

Model Pembelajaran Karakter Untuk SDLB C (Tuna Grahita) Berbasis Game Interaktif

Alexander Dharmawan¹, Ana Wahyuni² Alice Zellawati³

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI

²Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI

³Jurusan Psikologi Klinis, Fakultas Psikologi, Universitas AKI

¹alexander.dharmawan@unaki.ac.id

Abstrak - Pentingnya pendidikan karakter sebagai dasar pembelajaran memberikan masukan positif bagi kemajuan bangsa. Demikian pula untuk siswa Sekolah Dasar Luar Biasa untuk tunagrahita/ retardasi mental (SDLB C), juga membutuhkan pendidikan karakter dengan pelayanan yang khusus. Siswa SDLB C merupakan siswa yang relatif mampu didik sesuai tingkat IQ-nya. Salah satu pelayanan yang dibutuhkan mereka adalah model pembelajaran karakter berbasis game interaktif. Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat model pendidikan karakter pada anak tuna grahita melalui media game interaktif sehingga memberikan dampak karakter yang signifikan. Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kecakapan perilaku hidup anak tuna grahita melalui model pembelajaran karakter berbasis game interaktif. Penelitian dilaksanakan di 8 SDLB kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R and D)*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, interview mendalam dan terstruktur dengan guru dan orang tua siswa dan dokumentasi. Hasil pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran karakter berbasis game interaktif .

Kata kunci : *tuna grahita, kecakapan perilaku hidup, pembelajaran karakter, game interaktif.*

PENDAHULUAN

Kemajuan bangsa sangat ditentukan oleh keberhasilan bidang pendidikan. Hasil pendidikan meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif meliputi pengetahuan dan teknologi (pola pikir), afektif meliputi sikap dan pembiasaan (pola rasa) sedangkan psikomotorik meliputi perilaku yang terkait dengan kegiatan fisik (pola karsa). Ketiga aspek tersebut dalam penerapannya harus berlandaskan afektif yang positif. Salah satu kontribusi pada afektif adalah diterapkannya pendidikan karakter.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi elektronik (2008) Karakter merupakan tabiat, istilah mengenai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk penggabungan sebuah istilah etika, ahlak, dan atau nilai yang berkaitan dengan kekuatan moral. Karakter meliputi keseluruhan tingkah laku yang ada pada diri manusia dengan sifat-sifat yang dimilikinya secara unik. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta motorik seseorang. Karakter seseorang mudah terlihat pada kondisi ditinggikan (yang sangat baik) dan kondisi terendah (sangat tidak baik).

Pendidikan mempunyai tugas mulia selain mencerdaskan juga memberikan landasan karakter yang baik dan kokoh. Maraknya berbagai penyimpangan perilaku pada anak bangsa menyebabkan sangat pentingnya pendidikan karakter diintegrasikan pada semua mata pelajaran. Dharma Kesuma, dkk., 2012, menyatakan bahwa pendidikan karakter

adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.

Pendidikan karakter memiliki fungsi utamanya yaitu mengembangkan potensi dasar peserta didik, baik dalam berpikir maupun berperilaku dalam masyarakat dan meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Ahli pendidikan yang berasal dari Jerman yaitu FW Foerster, ia mengungkapkan bahwa ciri utama dari pendidikan karakter ialah suatu pendidikan yang menekankan setiap tindakan peserta didik berpedoman terhadap nilai normatif. Anak didik menghormati norma-norma yang ada dan berpedoman pada norma tersebut. Selain itu peserta didik akan memiliki suatu sikap yang tegas serta setia atas komitmen yang nantinya akan dipilih.

Peserta didik berhak mendapatkan pelayanan dalam hal pendidikan karakter tidak terkecuali peserta didik yang berkebutuhan khusus. Siswa SDLB C merupakan siswa tuna grahita yang relatif mampu didik sesuai tingkat IQ-nya. Siswa tuna grahita lebih membutuhkan pengulangan dalam pembelajaran sekaligus penerapannya secara kongkrit dan terus-menerus. Terlebih lagi, terbatasnya kurikulum sekolah luar biasa dalam hal pembelajaran karakter untuk kecakapan perilaku hidup. Selain itu juga belum adanya media dan model pembelajaran karakter yang secara khusus dan terstruktur yang sesuai dan menyenangkan bagi anak, yang dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah. Model Pendidikan untuk pembentukan karakter pada usia anak-anak antara lain dilakukan melalui kegiatan bercerita,

bermain peran ataupun bermain if then. Bermain if then merupakan salah satu contoh penerapan metode pembelajaran berbasis masalah. Hal ini seiring dengan perlunya membangun pembelajaran berbasis game interaktif yang menekankan pada contoh masalah riil. Masalah dalam paper ini yaitu bagaimana mengembangkan model pembelajaran karakter pada anak tuna grahita melalui media game interaktif sehingga memberikan dampak karakter yang signifikan dalam mengoptimalkan kecakapan perilaku hidupnya.

