

Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva

Sabtu Apendi¹, Elsa Efrina², Damri,³ Nurhastuti⁴.

¹²³⁴Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: apendi.sabtu@gmail.com,

Katakunci:

Intellectual disability,
Computer hardware
recognition,
Interactive learning media,
Canva.

ABSTRACT

This study addresses challenges faced by two mildly intellectually disabled seventh-grade students at SLB YPAC SUMBAR in recognizing computer hardware components. Despite showing good initial cognitive abilities, the students struggled with this skill. Traditional lecture and individual assignment methods were previously used for vocational ICT training. A classroom action research approach consisting of two cycles, each with four sessions, was employed. The cycles involved planning, implementation, observation, and reflection phases. Results demonstrated improvement in computer hardware recognition skills through the use of Canva as an interactive learning medium. Pre-intervention scores for MS and FA were 45 and 47, respectively. After the first cycle, scores increased to 62 and 65. The second cycle saw further improvement to 80 and 85. These findings suggest that utilizing Canva as an interactive educational tool can enhance students' ability to identify computer hardware components.

ABSTRAK

This study addresses challenges faced by two mildly intellectually disabled seventh-grade students at SLB YPAC SUMBAR in recognizing computer hardware components. Despite showing good initial cognitive abilities, the students struggled with this skill. Traditional lecture and individual assignment methods were previously used for vocational ICT training. A classroom action research approach consisting of two cycles, each with four sessions, was employed. The cycles involved planning, implementation, observation, and reflection phases. Results demonstrated improvement in computer hardware recognition skills through the use of Canva as an interactive learning medium. Pre-intervention scores for MS and FA were 45 and 47, respectively. After the first cycle, scores increased to 62 and 65. The second cycle saw further improvement to 80 and 85. These findings suggest that utilizing Canva as an interactive educational tool can enhance students' ability to identify computer hardware components.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah secara drastis panorama pendidikan, menciptakan perubahan yang signifikan., termasuk dalam konteks pendidikan khusus(Hafizah, 2023). Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan pada tahun 2022, menekankan fleksibilitas dan penyederhanaan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya pemulihan pembelajaran pasca-pandemi dan adaptasi terhadap kebutuhan era digital(Mustofa & Ulinuha, 2023).

SLB YPAC Sumatera Barat, sebagai sekolah Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Level Mandiri Berubah, telah mengintegrasikan pembelajaran TIK sebagai mata pelajaran vokasional unggulan. Fokus ini merespons kebutuhan peserta didik tunagrahita dalam menghadapi tuntutan Revolusi Industri 4.0. Namun, metode pengajaran konvensional untuk materi pengenalan perangkat keras komputer telah menunjukkan keterbatasan dalam menarik minat dan partisipasi aktif peserta didik. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran langsung dengan menggunakan komputer fisik kurang efektif. Peserta didik cenderung pasif dan Hasil pembelajaran tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Situasi ini bertentangan dengan prinsip pada aturan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sebagaimana digariskan dalam Peraturan Pemerintah Peraturan Nomor 16 tahun 2022 mengenai prosedur standar dalam Kurikulum Merdeka

Mengacu pada karakteristik peserta didik tunagrahita yang memerlukan stimulasi visual dan kinestetik, serta mempertimbangkan hasil asesmen tipe belajar (Purnama, 2017), penelitian ini mengusulkan penggunaan media pembelajaran interaktif Canva. Aplikasi ini dipilih karena kemudahannya dalam menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif, serta potensinya untuk memperbaiki tingkat partisipasi peserta didik yang baik. Tujuan dari penelitian ini dapat mengevaluasi tingkat alternatif media dalam meningkatkan interaktif pembelajaran Canva dalam usaha meningkatkan kemampuan para siswa tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPAC Sumatera Barat dalam mengenal perangkat keras komputer. Hipotesis penelitian mengasumsikan bahwa penggunaan Canva akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pengajaran TIK untuk peserta didik berkebutuhan khusus, serta memperkaya literatur tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan inklusif. Lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik lain dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus.

Metode

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Santovito et al., 2023) Penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan masalah di kelas. metode untuk mendapatkan pengetahuan baru dan memperluas pemahaman terhadap suatu fenomena melalui pengumpulan data, analisis, dan interpretasi informasi yang relevan. yang dilakukan secara berkelanjutan oleh guru atau calon guru di dalam ruang kelas. Siswa kelas VII Tunagrahita ringan dengan jumlah anak 2 orang laki-laki. Penelitian ini menggunakan 2 tahapan dengan menggunakan rangkaian kegiatan atau peristiwa yang berulang secara teratur atau berurutan. setiap rangkaian tahapan kegiatan peneliti menggunakan 2 kali periode rentang waktu tertentu. Setiap rangkaian peristiwa memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana dijelaskan oleh (Saingo & Nenomnanu, 2023). Setiap tahapan mempunyai empat perencanaan yaitu perencanaan, tindakan, observasi kemudian refleksi.

