

Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar

The Role Of Marketing Communication In Increasing The Number Of Occupancy At The Aerotel Smile Makassar

Febrianti S

febriantisya8@gmail.com

Ilmu Komunikasi, Universitas Muslim Indonesia

Zelfia

zelfia.zelfia@umi.ac.id

Ilmu Komunikasi, Universitas Muslim Indonesia

Andi Muttaqin Mustari

andi.muttaqin@umi.ac.id

Ilmu Komunikasi, Universitas Muslim Indonesia

ABSTRACT

Education of children with special needs is one means to develop the personality and soft skills of children so that they can socialize and adapt to their environment. Children with Special Needs (ABK) are children who experience disturbances or obstacles in their development process. ABK has many types, one of which is mentally retarded children. Children with mental retardation are children who have mental retardation with a low IQ, below the average normal child in general. This research was conducted with the aim of knowing the Communication Pattern of Digital Augmented Reality (AR)-Based Softskill Education for Children with Special Needs Mental Retardation at SLBN 02 Makassar and (2) To find out the form of digital Augmented Reality (AR)-based softskills for Children with Special Needs Mental retardation at SLBN. 02 Makassar using a qualitative approach. Data collection techniques in this study using observation, interviews and documentation. The data obtained were then analyzed by means of data reduction, data display (data display) and drawing conclusions. The results of research at SLBN 02 Makassar show that the Augmented Reality (AR) method is effectively used as a learning method for mentally retarded children in the classroom. The display of 2D and 3D virtual objects can increase students' enthusiasm and motivation to learn. This can improve students' responsiveness in recognizing objects around them and can improve the soft skills of mentally retarded children in communicating.

Keywords: *Children with Special Needs (ABK), mentally retarded children, soft skills, Augmented Reality (AR) and SLBN 02 Makassar*

ABSTRAK

Pendidikan anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kepribadian dan *softskill* anak agar dapat bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam proses perkembangannya. ABK memiliki banyak jenis, salah satunya anak tunagrahita. Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki keterbelakangan mental dengan IQ rendah, dibawah rata-rata anak normal pada umumnya. Penelitian ini dilakukana dengan tujuan untuk Untuk mengetahui Pemanfaatan mengetahui Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality* (AR) Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar dan (2) Untuk mengetahui bentuk *softskill* berbasis digital *Augmented Reality* (AR) Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan

observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian di SLBN 02 Makassar menunjukkan bahwa metode *Augmented Reality* (AR) efektif digunakan sebagai metode pembelajaran anak tunagrahita di kelas. Tampilan objek benda maya 2D dan 3D dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan cepat tanggap siswa dalam mengenali objek yang ada di sekitar dan dapat meningkatkan *softskill* anak tunagrahita dalam berkomunikasi.

Kata Kunci : Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), anak tunagrahita, *softskill*, *Augmented Reality* (AR) dan SLBN 02 Makassar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak berkebutuhan khusus diatur dalam pasal 130 (1) PP No. 17 Tahun 2010 Pendidikan khusus bagi peserta didik berkelainan dapat diselenggarakan pada semua jalur dan jenis pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. (2) Penyelenggaraan pendidikan khusus dapat dilakukan melalui satuan pendidikan khusus, satuan pendidikan umum, satuan pendidikan kejuruan, dan/atau satuan pendidikan keagamaan. Pasal 133 ayat (4) menetapkan bahwa Penyelenggaraan satuan pendidikan khusus dapat dilaksanakan secara terintegrasi antar jenjang pendidikan dan/atau antarjenis kelainan.

Pendidikan anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kepribadian dan *softskill* anak agar menjadi manusia yang dapat bersosialisasi serta dapat menyesuaikan diri dengan baik ketika bersosialisasi. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pendidikan anak berkebutuhan khusus diperlukan kemampuan guru yang dapat mengakomodasi kemampuan belajar dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi serta mengetahui jenjang karir bagi anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran di sekolah. Anak dengan kebutuhan khusus mempunyai karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik.