METODE

Model pembelajaran karakter yang dibangun merupakan kerangka konseptual/ skenario tentang prosedur yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran karakter pada siswa tuna grahita untuk mencapai kompetensi tertentu. Model yang dibangun mengintegrasikan media game interaktif pada pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM). Model tersebut bermanfaat sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentang pendidikan karakter.

Metode yang digunakan dalam membangun model tersebut yaitu metode R & D (*research and development/* Penelitian dan Pengembangan). Sedangkan dalam penerapannya menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Instruction). Pembelajaran berbasis masalah yang dibangun sesuai dengan aktivitas siswa pada penggunaan media game interaktif yang dibangun. Aktivitas siswa dilakukan

pada menu utama yaitu Aku Tahu, Aku Bisa dan Aku Lakukan. Pada setiap menu tersebut diberikan masalah mengenai nilai karakter yang baik dan tidak baik yang harus dipilih oleh siswa. Sedangkan aktivitas guru atau pendamping siswa dapat menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi contoh permasalahan yang lain dan membuka dialog/ tanya jawab. Pada penerapannya digunakan teknik pembelajaran partisipatif yang meliputi identifikasi kebutuhan, sumber dan kemungkinan hambatan; perumusan tujuan belajar; penyusunan program pembelajaran; pelaksanaan kegiatan pembelajaran; dan penilaian terhadap proses, hasil serta dampak kegiatan belajar (Sudjana S., D. 2001)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pembelajaran karakter dilakukan di SDLB Kota Semarang. Populasi SDLB di kota Semarang terdapat 11 sekolah. Sampel yang digunakan sebanyak 8 SDLB, karena sejumlah SDLB tersebut yang bersedia bekerjasama dalam penelitian ini. Sampel diambil dari siswa SDLB C (tuna grahita) kelas 3 dan 4 beserta guru kelasnya.

Tahapan pada metode *research and development* yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap prapengembangan model
Aktivitas pada tahap ini meliputi :
 1. Pengumpulan data awal melalui survey, wawancara dan kuesioner.
Hasil kegiatan ini meliputi data tentang :
 - Data Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari

- sekolah yang berisi materi pelajaran yang terkait dengan pembelajaran karakter.
- Data model pembelajaran karakter yang sudah dijalankan.
 - Data dukungan sekolah terhadap nilai-nilai karakter sesuai indikator pencapaian terhadap kelas dan sekolah.
2. Analisa kebutuhan penerapan model pembelajaran.
Hasil kegiatan ini meliputi data tentang kebutuhan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tiap SDLB, siswa, gaya belajar siswa, kemampuan dan kompetensi yang harus dicapai dan indikator pencapaiannya.
 3. Analisa penerapan model pembelajaran yang sesuai.
Hasil kegiatan ini meliputi data tentang : teknis penerapan model pembelajaran sesuai kesepakatan dengan guru/ Kepsek SDLB.
- b. Tahap pengembangan model.
Hasil kegiatan ini yaitu pengembangan model pembelajaran dan bahan ajar pendidikan karakter dengan menggunakan media berbasis game interaktif.
 - c. Tahap penerapan model.
Kegiatan ini dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu melakukan pretest, treatment dengan model pembelajaran yang telah dikembangkan, dan posttest. Penerapan model dilakukan terhadap siswa kelas 3 dan 4 SDLB dengan indikasi retardasi mental. .
 - d. Tahap revisi dan pengembangan model.
Kegiatan ini dilakukan dengan FGD (focus group discussion) bersama guru dan kepala sekolah SDLB, mengenai masukan untuk perbaikan model. Hasil kegiatan ini meliputi data tentang revisi yang perlu dilakukan dan target pencapaiannya. Selanjutnya pembakuan model dilakukan dengan hasil review dan validasi dari pakar pendidikan anak berkebutuhan khusus.
- Pada paper ini akan lebih difokuskan pada tahap ke-2 yaitu pengembangan model. Hasil dari tahap ini yaitu sebagai berikut :
- a. Identifikasi Nilai-nilai karakter
Nilai-nilai dalam Pendidikan budaya dan karekter bangsa yang harus diterapkan di sekolah menurut Kemendiknas Balitbang :
 1. Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan.
 2. Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan,

- dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.
3. Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.
 4. Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
 5. Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya.
 6. Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.
 7. Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerjasama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain.
 8. Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.
 9. Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.
 10. Semangat kebangsaan atau nasionalis, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan.
 11. Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
 12. Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi.
 13. Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.
 14. Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya

- dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
15. Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
 16. Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
 17. Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.
 18. Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan pembelajaran masing-masing nilai karakter. RPP tersebut disusun untuk 9 kali pertemuan dimana masing-masing pertemuan diajarkan dua nilai karakter dari total 18 nilai karakter. RPP memuat metode pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media game interaktif yang telah dibangun.
- c. Dalam penerapannya menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Instruction). Pembelajaran berbasis masalah yang dibangun sesuai dengan aktivitas siswa pada penggunaan media game interaktif yang dibangun. Aktivitas siswa dilakukan pada menu utama yaitu Aku Tahu, Aku Bisa dan Aku Lakukan. Pada setiap menu tersebut diberikan masalah mengenai nilai karakter yang baik dan tidak baik yang harus dipilih oleh siswa. Sedangkan aktivitas guru atau pendamping siswa dapat menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi contoh permasalahan yang lain dan berdialog/ tanya jawab dengan siswa. Berikut diberikan contoh tampilan game interaktif yang sudah dibangun sebagai media pembelajaran karakter.



