

Peningkatan kemampuan pengembangan diri melalui media kujaga diriku bagi peserta didik tunagrahita kelas XI di SLB YAAT Surakarta

Apria Faizal¹, Erma Kumala Sari², Fadhilah Kusniati³

^{1,2}Program Studi Program Profesi Guru, Universitas Sebelas Maret Jl. Ir. Sutami no 36 Ketingan Surakarta

³Sekolah Luar Biasa YAAT Surakarta Jl. Wisanggeni, Serengan, Kota Surakarta

Email : Apria.faizal22@gmail.com, ermakumalasari@staff.uns.ac.id,
fadhilahkusniati@gmail.com

Abstract: *Students with intellectual disabilities have cognitive limitations that affect their ability to understand self-development concepts, particularly in recognizing which parts of the body may or may not be touched by others. Based on a needs analysis conducted at SLB YAAT Surakarta, it was found that students struggled to comprehend this material due to a lack of appropriate and engaging learning media. The primary aim of this study is to describe the initial conditions of the students, design a learning program, and evaluate the effectiveness of the Kujaga Diriku animated media in improving the understanding of body protection among students with intellectual disabilities. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, using pretests and posttests administered to a group of students to determine the impact of the media on learning improvement. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques to examine differences in learning outcomes before and after the intervention. The results show that the Kujaga Diriku animated media had a significant effect in enhancing the understanding of students with intellectual disabilities, while also contributing to a more engaging and interactive learning atmosphere.*

Keywords: *intellectual disability, self-development, animated video.*

Abstrak: Peserta didik tunagrahita memiliki keterbatasan intelektual yang memengaruhi kemampuan dalam memahami konsep pengembangan diri, khususnya dalam mengenali bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SLB YAAT Surakarta, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut akibat kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Tujuan utama dari penelitian ini ialah mendeskripsikan kondisi awal peserta didik, merancang program pembelajaran, dan mengukur keefektifan media animasi Kujaga Diriku dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tunagrahita mengenai perlindungan tubuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment), menggunakan pretest dan posttest pada kelompok siswa untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pemahaman. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi Kujaga Diriku memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tunagrahita, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: tunagrahita, pengembangan diri, video animasi.

1. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan perilaku sosial siswa, tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan nilai moral, etika, dan kemampuan berinteraksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Sari & Wulandari, 2023). Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) menjadi aspek penting yang tidak boleh terabaikan karena mereka memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai agar dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki (Putri & Yulianti, 2021). Salah satu kategori anak berkebutuhan khusus adalah tunagrahita, yaitu anak yang memiliki hambatan intelektual serta kesulitan dalam menjalankan fungsi adaptif, termasuk dalam aspek sosial, komunikasi, dan kemandirian (Rahayu & Taufiqurrahman, 2024). Anak tunagrahita memiliki kebutuhan khusus dalam proses belajar, terutama dalam memahami konsep pengembangan diri, seperti pengenalan bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Hal ini penting mengingat masa pubertas yang mereka alami membawa perubahan fisik, emosional, dan sosial yang harus direspon dengan tepat agar terhindar dari perilaku menyimpang dan masalah psikososial (Sari & Putra, 2020).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, khususnya siswa berkebutuhan khusus (Hardianti & Asri, 2017). Media video mampu menggabungkan unsur audio dan visual yang memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dibandingkan media konvensional. Selain itu, video dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran (Kustandi & Sutjipto, 2019). Namun, penggunaan media video juga memiliki tantangan, seperti biaya produksi yang relatif tinggi dan kebutuhan penyesuaian materi agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tunagrahita (Hardianti & Asri, 2017). Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media video harus dirancang secara matang untuk memberikan dampak maksimal dalam pembelajaran.

Sejumlah penelitian yang relevan mengkaji penggunaan media video dalam pembelajaran ABK menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian oleh Putri dan Yulianti (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan kognitif siswa tunagrahita. Penelitian lain oleh Sari dan Putra (2020) menekankan pentingnya pendidikan pengembangan diri yang disesuaikan dengan kebutuhan ABK agar dapat mengantisipasi risiko perilaku menyimpang di masa pubertas.