Cara menghimpun data, dengan mengali informasi, atau bahan-bahan yang relevan dari informasi dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, tes dan penggunaan kriteria penilaian. Teknik

pengabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah member check, triangulasi, saturasi, audit trial, Expert opint, dan key respondent reveiew.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di ruang laboratorium komputer SLB YPAC Sumatera Barat, melibatkan dua siswa tunagrahita ringan kelas VII, yang diidentifikasi sebagai MS dan FA. Fokus penelitian adalah peningkatan kemampuan mengenal perangkat keras komputer melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Canva. Sebelum intervensi, kemampuan siswa dalam mengenal perangkat keras komputer berada di bawah nilai rata-rata. MS mencapai skor 45%, sementara FA memperoleh 47%. Observasi awal mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk, nama, dan cara membaca istilah perangkat keras komputer yang umumnya menggunakan bahasa Inggris. Metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan latihan, serta penggunaan alat peraga langsung, dinilai kurang efektif dalam menarik minat dan motivasi siswa.

Intervensi dilakukan melalui empat pertemuan, dengan fokus pada penggunaan media interaktif Canva. Berikut adalah hasil observasi per pertemuan: Pertemuan 1 (21 Mei 2024) Siswa menunjukkan antusiasme dan keingintahuan terhadap media Canva, meskipun masih terlihat canggung dan memerlukan bimbingan intensif. Belum ada peningkatan signifikan dalam pemahaman materi. Pertemuan 2 (23 Mei 2024) Terjadi peningkatan dalam interaksi siswa dengan media Canva. Siswa mulai menunjukkan kemampuan mengidentifikasi beberapa perangkat keras komputer melalui gambar interaktif. Pertemuan 3 dan 4, terjadi peningkatan progresif dalam pemahaman dan interaksi siswa dengan materi pembelajaran.

Observasi kualitatif menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Penggunaan media interaktif Canva tampaknya berhasil mengatasi beberapa tantangan yang diidentifikasi pada kondisi awal, terutama dalam hal menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Efektivitas intervensi menggunakan media yang melibatkan interaksi dua arah atau lebih seperti Canva dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci. Pertama, Canva menawarkan visualisasi yang menarik, yang dapat menjadi tujuan utama untuk memahami pembelajaran bagi siswa terhadap materi pembelajaran. Interaktivitas yang disediakan oleh Canva juga dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterlibatan mereka secara langsung dengan konten yang dipresentasikan. Selain itu, kesesuaian Canva dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita, yang cenderung responsif terhadap pendekatan visual dan kinestetik, memperkuat potensi efektivitasnya dalam konteks ini.

Namun, penelitian ini juga menghadapi tantangan yang perlu diatasi. Pertama, jumlah sampel yang terbatas (hanya dua siswa) dapat membatasi kemampuan untuk menggeneralisasi hasil secara luas. Kedua, durasi intervensi yang singkat (empat pertemuan) mungkin tidak cukup untuk menilai dampak jangka panjang dari penggunaan Canva. Ketiga, perlunya bimbingan intensif, terutama pada tahap awal penggunaan media Canva, menunjukkan bahwa pendekatan ini memerlukan dukungan tambahan untuk mengoptimalkan efektivitasnya.

Implikasi dari temuan awal ini menyarankan perlunya memperpanjang durasi intervensi dalam penelitian mendatang untuk mengevaluasi dampak jangka panjang secara lebih menyeluruh. Selain itu, memperluas sampel penelitian akan meningkatkan validitas eksternal hasil, memungkinkan generalisasi

yang lebih luas terhadap populasi siswa tunagrahita ringan secara umum. Terakhir, pengembangan modul pelatihan khusus untuk guru dalam mengimplementasikan Canva secara optimal dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media ini dalam konteks pendidikan inklusif.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian pendataan terhadap peserta didik dapat memvalidasi pengetahuan tunagrahita ringan siswa VII di SLB YPAC Sumatera Barat, penggunaan media pembelajaran interaktif Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal perangkat keras komputer. Melalui dua siklus pembelajaran, di mana setiap siklus terdiri dari implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi. empat pertemuan, terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi. Nilai kemampuan awal yang berkisar antara 4,5 hingga 47 meningkat menjadi rentang 62 hingga 85 pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan berdaya guna. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pendidikan inklusif, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi pendidikan untuk mendukung pembelajaran siswa dengan kebutuhan khusus. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya relevan untuk siswa tunagrahita ringan, tetapi juga dapat dimodifikasi untuk berbagai jenis peserta didik dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan mereka. Rekomendasi untuk guru untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media ini sesuai dengan konteks pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Daftar Rujukan

- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Mustofa, I., & Ulinuha, A. (2023). Formulasi Diklat Guru dalam Jabatan pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah. *An-Nafah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 3(1), 55, 70. <https://www.ejurnal.staitaswirulafkar.ac.id/index.php/an-nafah/article/view/37/29>
- Purnama, S. (2017). ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Saingo, Y. A., & Nenomnanu, N. Y. (2023). Penggunaan Video Dan Power Point Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *DIDASKO: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 107–119. <https://doi.org/10.52879/didasko.v3i2.88>
- Santovito, S., Campo, R., Rosato, P., & Khuc, L. D. (2023). Impact of faith on food marketing and consumer behaviour: a review. *British Food Journal*, 125(13), 462–481. <https://doi.org/10.1108/BFJ-02-2023-0112>