Salah satu cara untuk meningkatkan pengembangan diri atau *softskill* anak berkebutuhan khusus adalah melatih berkomunikasi ditengah perkembangan teknologi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan komunikasi digital. Upaya ini dapat meningkatkan *softskill* anak difabel atau anak berkebutuhan khusus. Salah satu pemanfaatan komunikasi digital yaitu adanya teknologi yang dapat menggabungkan antara realitas (dunia nyata) dengan informasi digital pada sebuah objek yang disebut dengan *Augmented Reality*. Teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam penyembuhan atau terapi bagi anak tunagrahita. Salah satu klasifikasi dari anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita sedang.

unagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai tingkat intelektual di bawah rata-rata yaitu $IQ \leq 70$. Istilah tersebut sesungguhnya mempunyai arti yang sama untuk menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan kecerdasan dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Anak Tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah keterbelakangan mental, karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan disekolah biasa secara klasikal. Anak keterbelakangan mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. Anak tuna grahita memiliki keterbatasan mental, yang perlu dididik dan dilatih untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Agar mereka mempunyai kecakapan dan terampil dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan masalah tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berbahasa pada anak tuna grahita khususnya tunagrahita sedang sangat terbatas, perkembangan berbicara sangat terlambat jika dibandingkan dengan anak pada umumnya.

Usaha yang dapat dilakukan untuk memberikan penanganan anak tunagrahita agar mereka dapat beradaptasi dan meningkatkan sosialisasi di lingkungan sekitar yaitu dengan komunikasi yang dirancang mengikuti perkembangan teknologi seperti komunikasi digital. Sangat diperlukan model komunikasi digital yang bisa memudahkan anak tunagrahita untuk bersosialisasi di lingkungan sekitar. Mengingat anak tunagrahita sulit untuk berpikir, maka untuk lebih memudahkan memahami sesuatu anak tunagrahita sedang perlu dibantu dengan gambar-gambar digital yang menarik perhatiannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, diperlukan sebuah pemecahan masalah bagaimana cara untuk meningkatkan *softskill* Anak Tunagrahita sedang. Peneliti akan menerapkan sebuah model dengan pendekatan belajar sambil bermain untuk membantu meningkatkan *softskill* anak tunagrahita. Model pembelajaran dan bermain yang akan diterapkan yaitu video berbasis *Augmented Reality (AR)*. Video tersebut menyajikan gambar buah dan hewan dengan tampilan 2D dan 3D.

Melihat dari fakta di lapangan gambar cukup memotivasi anak untuk belajar, terlebih gambar yang berwarna. penyajian video berbasis *Augmented Reality (AR)* dipilih karena mempertimbangkan bahwa anak tunagrahita sedang mudah bosan terhadap suatu kegiatan, sulit berinteraksi dengan orang lain, dan kemampuan kemapuan intelektualnya yg kurang. Dari permasalahan tersebut peneliti merancang suatu design yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran siswa anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar dan dilakukan penelitian tentang **“Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar”**. Maka peneliti membantu pembelajaran yang menggunakan komunikasi digital yang sesuai dengan kebutuhan anak tuna grahita seperti pemanfaatan komunikasi digital berbasis *Augmented Reality (AR)* yaitu melalui pembuatan pola terkait gambar pengenalan bentuk 2D dan 3D yang dapat menarik perhatian serta informasi lebih mudah dipahami.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality (AR)* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar?
2. Bagaimana Penerapan Metode *Augmented Reality (AR)* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar dalam Meningkatkan *Softskill* Berkomunikasi?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Pemanfaatan mengetahui Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality (AR)* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar
2. Untuk mengetahui bentuk *softskill* berbasis digital *Augmented Reality (AR)* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar

Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi informasi bagi pembaca ataupun peneliti lainnya untuk mengetahui cara pembuatan desain pola berbasis *Augmented Reality (AR)* yang mudah dipahami oleh anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar secara optimal.
- b. Memberikan pemahaman dunia komunikasi digital pada anak tunagrahita.
2. Manfaat Praktis
 - a. Secara praktis penelitian ini dapat memudahkan anak tunagrahita dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar
 - b. Dapat membantu meningkatkan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi berbahasa dan kebiasaan berkepribadian atau *softskill*
 - c. Memberikan inovasi baru atau metode yang dapat memudahkan siswa tunagrahita dalam belajar.
3. Manfaat Akademis

Secara akademis diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi rujukan oleh mahasiswa lainnya atau peneliti selanjutnya untuk pengembangan ilmu komunikasi khususnya komunikasi berbasis digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

