MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF:
ISLAMIC BOARD GAME BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI 1 YOGYAKARTA

LAPORAN AKHIR
(PENELITIAN PEMULA)

Ketua

Ditya Fajar Rizkizha, S.Sn M.Sn. 199012282022031006

Anggota

Wahid Tuftazani Rizqi, M.Pd. 199501052022031011
Taufiq Ramadian Hamzah 211511068

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2024
tanggal 24 November 2023
Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 487/IT6.2/PT.01.03/2024

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

AGUSTUS 2024

ABSTRAK

Pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk bertuhan. Kewajiban sesudahnya adalah bagaimana upaya untuk terus meningkatkan ketakwaan dan keimanan yang dimilikinya. Hal ini berlaku bagi siapapun, tak terkecuali pada anak berkebutuhan khusus. Peningkatan ketakwaan ini bisa dilakukan melalui pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan suasana yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat *board game* yang sesuai dengan target *audience* berupa anak tunagrahita. Penelitian ini akan memadukan beragam disiplin ilmu yang berperan dalam merancang sebuah permainan sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan yang ada, berupa lintas bidang desain produk, desain komunikasi visual dan bidang ilmu agama Islam yang akan sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan media edukasi dan informasi berupa permainan anak yang tidak terlepas dari aspek organisasi bidang dan organisasi visual. Kombinasi dari kedua bidang tersebut dapat merangsang pembelajaran aktif pada Anak Berkebutuhan Khusus tunagrahita. Berdasarkan latar belakang tersebut kemudian dilakukan upaya menawarkan solusi berupa perancangan media permainan anak dengan konten Islam sebagai media untuk merangsang pembelajaran aktif pada Anak Berkebutuhan Khusus tunagrahita yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi dan permainan sehingga pembelajaran dapat menyenangkan. Menggunakan metode dari Luther, *board game* yang diciptakan diharapkan benar-benar akan sesuai dengan anak tunagrahita yang merupakan target *audience* dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Board Game, Tunagrahita, Multimedia, Ilustrasi.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN *2*

ABSTRAK *3*

DAFTAR ISI *4*

BAB I. PENDAHULUAN *5*

A. Latar Belakang **5**

B. Rumusan Masalah **9**

C. Pendekatan Pemecahan Masalah **9**

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA *10*

A. *State of the art* dan Kebaruan **10**

B. Peta Jalan (*road map*) Penelitian 5 Tahun Kedepan tentang Islamic Board Game sebagai Media Belajar Aktif **11**

BAB III. METODE PENELITIAN *12*

A. Tempat dan Waktu **12**

B. Pendekatan **12**

C. Sumber Data **12**

D. Teknik Pengumpulan Data **12**

E. Analisis Data **12**

F. Perencanaan dan Perancangan Karya **13**

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN *14*

BAB V. PENUTUP *26*

DAFTAR PUSTAKA *27*

LAMPIRAN *28*

A. Peta Lokasi Wilayah Mitra **28**

B. Biodata Tim Peneliti **28**

C. Susunan Tim Peneliti dan Pembagian Tugas **35**

D. Surat Pernyataan Penelitian Pemula **36**

E. Surat Kesediaan Kerjasama Mitra **37**

F. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja **38**

G. Surat Keterangan Penerapan Ipteks **39**

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk bertuhan. Dalam konsep Islam dikenal istilah fitrah, dimana manusia sejak dia dilahirkan sudah beragama Islam (1). Kewajiban sesudahnya adalah bagaimana upaya untuk terus meningkatkan ketakwaan dan keimanan yang dimilikinya. Hal ini berlaku bagi siapa pun, tak terkecuali pada anak berkebutuhan khusus (2). Dalam Islam, semua manusia berhak memiliki kesempatan yang sama sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan ini, religiusitas ataupun pemahaman diri terhadap agama yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus penting untuk diperhatikan agar mereka memiliki kesadaran diri yang kuat bahwa mereka di hadapan Allah itu sama, karena pada dasarnya perbedaan manusia hanya dilihat dari tingkat ketakwaan semata.