Hasil observasi awal di SLB YAAT Surakarta menunjukkan bahwa sebagian siswa tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami materi pengembangan diri, khususnya mengenai batasan dalam sentuhan tubuh. Permasalahan ini diperparah dengan kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik. Saat ini, media yang umum digunakan berupa kartu gambar yang terbatas dalam memberikan penjelasan secara visual dan audio yang menarik sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Selain itu, fasilitas teknologi di sekolah yang memadai belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran (Rusman, 2019). Pembelajaran materi ini oleh guru seringkali dilewatkan karena dianggap terlalu tabu dan sensitif untuk dibahas secara langsung dalam kelas. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak memperoleh pemahaman yang memadai terkait batasan yang penting untuk menjaga keselamatan dan kehormatan diri mereka. Oleh karena itu, perlu adanya media video pembelajaran berbasis animasi yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pengembangan diri kepada siswa tunagrahita dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan tetap mempertimbangkan sensitivitas topik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat dibutuhkan bagi siswa tunagrahita di SLB YAAT Surakarta, khususnya dalam materi pengembangan diri mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tunagrahita dalam memahami konsep pengembangan diri, khususnya terkait dengan bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis animasi Kujaga Diriku yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, penelitian ini berupaya mengukur keefektifan penggunaan media animasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai batasan tubuh pribadi, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan

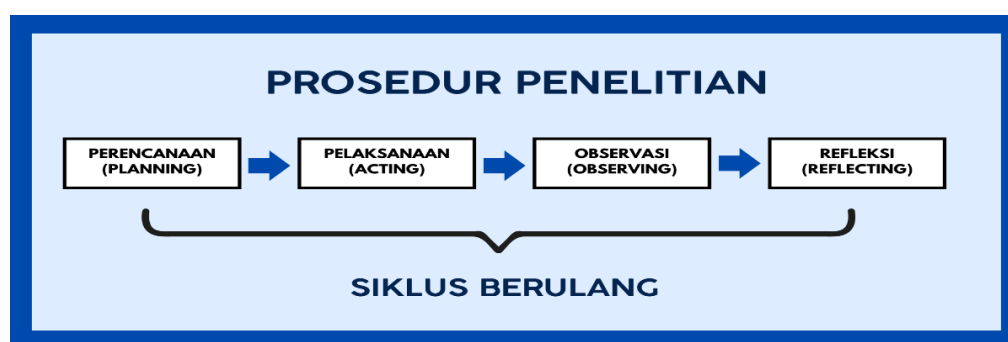
karakter dan perlindungan diri bagi siswa tunagrahita. Media video animasi diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, meningkatkan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa tunagrahita. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pengembangan diri pada siswa tunagrahita di SLB YAAT Surakarta.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto dkk. (2015), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena mampu memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui siklus yang terstruktur. Penelitian dilakukan di SLB YAAT Surakarta dengan subjek tiga siswa tunagrahita ringan kelas XI. Selama satu bulan, pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan menggunakan media video animasi *Kujaga Diriku*.

Setiap siklus mencakup:

- Perencanaan: penyusunan modul ajar, media video, dan instrumen evaluasi (pretest, posttest, observasi, catatan lapangan)
- Pelaksanaan Tindakan: pembelajaran sesuai Modul ajar menggunakan media animasi
- Observasi: mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa
- Refleksi: mengevaluasi hasil dan memperbaiki proses pada pertemuan berikutnya.



Gambar 1. Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pengumpulan data dilakukan melalui tes tulis, observasi, dan catatan lapangan. Tes tulis (pretest dan posttest) digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, observasi untuk menilai keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, serta catatan lapangan untuk mendokumentasikan interaksi, kendala, dan perkembangan selama proses berlangsung. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan persentase peningkatan skor dan kualitatif melalui analisis naratif terhadap temuan observasi dan catatan lapangan. Keberhasilan tindakan diukur dari peningkatan hasil belajar, partisipasi aktif siswa, serta efektivitas media video animasi yang digunakan dalam mendukung pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilaksanakan di SLB YAAT Surakarta dengan subjek tiga peserta didik tunagrahita kelas XI. Berdasarkan hasil asesmen awal sebelum tindakan, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi pengembangan diri, khususnya tentang bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain, masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh skor asesmen awal yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun hasil asesmen awal berupa Peserta Didik 1 53,3, Peserta Didik 2 46,7, Peserta Didik 3: 40. Nilai rata-rata asesmen awal dari ketiga peserta

didik yaitu sebesar 46,6. Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yang terdiri atas tiga siklus, yaitu pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun tindakan yang dilakukan berfokus pada penerapan media video animasi "Kujaga Diriku" dalam pembelajaran pengembangan diri untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tunagrahita mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh.

a. Siklus I (Pertemuan Pertama)

