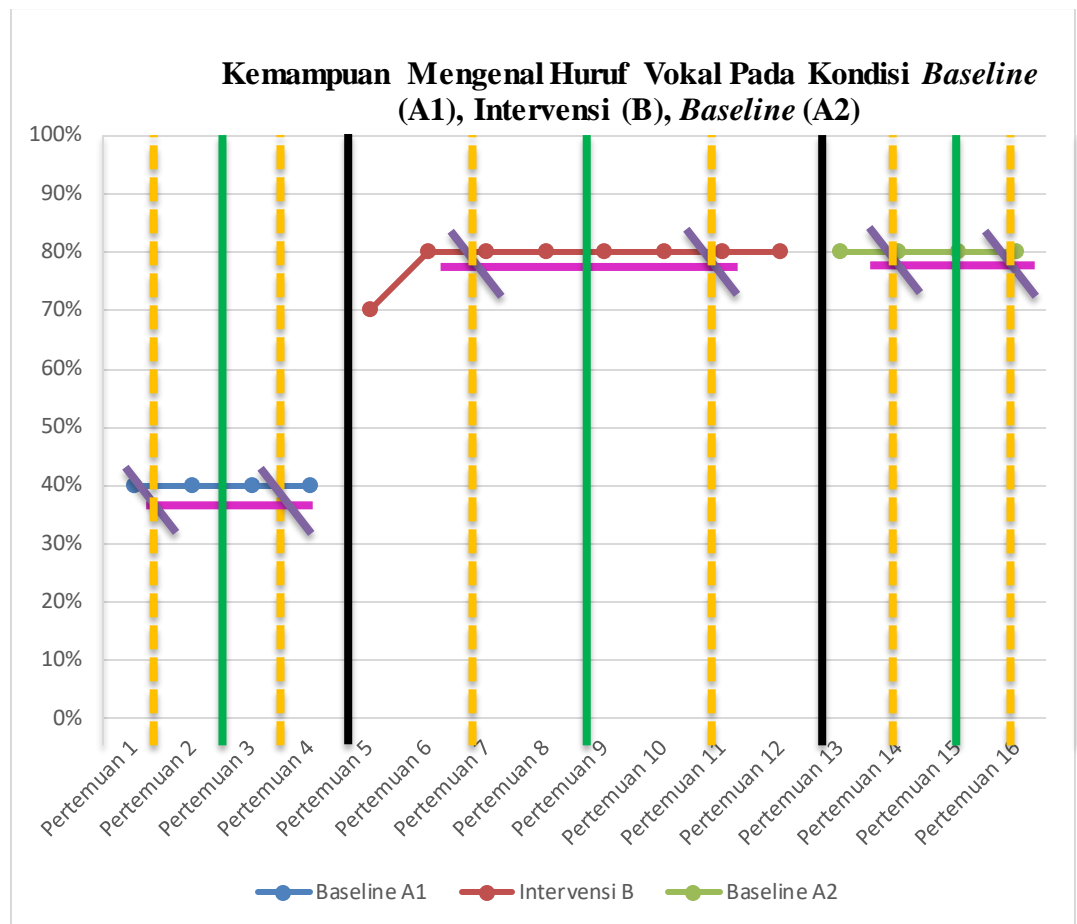
Berdasarkan penjelasan tersebut, ada seorang anak disabilitas intelektual yang kesulitan dalam mengenal huruf vokal. Untuk itu, penulis mengusulkan penggunaan aplikasi marbel sebagai media pembelajaran yang sesuai. Penulis ingin membuktikan apakah aplikasi marbel dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dengan disabilitas intelektual dalam mengenal huruf vokal. Dengan fitur-fitur yang menarik dan interaktif, aplikasi ini membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka tentang huruf vokal.

METODE

Penelitian menggunakan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Subyek penelitian ini adalah anak tunagrahita kelas IV di SLB Al-Azhar Bukittinggi. Variabel yang diteliti adalah peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Metode dalam pengumpulan data yaitu tes, dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 16 kali penelitian ini dilakukan. Kondisi *baseline* (A1) 4 kali sesi dan intervensi (B) selama 8 kali sesi. Lalu, *baseline* (A2) 4 kali sesi



Gambar 1. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah

Dengan analisis dalam kondisi dan antar kondisi, penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi marbel dapat membantu anak dalam mengenal huruf analisis dalam kondisi dan antar kondisi digunakan dalam penelitian ini untuk menilai perubahan yang terjadi pada subjek selama berbagai fase bersama dengan analisis data yang bertujuan untuk menunjukkan penggunaan aplikasi marbel untuk meningkatkan pemahaman pengenalan huruf vokal pada anak disabilitas intelektual. Analisis dalam kondisi memeriksa komponen seperti durasi kondisi, perkiraan tren mencakup arah, stabilitas, jejak data, tingkat stabilitas, jangkauan, dan tingkat perubahan.

