

Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol/Tanda Jalur Evakuasi Menggunakan Game Edukasi

Eka Trimurti^{1}, Elsa Efrina², Antoni Tsaputra³, Nurhastuti⁴, Johandri Taufan⁵*

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: ekatrimurti13@gmail.com

Kata kunci:

Jalur Evakuasi, Game Edukasi

ABSTRACT

SLB Al Muiz Kerinci Kerinci is at the red level, an area prone to earthquake disasters. For this reason, mentally retarded students need knowledge about how to deal with earthquake disasters, one of which is knowing the symbols/signs of evacuation routes. In class V for the mentally retarded at SLB Al Muiz Kerinci, three children YL, GZ and HZ were found whose ability to recognize evacuation route symbols/signs was not optimal. The type of research used is classroom action research carried out in collaboration with the class teacher. Research activity procedures consist of planning, action, observation and reflection. The research was carried out in two cycles with three meetings each cycle. Research data was obtained from observation, tests and documentation. The research results showed that there was an increase in learning outcomes and activities of teachers and students. Student learning outcomes in the initial conditions were YL 32.7%, GZ 32.7%, HZ 48%. In cycle I YL 57.6%, GZ 61.5%, HZ 73%. In cycle II YL 84.6%, GZ 86.5%, HZ 88.4%. Teacher activity increased in the pre-cycle 55%, cycle I 73%, and cycle II 83.2%. Student activity also increased in initial conditions 58.3%, cycle I 65.6%, and cycle II 77.85%. It can be concluded that the use of educational games can improve the ability to recognize evacuation route symbols/signs in class V students with intellectual disabilities at SLB Al Muiz Kerinci.

ABSTRAK

SLB Al Muiz Kerinci Kerinci berada daerah rawan bencana gempa bumi. Untuk itu diperlukan pengetahuan bagi peserta didik tunagrahita tentang bagaimana menghadapi bencana gempa bumi, salah satunya mengenal simbol/tanda jalur evakuasi. Pada kelas V tunagrahita SLB Al Muiz Kerinci ditemukan tiga orang anak YL, GZ, dan HZ dengan kemampuan mengenal simbol/tanda jalur evakuasi yang belum optimal. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas. Prosedur kegiatan penelitian terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Data penelitian diperoleh dari observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada kondisi awal YL 32,7%, GZ 32,7%, HZ 48%. Pada siklus I YL 57,6%, GZ 61,5%, HZ 73%. Pada siklus II YL 84,6%, GZ 86,5%, HZ 88,4%. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada pra siklus 55%, siklus I 73%, dan siklus II 83,2%. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan pada kondisi awal 58,3%, siklus I 65,6%, dan siklus II 77,85%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol/tanda jalur evakuasi pada peserta didik kelas V tunagrahita di SLB Al Muiz Kerinci.



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

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, termasuk anak berkebutuhan khusus. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 5 ayat 2 menyebutkan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Selanjutnya pada pasal 32 ayat 1 dijelaskan Pendidikan Khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan bakat istimewa.

Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menetapkan secara resmi Kurikulum Merdeka menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013 dan juga merespon perubahan global dan karakteristik abad 21 yang menekankan pada kompetensi, pembentukan karakter dan pengembangan kreativitas (Mulyasa, 2023).

Pada kurikulum merdeka, satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya selama selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (BSKAP, 2024). Kurikulum satuan pendidikan dikembangkan dan dikelola dengan mengacu kepada struktur kurikulum dan standar yang ditetapkan oleh pemerintah serta menyelaraskannya dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, satuan pendidikan serta daerah. Hal ini diimplementasikan oleh guru di kelas dengan menyusun pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan dan sosial budaya di sekitar sekolah.

Program kebutuhan khusus merupakan suatu layanan intervensi dan/atau pengembangan yang dilakukan sebagai bentuk kompensasi atau penguatan akibat kelainan yang dialami anak berkebutuhan khusus dengan tujuan meminimalkan hambatan dan peningkatan akses dalam mengikuti pendidikan pembelajaran yang lebih optimal (Soendjaja, 2023). Program kebutuhan khusus merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik berkebutuhan khusus di satuan pendidikan khusus. Berdasarkan struktur kurikulum pendidikan khusus kurikulum merdeka program kebutuhan khusus untuk anak tunagrahita adalah pengembangan diri.

Mata pelajaran program kebutuhan khusus pengembangan diri dirancang untuk membantu peserta didik tunagrahita mengembangkan dirinya secara optimal sehingga dapat hidup secara mandiri. Beberapa elemen pengembangan diri yaitu merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, bersosialisasi, keterampilan hidup, dan mengisi waktu luang di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Kemendikbud, 2022). Peserta didik tunagrahita membutuhkan layanan untuk meminimalisir hambatan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan keterampilan menolong dan mengurus diri sendiri agar mampu menjadi individu yang mandiri (Kemendikbud, 2022).