Susanto (dalam Ilahi 2013: 137) mendeskripsikan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keberagaman yang berbeda. Keberagaman setiap pribadi anak berkaitan dengan perbedaan dalam menunjang masa depan, terutama kebutuhan untuk memperoleh pendidikan yang lebih intens sedangkan Atmaja (2018: 1) menambahkan bahwa anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki ciri yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya, mereka mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Tunagrahita

Banyak terminologi (istilah) yang digunakan untuk menyebut mereka yang kondisi kecerdasannya di bawah rata-rata. Dalam bahasa Indonesia, istilah yang pernah digunakan, misalnya lemah otak, lemah ingatan, lemah pikiran, retardasi mental, terbelakang mental, cacat grahita, dan tunagrahita. Dalam Bahasa asing (Inggris) dikenal dengan istilah *mental retardation*, *mental deficiency*, *mentally handicapped*, *feeble minded*, *mental subnormality* (Moh. Amin, 1995: 20).

Klasifikasi Anak Tunagrahita

Pengklasifikasian tersebut dapat dikaji sebagai berikut:

1. Mampu didik, tunagrahita yang masuk dalam penggolongan mampu didik ini setingkat mild, borderline, marginally dependent, moron, dan debil. IQ mereka berkisar 50/55-70/75.
2. Mampu latih, kemampuan tunagrahita pada golongan ini setara dengan moderate, semi dependent, imbesil, dan memiliki tingkat kecerdasan IQ berkisar 20/25-50/55.
- 3) Perlu rawat, yang termasuk dalam penggolongan perlu rawat adalah anak yang termasuk *totally dependent or profoundly mentally retarded*, *severe*, idiot, dan tingkat kecerdasannya 0/5-20/25.

Karakteristik Anak Tunagrahita

1. Karakteristik Umum

Berikut ini akan dikemukakan karakteristik anak tunagrahita secara umum berdasarkan adaptasi dari James D. Page (Suhaeri, HN: 1979) sebagai berikut.

- a. Akademik
 - b. Social/emosional
 - c. Fisik/kesehatan
2. Karakteristik Khusus
- Berikut ini akan dikemukakan karakteristik anak tunagrahita menurut tingkat ketunagrahitaannya.
- a. Karakteristik Tunagrahita Ringan
 - b. Karakteristik Tunagrahita Sedang
 - c. Karakteristik Anak Tunagrahita Berat dan Sangat Berat

Penyebab Dan Cara Pencegahan Ketunagrahitaan

1. Penyebab

Berikut ini akan dibahas beberapa penyebab ketunagrahitaan yang sering ditemukan baik yang berasal dari faktor keturunan maupun faktor lingkungan.

a. Faktor keturunan

Penyebab kelainan yang berkaitan dengan faktor keturunan meliputi hal-hal berikut.

- 1) Kelainan kromosom
 - 2) Kelainan Gene
- b. Gangguan metabolisme dan gizi
 - c. Infeksi dan keracunan
 - d. Trauma dan zat radioaktif
 - e. Masalah pada kelahiran
 - f. Faktor lingkungan

Komunikasi Digital

Menurut Sutrisno (2011), perkembangan teknologi perangkat komputer beserta koneksinya di era globalisasi ini akan mampu menghantarkan peserta didik belajar secara cepat dan akurat, apabila dapat dimanfaatkan secara benar dan tepat. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia yang tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich, *dkk* (dalam Pribadi, 2017: 15) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media dalam pembelajaran berarti perantara atau pengantar antara pengirim informasi yang bergungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai penyalur pesan atau informasi, pasti memiliki fungsinya. Fungsi dari media pembelajaran menurut Arsyad (2017: 23) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; (3) saran persuasi dan motivasi. Dari penjelasan di

atas media pembelajaran berfungsi sebagai penarik, menikmati, pelancar, dan pemahaman dalam pembelajaran sehingga, informasi pembelajaran dapat tersalurkan.

3. Pertimbangan pemilihan media pembelajaran

Pertimbangan pemilihan media pembelajaran dalam mempertimbangkan perlu adanya prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Bates (dalam Pribadi, 2017: 27) menjelaskan bahwa faktor pemilihan dalam bahan ajar dengan istilah ACTIONS (*Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organizational change, Novelty, Speed*) merupakan pedoman yang digunakan untuk memilih jenis media dan bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran.

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata (Roedavan, 2014). *Augmented Reality (AR)* atau dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi Realitas Tambahan adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda - benda maya tersebut dalam waktu nyata (Pamoedji, Maryuni, & Sanjaya, 2017).