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan topik pengenalan tubuh dan batasan sentuhan kepada peserta didik menggunakan video animasi "Kujaga Diriku". Guru memutar video secara berulang dan memberikan penjelasan secara perlahan sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita. Dalam tahap ini, peserta didik tampak tertarik tetapi masih belum mampu memahami secara utuh isi video. Hasil asesmen formatif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman awal. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 46,6 menjadi 57,7. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mulai memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep dasar perlindungan tubuh.

b. Siklus II (Pertemuan Kedua)

Pada pertemuan kedua, guru memfokuskan pembelajaran pada pemahaman lebih mendalam mengenai bagian tubuh pribadi dan cara mengatakan "tidak" kepada orang lain yang melakukan sentuhan yang tidak nyaman. Video animasi kembali digunakan dengan penyisipan pertanyaan verbal di tengah-tengah tayangan dan sesi tanya jawab interaktif. Peserta didik mulai menunjukkan peningkatan respons dan mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat. Guru juga memberikan simulasi sederhana berupa bermain peran agar siswa dapat mengidentifikasi bagian tubuh pribadi dan menunjukkan perilaku asertif. Rata-rata nilai peserta didik pada pertemuan ini mencapai 80, yang berarti terjadi peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

c. Siklus III (Pertemuan Ketiga)

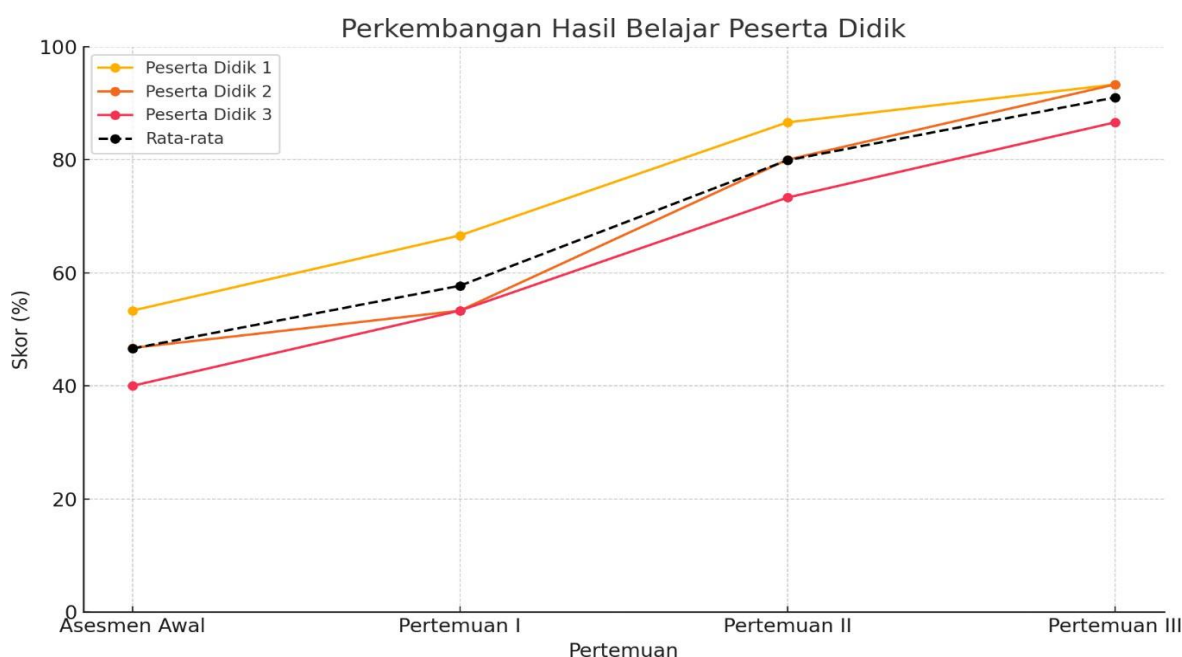
Pada siklus ketiga, guru mengulang kembali materi menggunakan video animasi dan memperkuat pemahaman melalui latihan interaktif. Guru memberikan kuis menggunakan gambar dan simulasi situasi, serta mengajak peserta didik berdiskusi sederhana tentang tindakan yang harus dilakukan saat merasa tidak nyaman terhadap sentuhan. Peserta didik menunjukkan kemampuan retensi dan respons yang lebih kuat. Mereka dapat menjawab pertanyaan dengan mandiri, mengenali bagian tubuh pribadi, dan menyebutkan tindakan yang harus dilakukan bila merasa tidak nyaman. Rata-rata nilai pada siklus ini mencapai 91, yang menunjukkan keberhasilan penerapan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tunagrahita terhadap materi pengembangan diri.