Disisi lain, Pengembangan intelektual, emosional, dan spiritual bagi individu dapat dilakukan melalui proses pendidikan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang mumpuni (3). Pendidikan sendiri adalah salah satu unsur dasar terpenting dalam membangun suatu bangsa. Karena alasan itulah, dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa semua rakyat Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak (4). Semua golongan masyarakat berhak atas pendidikan,tidak terkecuali para penyandang disabilitas atau anak berkebutuhan khusus (ABK).

UU Sisdiknas Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 5 kemudian mengatur bagaimana warga negara Indonesia yang memiliki kelainan secara fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial atau yang dikenal dengan sebutan penyandang disabilitas atau orang berkebutuhan khusus berhak atas pendidikan khusus. Pendidikan khusus ini kemudian diselenggarakan dalam satu lembaga sendiri yaitu sekolah luar biasa (SLB). Adapun salah satu materi pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa yang memiliki kebutuhan khusus adalah pendidikan agama Islam, mengingat bahwa pendidikan agama Islam memiliki peranan yang penting bagi anak berkebutuhan khusus pada aspek kehidupan religius mereka.

BAB V. PENUTUP

a. Kesimpulan

Salah satu upaya untuk terus meningkatkan ketakwaan dan keimanan adalah melalui pembelajaran, khususnya melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan keimanan dan ketakwaan untuk anak-anak bisa dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kehidupan mereka. Penelitian ini menghasilkan sebuah media belajar aktif bagi anak-anak khsusunya bagi anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Hasil penelitian ini akan terus dikembangkan menjadi sebuah produk media belajar yang mendorong pembelajaran aktif dan bermakna bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

b. Saran

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah berfokus pada pembuatan permainan edukasi yang menunjang proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya bagi anak-anak tuna grahita. Saran untuk penelitian selanjutnya jika dilakukan di tempat yang sama adalah dengan fokus yang berbeda sehingga bisa melengkapi pendampingan yang telah dilaksanakan. Misalnya tidak difokuskan hanya untuk anak tuna grahita saja sehingga bisa menjangkau semua anak-anak di SLB N 1 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

1. Mualimin M. Konsep Fitrah Manusia Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. Al-Tadzkiyyah J Pendidik Islam. 17 November 2017;8(2):249.

2. Noor K. Nilai Dasar Islam Mengenai Disabilitas dan PAI pada SLB [Internet]. 2023 [dikutip 24 Mei 2023]. Tersedia pada: https://pendis.kemenag.go.id/pai/berita-278-nilai-dasar-islam-mengenai-disabilitas-dan-pai-pada-slb-.html

3. UU Sisdiknas. UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.

4. UUD. 1945.

5. Mufida A, Abidin MR. Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. 2021;2(3).

6. www.slbn1yogyakarta.sch.id [Internet]. [dikutip 24 Mei 2023]. Tersedia pada: http://slbn1yogyakarta.sch.id/html/profil.php?id=profil&kode=14&profil=Sambutan%20Kepala%20Sekolah

7. Ayu F. Wawancara dengan Faisya Ayu selaku Guru di SLB Negeri 1 Yogyakarta. 2023.

8. Candra HA, Wahyuno E. Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan. J ORTOPEDAGOGIA. 28 Agustus 2018;2(1):51–3.

9. Amalia NP, Makhfud. Potret Pembelajaran Pendidikan Islam Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Bhakti Pemuda Kota Kediri. Indones J Islam Educ Stud IJIES. 2019;2(2):193–202.

10. Ramadhani R. Pengembangan APE Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. E-J Skripsi Program Studi Teknol Pendidik. 2020;9(5):536–46.

11. Tirtouotomo S. Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. 2015;

12. Wicaksono AI. Perancangan Board Game Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol. 2019;