Teori Pendukung

1. Teori Simbol

Teori yang diciptakan Susanne Langer adalah teori terkebal dan dinilai bermanfaat karena mengemukakan sejumlah konsep dan istilah yang biasa digunakan dalam ilmu komunikasi. Penulis *Philosophy in a New Key* yang sangat diperhatikan oleh pelajar yang mempelajari simbiolisme. Teori ini memiliki standarisasi untuk tradisi semiotik dalam kajian komunikasi. Langer adalah seorang filsuf, memikirkan simbiolisme yang menjadi inti pemikiran filosofi karena simbolisme mendasari pengetahuan dan pemahaman semua manusia. Simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berpikir tentang sesuatu yang terpisah dari kehadirannya. Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia dipetrantarai oleh sejumlah konsep, symbol dan bahasa. Binatang memberikan respons terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekedar tanda, manusia membutuhkan symbol. Sebuah simbol adalah “sebuah instrument pemikiran”. Simbol adalah konseptualisasi manusia tentang suatu hal, sebuah simbol ada untuk sesuatu (Littlejohn, 2009: 153).

2. Teori Identifikasi

Kenneth Burke mengajukan teori yang dianggap paling komprehensif seluruh teori mengenai symbol yang ada. Burke telah menulis hal ini dalam kurun waktu lebih dari 50 tahun dan ia dianggap sebagai “raksasa” diantar para ahli teori symbol. Pandangan Burke terhadap symbol bersifat luas yang mencakup pembahasan linguistik dan juga unsur-unsur nonverbal. Manusia menyaring suatu realitas melalui “layar simbolis” (*symbolic screen*) dan bahasa berfungsi sebagai kendaraan untuk tindakan, dan karena adanya kebutuhan sosial bagi manusia untuk bekerja sama dalam tindakan mereka maka bahasa membentuk perilaku atau perbuatan. Menurutnya manusia dapat membuat symbol dari symbol lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan sumber data dari beberapa informan melalui wawancara mendalam, observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Penelitian ini disusun secara deskriptif dengan melakukan pengumpulan data dengan mencari informasi dari beberapa sumber yang akurat.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLBN 02 Makassar yang dilaksanakan mulai pada bulan Mei sampai Juni 2022.

Informan

Proses penentuan informan dalam penelitian ini adalah orang yang paling banyak memahami dan mengetahui kondisi nyata tentang anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar dan mengetahui objek yang sedang diteliti. Adapun ciri informan dalam penelitian ini yaitu pihak yang terlibat dalam penerapan metode *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran anak tunagrahita khususnya dalam pengenalan objek seperti buah dan hewan.

Berdasarkan syarat dan ciri yang telah dijelaskan, maka informan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kepala SLBN 02 Makassar
- b. Guru

Tabel 3.1 Identitas Informan

No	Nama	Status
1	Rosbiati	Kepala Sekolah
2	Bakri	Guru
3	Dumi Aisyah	Guru

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan melakukan beberapa teknik :

1. Observasi

Pada tahap awal, dilakukan observasi. Peneliti melakukan pengamatan kepada siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yaitu anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran dengan metode konvensional oleh guru pengajar terhadap siswa tersebut. Dalam tahapan ini, peneliti akan merekam proses pembelajaran, memperhatikan dan mencatat setiap peristiwa yang terjadi pada sampel saat pembelajaran berlangsung serta berbagai aspek yang berkaitan dengan peristiwa tersebut. Hasil observasi ini akan menjadi sumber data sebelum pemberian treatment.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan informan yaitu guru pengajar di kelas. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terstruktur (*semi-structured interviews*). Peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan yang berfokus untuk mencari penjelasan lebih lanjut tentang hasil observasi yang telah didapatkan saat proses pembelajaran. Meskipun peneliti berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya, peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan tersebut sedemikian hingga didapatkan gambaran yang jelas untuk dijadikan nilai dasar

yang stabil dari sampel. Hasil wawancara digunakan sebagai data untuk menjelaskan tentang anak tunagrahita..

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan selama proses belajar anak tunagrahita, hasil dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah benar-benar dilaksanakan.

Instrumen Penelitian

Kualitas dari hasil penelitian sangat dipengaruhi oleh kualitas dari instrumen, selain kualitas dari pengumpulan data. Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri.