Gambar 1. Tampilan halaman menu utama



Gambar 2. Tampilan halaman Aku Tahu



Gambar 3. Tampilan halaman Aku Bisa



Gambar 4. Tampilan halaman Aku Lakukan

- d. Pelaksanaan pembelajaran di kelas menyenangkan (PAKEM). Pada dikondisikan pada pembelajaran pelaksanaannya guru memegang yang aktif, kreatif, efektif dan peran utama untuk menciptakan

kondisi yang interaktif secara personal dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Mengadopsi dari Asmani.2012 pada aplikasi model

Pakem maka pada pelaksanaan pembelajarannya guru perlu mengembangkan aktivitas pembelajarannya yaitu :

Aktivitas Guru	Interaksi Guru dan Siswa Pada Proses Pembelajaran
Guru melakukan pembelajaran secara personal sesuai bahan/ kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	Penyampaian pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan personal siswa. Guru mengkondisikan siswa agar ingin tahu dan memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai materi yang akan diberikan. Pengulangan, perbaikan atau pengayaan diberikan pada siswa.
Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari.	Guru menugaskan siswa untuk menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri terkait materi pendidikan karakter yang akan dibahas. Siswa mendeskripsikan penerapan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari
Guru menggunakan media game interaktif dan sumber belajar yang beragam.	guru menggunakan media cd game, gambar/ poster dan studi kasus/ lingkungan
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan.	Siswa menceritakan pengalaman sehari-hari terkait karakter baik dan tidak baik. Siswa dengan arahan guru, melakukan pengamatan di lingkungan sekolah untuk menyebutkan contoh karakter yang baik.
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan.	Melalui diskusi dengan pertanyaan dari guru mengenai suatu kasus misalnya jika suatu saat menumpahkan minum/ mengotori kelas apa yang kamu lakukan. Guru mendorong siswa agar mau berpendapat dan mengarahkannya jika pendapatnya kurang tepat.
Guru melakukan evaluasi untuk menilai pembelajaran dan kemajuan belajar siswa setiap selesai pembelajaran/ tiap pertemuan.	Guru memantau kerja siswa Guru memberikan umpan balik Guru mengisi lembar evaluasi pembelajaran

Hal ini dilakukan sejak awal sampai akhir pelajaran dengan guru kreatif mengkondisikan siswa agar fokus dan senang dalam proses belajarnya.

e. Menerapkan reinforcement untuk menguatkan pengetahuan siswa dalam penerapan pembelajaran karakter yaitu dengan :

- Metode keteladanan guru kepada siswa, dengan guru selalu memberi contoh karakter yang baik pada siswa dan menegur jika ada siswa yang melanggar peraturan.
- Metode internalisasi yaitu memberi label positif pada siswa dan memasukkan karakter yang baik pada pribadi siswa setiap hari.
- Metode pembiasaan yaitu mengkontinukan kebiasaan sehari-hari di sekolah dalam penerapan karakter yang baik pada saat pelajaran, saat berinteraksi guru dengan siswa baik didalam kelas maupun di luar kelas tapi masih di lingkungan sekolah.
- Metode hadiah dan hukuman yaitu memberi hadiah kecil atau hanya pujian, diberi tanda/ stiker bintang, tepuk tangan atau pelukan, jika siswa berkarakter baik dan memberikan pembinaan, teguran atau hukuman jika siswa berkarakter tidak baik.
- Metode nasehat guru kepada siswa pada saat pelajaran dan sebelum pulang sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, maka simpulan yang dapat diberikan yaitu :

- a. Pelaksanaan pendidikan karakter meliputi 18 nilai karakter yang ditetapkan oleh Depdiknas.
- b. Pembelajaran karakter penting dintegrasikan dalam semua mata pelajaran. Perlu juga diberikan pembelajaran khusus tentang karakter yang telah disusun pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP memuat metode pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media game interaktif yang telah dibangun.
- c. Pembelajaran berbasis masalah yang dibangun sesuai dengan aktivitas siswa pada penggunaan media game interaktif yang dibangun. Aktivitas siswa dilakukan pada menu utama yaitu Aku Tahu, Aku Bisa dan Aku Lakukan. Sedangkan aktivitas guru atau pendamping yaitu menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi contoh permasalahan yang lain dan berdialog/ tanya jawab dengan siswa.
- d. Reinforcement perlu dilakukan untuk menguatkan pengetahuan siswa dalam penerapan pembelajaran karakter

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, et al. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. David Mckay Company, Inc. New York
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna, Johar Permana. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2012. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Diva Press, Yogyakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi elektronik, 2008, <http://kbbi.web.id/>
- Sudjana S., D. 2001. *Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production. Bandung