SLB Al Muiz Kerinci berada di Desa Kemantan Tinggi Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi secara geografis berada di daerah rawan bencana gempa bumi. Menurut Tjia (Poejopradjitno, 2012) hal ini dikarenakan wilayah Kerinci merupakan jalur dari zona sesar Sumatera. Zona sesar Sumatera ini terdiri dari 18 segmen sesar dan salah satunya disebut dengan segmen sesar Siulak dan terban Kerinci yang tepat berada di bawah Lembah Kerinci. Berdasarkan data InaRisk yaitu portal hasil kajian risiko bencana yang menampilkan informasi ancaman bencana, kerentanan (populasi, kerugian fisik, ekonomi,

dan lingkungan), kapasitas, dan risiko bencana gempa bumi Kabupaten Kerinci berada pada indeks risiko gempa bumi sedang-tinggi (BNPB, 2024).

Bencana gempa bumi dapat terjadi kapan saja tanpa peringatan lebih dahulu. Menurut Indriasari (Barus, 2021) kelompok anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu kelompok yang paling rentan ketika terjadi bencana, sebab keterbatasan yang mereka miliki dapat menghambat mobilitas dalam upaya penyelamatan diri secara mandiri tanpa modifikasi lingkungan yang tepat dan bantuan dari orang lain. Sehingga, banyak dari mereka yang mengalami injuri, bahkan kematian, saat bencana terjadi. Selain keterbatasan fisik, keterbatasan dalam pemahaman berpengaruh terhadap ketidaksiapan anak-anak berkebutuhan menghadapi bencana.

Dengan berada di daerah rawan bencana gempa bumi, maka dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana menghadapi bencana gempa bagi peserta didik berkebutuhan khusus, terutama bagi peserta didik tunagrahita. Peserta didik tunagrahita adalah individu yang memiliki kecerdasan atau intelegensi dibawah rata-rata dan kurang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan (Taufan et al., 2018). Karena hambatan yang dimilikinya, penting bagi peserta didik tunagrahita untuk mendapatkan pengetahuan tentang cara menyelamatkan diri ketika terjadi bencana gempa bumi, salah satunya mengenal simbol/tanda jalur evakuasi.

Sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk peserta didik tunagrahita, mengenal simbol/tanda jalur evakuasi terdapat pada mata pelajaran pengembangan diri fase C elemen menolong diri. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Al Muiz Kerinci Kerinci peneliti melakukan pengamatan di kelas V tunagrahita mata pelajaran pengembangan diri. Di kelas terdapat tiga orang anak berinisial YL, GZ dan HZ. Ketiga anak tersebut memiliki kategori tunagrahita ringan. Pada saat pembelajaran mengenal simbol/tanda jalur evakuasi, tampak bahwa YL, GZ, dan HZ belum memiliki cukup pengetahuan tentang simbol/tanda jalur evakuasi. Peserta didik belum terlalu mengenal dan memahami simbol/tanda jalur evakuasi dan terlihat kebingungan mengikuti arah jalur evakuasi menuju titik kumpul. Dari asesmen yang dilakukan, YL memperoleh nilai 32,7%, GZ 32,7% dan HZ 43%. Dalam pembelajaran guru menggunakan media gambar. Guru menempel gambar pada papan tulis kemudian menjelaskan kepada anak arti gambar simbol/tanda jalur evakuasi. Guru menunjukkan simbol/tanda jalur evakuasi di depan kelas dan menjelaskan arahnya seperti ke kanan, ke kiri, ke atas, dan titik kumpul. Guru kemudian meminta anak untuk menggambarannya di buku tulis. Setelah menulis guru meminta anak satu persatu untuk mengikuti simbol/tanda yang diberikan guru. Dalam pengamatan terlihat anak tidak terlalu tertarik mengikuti pelajaran dan kurang bersemangat. Guru juga kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi guru mengalami kesulitan dalam memilih strategi yang tepat dalam pembelajaran mengenal simbol/tanda jalur evakuasi. Guru sudah pernah menggunakan media gambar simbol/tanda jalur evakuasi, guru juga sudah pernah melakukan metode demonstrasi dengan mengajak peserta didik menirukan apa yang dicontohkan guru di depan kelas, akan tetapi peserta didik masih kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan hasil belajarnya belum optimal.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk membantu anak tunagrahita dalam pembelajaran, karena anak tunagrahita memerlukan pengalaman langsung untuk membantu mereka memahami pembelajaran. Dalam memberikan pembelajaran tentang tanda atau simbol/tanda

jalur evakuasi kepada peserta didik tunagrahita dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat menciptakan interaksi aktif pada anak. Salah satu yang menjadi pilihan adalah game edukasi.