Untuk memudahkan proses penelitian, peneliti membuat instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Sebelum kegiatan observasi dilaksanakan, peneliti perlu membuat pedoman observasi untuk memudahkan peneliti saat berada di lapangan. Pedoman observasi disusun berdasarkan kajian teori, digunakan untuk mengamati siswa tunagrahita, guru kelas, guru pendamping dan guru mata pelajaran.

2. Wawancara

Pedoman wawancara disusun berdasarkan kajian teori. Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan secara lebih detail dari siswa tunagrahita, guru kelas, guru dan pihak sekolah.

Analisis Data

Pada penelitian ini, proses analisis data dilakukan secara interaktif, yaitu dimulai sejak pengumpulan data dan berlangsung terus menerus hingga tuntas yaitu pada saat penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul melalui observasi dan wawancara kemudian ditabulasi dan diuraikan secara induktif dan bersifat deskriptif kualitatif yaitu menguraikan data yang ditemukan di lapangan untuk memberikan gambaran tentang obyek penelitian. Dalam penelitian yang ingin dicapai adalah pemanfaatan komunikasi digital berbasis *Augmented Reality* untuk mengembangkan *softskill* Anak Tunagrahita di SLBN 02 Makassar.

Adapun metode analisis data yang akan dilakukan dalam tahapan sebagai berikut :

- a. *Data Reduction* : Data yang telah didapat lalu dirangkum dan difokuskan pada bagian data yang berhubungan dengan penelitian. Data yang didapat dari hasil observasi kemudian dikontraskan dengan hasil wawancara.
- b. *Data Display* : Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data atau menyajikan data. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan menyusun uraian singkat atau teks bersifat naratif berdasarkan hasil reduksi data yang didapat dari proses observasi dan wawancara.
- c. *Verification* atau Kesimpulan : Setelah penyajian data, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini dilakukan setelah data-data di lapangan terkumpul dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Kesimpulan dapat dikatakan valid apabila didukung oleh bukti-bukti yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Komunikasi Pendidikan Berbasis Digital untuk Meningkatkan *Softskill* Anak Berkebutuhan khusus Tunagrahita di SLBN 02 Makassar

Pendidikan khusus atau pendidikan luar biasa merupakan proses pendidikan yang dirancang khusus bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan fisik, mental, bakat dan kecerdasan istimewa. Tujuan utama pendidikan khusus ialah untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan hidup untuk memenuhi kebutuhan anak. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai pada anak berkebutuhan khusus secara umum tidak berbeda dengan anak normal lainnya yaitu menjadi manusia seutuhnya, namun secara khusus tujuan pendidikan pada anak berkebutuhan khusus menekankan kemandirian dan *survive*.

Tercapainya proses pendidikan khusus ditandai dengan terbentuknya kemandirian pada anak berkebutuhan khusus atau ABK khususnya anak tunagrahita yang menjadi objek pada penelitian ini agar tidak ketergantungan pada orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari, memiliki *softskill* dan keberadaannya diakui oleh masyarakat sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Tunagrahita adalah individu yang mengalami hambatan intelektual dengan tingkat intelegensinya atau *intelligence Quotient (IQ)* berada dibawah rata-rata (afektif, kognitif dan psikomotor) yang ditandai dengan ketidakmampuan melakukan adaptasi perilaku baik kepada diri sendiri) dan orang lain. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Untuk mendukung hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mewujudkan pendidikan pada anak tunagrahita melalui metode *Augmented Reality (AR)*. Peneliti berharap adanya metode *Augmented Reality (AR)* dapat membantu peningkatan *softskill* berkomunikasi anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar.

Untuk mengetahui kondisi di lokasi penelitian di SLBN 02 Makassar, peneliti melakukan pengumpulan data melalui tahap observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebelum melakukan penelitian dan saat berlangsungnya penelitian. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan observasi yaitu mengamati pembelajaran di kelas dan observasi saat berlangsungnya penelitian yaitu dengan mengamati siswa saat menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui tes evaluasi.