Hasil Evaluasi

Berikut adalah rekapitulasi data hasil evaluasi dari ketiga peserta didik:

Tabel 1. Nilai siswa

Nama Peserta Didik	Asesmen Awal	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Peserta Didik 1	53,3	66,6	86,6	93,3
Peserta Didik 2	46,7	53,3	80,0	93,3
Peserta Didik 3	40,0	53,3	73,3	86,6
Rata-rata	46,6	57,7	79,9	91,0



Gambar 2. Diagram Nilai Siswa

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dari awal hingga akhir, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik tunagrahita terhadap materi perlindungan tubuh, khususnya terkait bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi "Kujaga Diriku" dalam pembelajaran pengembangan diri memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media video animasi terbukti mampu menarik perhatian peserta didik, terutama karena karakteristik siswa tunagrahita yang cenderung memiliki rentang konsentrasi pendek dan kesulitan memahami informasi abstrak. Tampilan visual yang menarik dan narasi audio yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa membuat materi menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan bermakna. Penggunaan media yang menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik juga memberikan rangsangan multisensori yang sesuai dengan gaya belajar siswa berkebutuhan khusus.

Peningkatan nilai dari rata-rata 46,6 pada asesmen awal menjadi 91,0 pada pertemuan ketiga mencerminkan tingkat keberhasilan yang tinggi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga meningkat secara signifikan, yang terlihat dari partisipasi aktif, antusiasme saat berdiskusi, dan kemampuan menjawab pertanyaan dengan lebih tepat dari siklus ke siklus. Temuan ini mendukung pendapat Hardianti & Asri (2017) yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat memperjelas informasi yang disampaikan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Video animasi mampu menghadirkan situasi yang tidak dapat disimulasikan secara langsung di kelas, seperti adegan-adegan tentang batasan sentuhan tubuh, dengan cara yang tetap aman dan etis. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran materi sensitif seperti perlindungan tubuh, karena guru sering merasa kesulitan menyampaikannya secara langsung tanpa bantuan media pendukung. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga selaras dengan teori Bruner (1966) yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik dilibatkan dalam representasi visual dan konkret terlebih dahulu sebelum masuk ke tahap representasi simbolik atau abstrak. Dalam konteks ini, media video animasi berperan sebagai alat bantu yang membawa konsep perlindungan diri ke dalam bentuk visual konkret, sehingga memudahkan pemahaman siswa tunagrahita yang mengalami hambatan dalam berpikir abstrak. Keberhasilan penggunaan media ini juga tidak lepas dari strategi guru dalam memberikan penjelasan berulang, mengarahkan perhatian siswa, dan mengintegrasikan metode interaktif seperti tanya jawab dan bermain peran. Hal ini mendukung gagasan

bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada desainnya, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media video animasi dalam pembelajaran pengembangan diri pada siswa tunagrahita tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aman, dan memberdayakan siswa dalam menjaga tubuh dan hak pribadi mereka. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai dapat mengatasi hambatan belajar siswa tunagrahita dan meningkatkan kualitas pendidikan inklusif di SLB.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar guru menggunakan media video animasi "Kujaga Diriku" sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi pengembangan diri, khususnya perlindungan tubuh, kepada siswa tunagrahita, karena media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media ini dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai serta menyusun program pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Orang tua juga disarankan untuk mendampingi anak saat belajar di rumah dengan memanfaatkan media video animasi tersebut, guna memperkuat pemahaman dan membentuk perilaku yang sesuai. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media serupa yang lebih variatif dan mendalam, serta memperluas cakupan subjek dan konteks penelitian guna mengoptimalkan hasil pembelajaran siswa tunagrahita secara menyeluruh.

6. Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Revisi ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [3] Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(3), 249–258.
- [4] Hardianti, N. W., & Asri, F. (2017). Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 45-53.
- [5] Kustandi, B., & Sutjipto, H. (2019). Keunggulan dan Kekurangan Media Video dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12-19.
- [7] Putri, D. R., & Yulianti, E. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(1), 58-67.
- [8] Rahayu, N., & Taufiqurrahman, M. (2024). Strategi Pembelajaran Inklusif untuk Anak Tunagrahita di SLB. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 2(2), 186–195.
- [9] Rusman. (2019). *Media Pembelajaran: Teori, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [10] Sari, D. P., & Wulandari, A. (2023). *Peran Pendidikan Terhadap Pembentukan Sosial Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Lensa Pendas*, 11(2), 123–130.
- [11] Sari, R., & Putra, M. (2020). Pendidikan Pengembangan Diri pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(3), 112-120.