Game edukasi adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersifat mendidik demi kepentingan peserta didiknya (Nugroho, 2015). Game edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu (Yulianti:2020). Game edukasi yang menarik dan interaktif dapat mempermudah pemahaman materi akan meningkatkan minat belajar bagi peserta didik tunagrahita.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol/Tanda Jalur Evakuasi Menggunakan Game Edukasi (*Classroom Action Research* Kelas V Tunagrahita SLB Al Muiz Kerinci).”

Metode

Studi ini menggunakan pendekatan Riset Aksi Kelas (RAK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V tunagrahita SLB Al Muiz. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memajukan kualitas pembelajaran melalui serangkaian intervensi terhadap peserta didik pemberian perlakuan spesifik kepada siswa. PTK dilaksanakan secara berulang melalui tahap rancangan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah tiga siswa kelas V tunagrahita yang satu laki-laki (HZ) dan dua Perempuan (YL dan GZ).

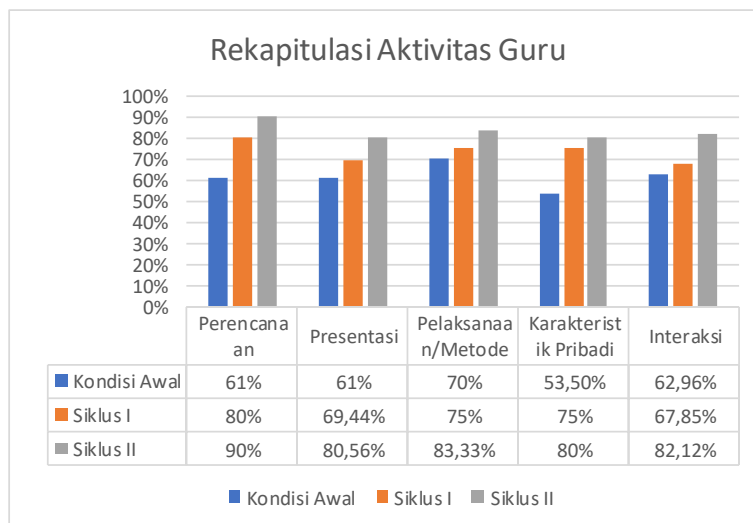
Riset ini berlangsung selama dua putaran, perbagian terdiri atas dengan durasi 2x30 menit perpertemuan. Setiap putaran terdiri dari empat : persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Analisis statistik yang digunakan adalah perbandingan rerata nilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah tindakan pada setiap siklus. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam hasil pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapatkan bahwa hasil dari proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol/tanda bencana jalur evakuasi berjalan dengan baik sesuai rencana antara peneliti, guru kelas dan peserta didik sehubungan dengan materi dan tindakan yang diberikan. Materi mengenal simbol/tanda jalur evakuasi sudah pernah diberikan sebelumnya di sekolah namun sebelum diberi tindakan hasil belajar anak masih rendah. Untuk itu peneliti dan guru kelas berdiskusi menggunakan game edukasi pada pembelajaran mengenal simbol/tanda jalur evakuasi.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai peningkatan kemampuan mengenal simbol /tanda jalur evakuasi menggunakan game edukasi setelah diberikan tindakan pada siklus I dan juga siklus II. Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes perbuatan dan kriteria penilaian mampu tanpa bimbingan (skor 4) mampu dengan sedikit bimbingan (skor 3) mampu dengan banyak bimbingan (skor 2)tidak mampu (skor 1).

Hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

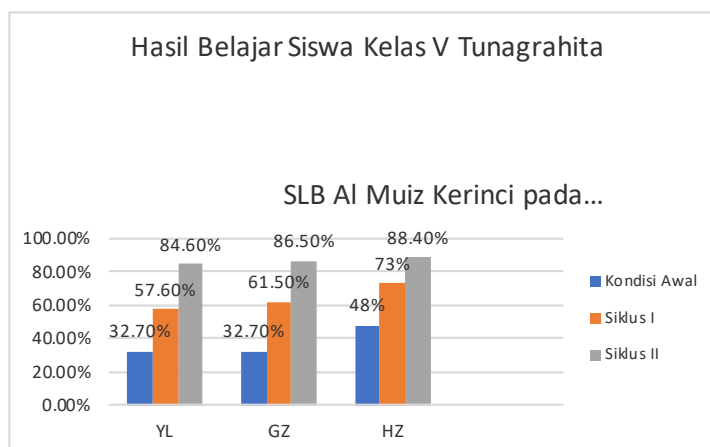


Grafik 4.2: Rekapitulasi aktivitas guru

Berdasarkan pada grafik di atas terjadi peningkatan aktivitas guru. Terdapat 5 indikator yang berisi kriteria yang dilakukan pengamatan oleh peneliti. Pada indikator perencanaan terjadi peningkatan dari sebelum diberi tindakan 61%, setelah diberi tindakan pada siklus I 80%, setelah diberi tindakan pada siklus II 90%. Pada indikator presentasi terjadi peningkatan dari sebelum diberi tindakan 61%, setelah diberi tindakan pada siklus I 69,44%, setelah diberi tindakan pada siklus II 80,56%. Pada indikator pelaksanaan/metode terjadi peningkatan dari sebelum diberi tindakan 70%, setelah diberi tindakan pada siklus I 75%, setelah diberi tindakan pada siklus II 83,33%. Pada indikator karakteristik pribadi terjadi peningkatan dari sebelum diberi tindakan 53,5%, setelah diberi tindakan pada siklus I 75%, setelah diberi tindakan pada siklus II 80%. Pada indikator karakteristik interaksi terjadi peningkatan dari sebelum diberi tindakan 62,96%, setelah diberi tindakan pada siklus I 67,85%, setelah diberi tindakan pada siklus II 82,12%.

Indikator yang mengalami kenaikan persentase kenaikan tertinggi ada pada indikator perencanaan yaitu 90% dan persentase terendah pada indikator interaksi yaitu 82,12%.

Peneliti juga mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 2. Rekapitulasi Persentase hasil belajar peserta didik kelas V tunagrahita

Berdasarkan grafik terlihat bahwa peserta didik YL, kemampuan awal sebelum di beri tindakan memperoleh persentase 32,7%, setelah diberi tindakan pada siklus I memperoleh persentase 57,6%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II memperoleh persentase 84,6%. Peserta didik GZ, kemampuan awal sebelum diberi tindakan memperoleh persentase 32,7%, setelah diberi tindakan pada siklus I memperoleh persentase 61,5%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II memperoleh persentase 86,5%. Siswa HZ, kemampuan awal sebelum diberi tindakan memperoleh persentase 48%, setelah diberi tindakan pada siklus I memperoleh persentase 73%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II memperoleh persentase 88,4%.

Berdasarkan data tersebut maka tindakan siklus I dan siklus II berjalan dengan sangat baik. Karena kemampuan anak mengenal simbol/tanda jalur evakuasi pada siklus II telah mengalami peningkatan dan mencapai kategori baik maka tindakan dihentikan pada siklus II. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal simbol /tanda jalur evakuasi menggunakan game edukasi dapat meningkatkan keterampilan anak dan anak menunjukkan hasil yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan di SLB Al Muiz Kerinci Kerinci yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan, yang terdiri dari tiga kali pertemuan pada siklus I, dan tiga kali pertemuan untuk siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan game edukasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol/tanda jalur evakuasi pada peserta didik kelas V tunagrahita di SLB Al Muiz Kerinci.

Penggunaan game edukasi pada pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih baik. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan aktivitas guru dan peserta didik di kelas. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada pra siklus 55%, siklus I 73%, dan siklus II 83,2%. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan pada pra siklus 58,3%, siklus I 65,6%, dan siklus II 77,85%.

Peningkatan proses pembelajaran berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan peserta didik pada setiap siklusnya. Pada pra siklus YL mendapat nilai 32,7%, GZ mendapat nilai 32,7% dan HZ mendapat nilai 48%. Pada siklus I

YL mendapat nilai 57,6%, GZ mendapat nilai 61,5% dan HZ mendapat nilai 73%. Pada siklus II YL mendapat nilai 84,6%, GZ mendapat nilai 86,5% dan HZ mendapat nilai 88,4%.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Barus, S. (2021). Penerapan Pola Simulasi Mitigasi Bencana Alam (Gempa Bumi) Pada Guru dan Orang Tua Siswa Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Keperawatan BSI*, 9(1), 41–48. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/375>
- BSKAP. (2024). *Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan*. Kemendikbudristek.
- Kemendikbud. (2022). *Program Kebutuhan Khusus: Pengembangan Diri untuk Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual/Tunagrahita Fase A – Fase F*.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Nugroho, F. Y. A. I. dan Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Soendjaja, A. (2023). Mengenal Program Kebutuhan Khusus bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. In *Portal Guru Pendidikan Khusus Kemendikbudristek*.
- Taufan, J., Sari, R. N., & Nurhastuti. (2018). *Penanganan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunagrahita di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu Kalumbuk Padang*. 2, 2–5.