Proses observasi dilakukan berdasarkan instrumen penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional atau tatap muka dengan siswa dalam proses pembelajaran anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. Selain itu, terdapat juga beberapa guru yang sudah menggunakan alat bantu seperti LCD atau proyektor. Tetapi, penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran masih terbatas disebabkan karna ketersediaan alat yang masih kurang. Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa memberikan respon yang berbeda-beda. Hal ini terjadi berdasarkan tingkat ketunaan siswa. Ada siswa yang bisa langsung memahami materi, ada yang lambat dan bahkan ada yang perlu penjelasan berulang untuk memberikan pemahaman kepada siswa. Hambatan tersebut disebabkan tingkat ketunaan atau ketebatasan siswa di kelas berbeda-beda. Minat siswa juga dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru harus memiliki kesabaran dan keterampilan dalam pembelajaran di sekolah.

Pola komunikasi pada anak berkebutuhan khusus Tunagrahita di SLBN 02 Makassar dibuat melalui peningkatan pendidikan *softskill* yang dirancang dengan menggunakan metode berbasis digital *Augmented Reality (AR)*.

Penerapan Metode *Augmented Reality* (AR) Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar dalam Meningkatkan *Softskill* Berkomunikasi



Hasil evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan metode *Aumented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pola komunikasi siswa anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. Setelah itu dilakukan obsevasi dan wawancara kebeberapa guru selaku informan dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Pola Komunikasi Pendidikan Berbasis Digital untuk Meningkatkan *Softskill* Anak Berkebutuhan khusus Tunagrahita di SLBN 02 Makassar

Pola yang digunakan dalam merancang marker buah dan hewan berbasis *Augmented Reality* (AR) menunjukkan terdapat simbol seperti warna dan bentuk. Unsur ini memberikan daya tarik untuk anak tunagrahita mengikuti dan memahami pelajaran khususnya dalam pengenalan objek 2D dan 3D yaitu marker buah dan hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak tunagrahita lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan metode *Augmented Reality* (AR). Adapun simbol yang terdapat dalam marker buah dan hewan dapat memberikan pemahaman bagi siswa sehingga bisa lebih cepat tanggap dalam memberikan respon terhadap objek di sekitar. Hal ini sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori simbol. Teori yang diciptakan Susanne Langer adalah teori terkebal dan dinilai bermanfaat karena mengemukakan sejumlah konsep dan istilah yang biasa digunakan dalam ilmu komunikasi. Teori ini memiliki standarisasi untuk tradisi semiotik dalam kajian komunikasi. Simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berpikir tentang sesuatu yang terpisah dari kehadirannya. Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia dipetrantarai oleh sejumlah konsep, simbol dan bahasa. Binatang memberikan respons terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan lebih dari sekedar tanda, manusia membutuhkan simbol. Sejalan dengan teori ini, pola komunikasi anak tunagrahita juga dapat ditentukan oleh perasaan. Melalui konsep dan simbol dalam metode *Agumented Reality* (AR) dapat memberikan pemahaman siswa anak tunagrahita dalam berbahasa dan berkomunikasi. Untuk meningkatkan pola komunikasi anak tunagrahita membutuhkan symbol sebagai alat bantu dalam memahami objek. Berdasarkan hasil penelitian, melalui metode *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan pola komunikasi anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar.

Penerapan Metode *Augmented Reality* (AR) Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar dalam Meningkatkan *Softskill* Berkomunikasi

Program penerapan desain literasi digital berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media informasi Pembelajaran bagi Siswa SLBN 02 Kota Makassar berbasis *Augmented Reality* (AR) berjalan dengan lancar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Augmented Reality* (AR) sebagai media yang menyajikan gambar 2 (dua) dimensi dan 3 (tiga) dimensi dapat meningkatkan pemahaman anak tunagrahita dalam mengenali buah dan hewan sehingga dapat menunjang *softskill* dalam berkomunikasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan *softskill* berkomunikasi anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan teori identifikasi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki korelasi dengan luaran yang dihasilkan dalam penelitian ini. Teori Identifikasi diajukan oleh Kenneth Burke yang merupakan ahli teori simbol yang terbesar. Kenneth Burke mengajukan teori yang dianggap paling komprehensif seluruh teori mengenai simbol yang ada. Teori identifikasi menjadi suatu penjelasan teoritis yang disukai untuk menjelaskan misalnya, bagaimana seseorang berperilaku dan berpenampilan mirip dengan Michael Jackson. Ia kemudian mengembangkan atribut-atribut yang luas dan pola perilaku yang secara umum mirip dengan idolanya dan model-model sosial lain yang bermakna dalam hidup mereka.