Berikut rangkuman temuan analisis pada kondisi pengenalan huruf vokal pada anak tunagrahita:

Table 1 Rekapitulasi Analisis Dalam Kondisi

NO	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	4	8	4
2	Estimasi kecenderungan arah	(=)	(=)	(=)
3	Kecenderungan Stabilitas	stabil (100%)	stabil (87,5%)	stabil (100%)

4	Kecenderungan jejak data	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)
5	Tingkat dan jangkauan stabilitas.	Stabil 40%-40%	Stabil 70%-80%	Stabil 80%-80%
6	Level perubahan data	40-40 =0 (=)	80-70=10 (+)	80-80=0 (=)

Berikut adalah rekapitulasi hasil analisis antar kondisi mengenal huruf vokal pada anak disabilitas intelektual:

Table 2 Rekapitulasi Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2		
1	Jumlah variabel yang dirubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)	$\underline{\hspace{2cm}}$ (=)
3	Perubahan kecendrungan stabilitas	Stabil – Stabil - Stabil		
4	Level Perubahan			
	a. B/A1 state change level	40%-40%= 0%		
	b. Condition change level B/A2	80%-70%= 10%		
5	Data Overlape	0%		
	a. Percentage of overlap from A1 to B	87,5%		
	b. Percentage of overlap from A2 to B			

Kajian data menunjukkan bahwa penerapan marbel dapat meningkatkan kemampuan membedakan huruf vokal terhadap anak kelas IV tunagrahita di SLB AI Azhar Bukittinggi. Hal ini terlihat dari peningkatan skor anak pada kondisi baseline (A1) ke kondisi intervensi (B) dan baseline (A2). Cara ini cocok digunakan untuk anak dengan disabilitas intelektual, karena dapat membuat mereka lebih semangat dan aktif dalam belajar huruf vokal. Selain itu, intervensi menggunakan aplikasi marbel terbukti memberikan dampak positif bagi mereka. aplikasi marbel adalah aplikasi permainan edukatif yang dirancang khusus untuk menampilkan ilustrasi tertentu, merangsang ide, dan membantu anak dalam melatih keterampilannya, sambil mengajak mereka untuk bermain. Selain itu, marbel huruf juga sangat praktis dan mudah diakses oleh anak dengan disabilitas intelektual, (Nurcholis & Nur, 2018).

Aplikasi *education games* merupakan permainan memadukan pembelajaran, menciptakan media belajar modern yang meningkatkan perkembangan penglihatan anak sebab dilengkapi dengan permainan menarik membuat anak lebih aktif dan dinamis (Afriyanti, 2019). Dalam konteks pembelajaran untuk anak dengan disabilitas intelektual,

aplikasi ini membuat mereka lebih aktif dan tertarik untuk mengulang pelajaran, baik di rumah maupun di sekitar lingkungan sekolah. Dengan aplikasi ini, anak-anak dengan disabilitas intelektual akan termotivasi untuk terus belajar, khususnya dalam mengenal huruf vokal. Aplikasi game "Marbel" merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran dibandingkan dengan metode sebelumnya.

SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan, terlihat bahwa aplikasi marbel dapat membantu anak-anak mengenal huruf vokal. Penerapan ini bermanfaat, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan skor yang signifikan antara kondisi awal (A1), fase intervensi (B), dan kembali ke kondisi awal (A2) pada individu. Peningkatan ini menunjukkan aplikasi marbel dapat membantu anak disabilitas intelektual dalam mengenal huruf vokal dengan cara interaktif. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi marbel adalah cara yang efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak disabilitas intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, D., Ringan, T., & Edukasi, M. G. (2019). Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Perwari Padang. *Journal of Multidisciplinary Research And Development*, 2(1), 154–161.
- Alpiani, R., & Hasan, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Mengenal Nilai Mata Uang Melalui Metode Bermain Peran Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas VII di SLB YPPLB Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7, 148–154.
- Fitriani, G. S. V., Ramawati, D., & Rahmawati, E. (2022). Efek Permainan Blok terhadap Perkembangan Motor Halus pada Anak dengan Retardasi Mental: Studi Kasus. *Journal of Bionursing 216 Journal of Bionursing 2022*, 4(3), 216–222.
- Harnin, I. S., & Damri, D. (2022). Kepedulian Sosial Masyarakat Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Kategori C (Tunagrahita). *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1782–1791.
- Nurcholis, F. A., & Nur, A. (2018). Pengaruh Mobile Application Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas li Di Slb Negeri Wonogiri. *Jpk: Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 41–56.
- Rahmadani, D., & Kasiyati. (2023). Efektivitas Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Pembelajaran Pin Activity Pada Anak Tunagrahita Ringan. *JUPPEKhu*, 11(2), 1–8.