Berdasarkan teori identifikasi dari Kenneth Burke, Burke memulai dengan perbedaan antara tindakan (*action*) dan gerakan (*motion*). Tindakan terdiri atas perilaku sukarela (*voluntary*) dan bertujuan (*purposefull*). Sedangkan Gerakan tidak bertujuan (*non-purposefull*) dan tidak mengandung makna (*non-meaningfull*). Objek dan binatang memiliki gerakan, tetapi hanya manusia yang memiliki tindakan. Teori identifikasi mendukung adanya penelitian ini dengan menerapkan metode *Augmented Reality* (AR) sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan *softskill* anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. Seperti pada penelitian ini metode *Augmented Reality* (AR) menyajikan penggunaan objek seperti buah dan hewan simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SLBN 02 Makassar, melalui penerapan metode *Augmented Reality* (AR) motivasi belajar anak tunagrahita lebih meningkat. Dalam proses penerapan metode *Augmented Reality* (AR) anak tunagrahita mampu mengidentifikasi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar, selain itu melalui proses identifikasi objek ini juga dapat memudahkan siswa anak tunagrahita lebih cepat tanggap dalam memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan seperti pengenalan objek di sekitar khususnya marker buah dan hewan seperti yang disajikan dalam metode *Augmented Reality* (AR). Hal ini juga ditunjukkan pada proses evaluasi yang dilakukan oleh guru kepada siswa anak tunagrahita di SLBN 02 Makassar. guru memberikan evaluasi dengan melakukan uji coba menampilkan gambar tanpa suara dan tulisan sebagai keterangan gambar. Hasil penelitian evaluasi menunjukkan anak tunagrahita dapat memahami nama, bentuk, warna dan kandungan buah, serta makanan hewan yang ditampilkan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar”, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut.

- a. Anak tunagrahita yang memiliki IQ rendah mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi di lingkungan sekitar. Kemampuan dalam menanggapi atau merespon setiap stimulus yang diberikan lambat sehingga mempengaruhi pola komunikasi anak tunagrahita. Melalui penelitian ini tentang desain aplikasi *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan *softskill* anak tunagrahita dalam pola komunikasi berbasis digital. Kemampuan anak tunagrahita dalam mengenali objek di sekitar bisa lebih cepat tanggap dengan memahami metode yang menggunakan gambar 2D dan 3D *Augmented Reality (AR)*.
- b. Metode *Augmented Reality (AR)* dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pengenalan objek yang meliputi marker buah dan hewan. Selain itu melalui metode *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan *Softskill* anak tunagrahita dalam berkomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak tunagrahita dapat lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan gambar yang berwarna dan suara. Data yang diperoleh dari wawancara oleh para guru pendamping wali kelas siswa sebagai informan yang mengatakan bahwa melalui metode *Augmented Reality (AR)* cukup efektif karena bisa menambah semangat dan motivasi belajar siswa anak tunagrahita. Metode komunikasi digital berbasis *Augmented Reality (AR)* bagi Penyandang tunagrahita dapat meningkatkan kemampuan cepat tanggap anak tunagrahita dalam mengenali objek yang ada di sekitar dan dapat berkomunikasi orang di sekitar.

Saran

Setelah melakukan penelitian tentang “Pola Komunikasi Pendidikan *Softskill* Berbasis Digital *Augmented Reality* Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 02 Makassar”, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Sebaiknya pihak sekolah dapat terus melakukan pengawasan dan peningkatan metode pembelajaran melalui penggunaan media gambar dan suara. Ketersediaan media atau fasilitas teknologi di SLBN 02 Makassar dapat tercukupi agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif tentang pengenalan media digital
2. Semoga pihak guru/wali kelas dapat selalu telaten dan sabar dalam mengajar dan melatih kemampuan siswa dalam belajar kepada anak didiknya dan juga kepada pihak orang tua agar selalu mengawasi dan mendukung anak tunagrahita terus meningkatkan *softskill* dalam berkomunikasi anak pada saat belajar di rumah.
3. Semoga peneliti selanjutnya dapat mewujudkan design aplikasi metode *Augmented Reality* (AR) menjadi aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran anak tunagrahita dalam berkomunikasi.

REFERENSI

BUKU

- Ahmad, S. R. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Changara, H. 2018. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto, Muljo Rahardjo. 2016. *Teori komunikasi*. Gava Media : Yogyakarta.
- Majid, Abdul. Rayudaswati Budi. 2013. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muslim Indonesia*. Yogyakarta : Lentika.book.
- Morrison. 2013. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nuruddin. 2015. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sofyan Salam, 2012. *Pedoman Tesis dan Disertasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sarmanu. 2017. *Dasar Meteorologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*. Airlangga University Press : Jawa Timur.
- Soendari, N. A. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media. *JASSI_anakku* .
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Wardani, I. 2018. *Teknik Penulisan Karya Ilmiah*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.

Werner J. Severin & W.Tankard, J. 2008. *teori komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan di dalam media massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

JURNAL

Amalliyah, Nur. “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan.” *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2015.

Basuni, Muh. “Peningkatan Bina Diri pada Anak Tunagrahita Ringan.” *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2012.

Chamidah, Yuli Imawati dan Atien Nur. “Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak.” *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2018.

Irsyadi, Fatah Yasin Al. “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi.” *Jurnal SIMETRIS*, 2017.

Sari, Putri Perdana. *Implementasi Augmented Reality Untuk Melatih Fokus*. Skripsi, Putri Perdana Sari: Universitas Sumatra Utara, 2017.

Soendari, Nur Afiffah dan Tjutju. “Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media.” *JASSI_anakku*, 2017.

Wijaya, M. Haris Satria dan Made Agus. “Permainan Gerak Dasar Lokomotor Untuk Anak Tunagrahita sedang.” *JURNAL PENJAKORA*, 2020: 12.

WEBSITE

Anak Tunagrahita

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://solmet.kemdikbud.go.id/%3Fp%3D2895&ved=2ahUKEwjBqOmW8db1AhWBheYKHXQNASgQFnoECEMQAQ&usg=AOvVaw0C0ieNdfhhtdY_YQmv6DUw (Diakses pada tanggal 5 Oktober 2021)

Anak Tunagrahita

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://belajar.kemdikbud.go.id/augmented&ved=2ahUKEwjBqOmW8db1AhWBheYKHXQNASgQFnoECEoQAQ&usg=AOvVaw2M-N9LfLDwNDUJUy1Zxnk1> (Diakses pada tanggal 8 Oktober 2021)

Augmented Reality (AR)

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.investopedia.com/terms/a/augmentedreality.asp%23~:text=3DAugmented%2520reality%2520\(AR\)%2520is%2520an,and%2520business%2520applications%2520in%2520particular.&ved=2ahUKEwjB](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.investopedia.com/terms/a/augmentedreality.asp%23~:text=3DAugmented%2520reality%2520(AR)%2520is%2520an,and%2520business%2520applications%2520in%2520particular.&ved=2ahUKEwjB)

[qOmW8db1AhWBheYKHXQNASgQFnoECAkQBQ&usg=AOvVaw1umwCft8PnUJBq1YunjY T](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://smartcity.jakarta.go.id/blog/182/augmented-reality-penggabungan-obyek-nyata-dan-virtual-di-smart-city&ved=2ahUKEwjBqOmW8db1AhWBheYKHXQNASgQFnoECDkQAAQ&usg=AOvVaw04h5Twol_N7vA6zODcZJUP) (Diakses pada tanggal 5 Oktober 2021)

Augmented Reality (AR)

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://smartcity.jakarta.go.id/blog/182/augmented-reality-penggabungan-obyek-nyata-dan-virtual-di-smart-city&ved=2ahUKEwjBqOmW8db1AhWBheYKHXQNASgQFnoECDkQAAQ&usg=AOvVaw04h5Twol_N7vA6zODcZJUP (Diakses pada tanggal 5 Oktober 2021)

Komunikasi Digital

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ilmukomunikasi.uma.ac.id/2021/11/05/komunikasi-digital-manfaat-serta-imbas-negatif/&ved=2ahUKEwjJxcrQ8db1AhUP9nMBHdH1AUMQFnoECEAAQAAQ&usg=AOvVaw3ok2Xo9JqYhWogzTlz1ZIw> (Diakses pada tanggal 8 Oktober 2021)

Komunikasi Digital

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.kompasiana.com/amp/mutiarakarinakurniawan1185/6149405e06310e698e4b1342/apa-sih-komunikasi-digital-itu&ved=2ahUKEwjJxcrQ8db1AhUP9nMBHdH1AUMQFnoECEQQAQ&usg=AOvVaw0WWzf_ThWBn6rUElmclPtZ (Diakses pada tanggal 2 Januari 2022)