

# Sosialisasi Penggunaan *Button Board* Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Peserta Didik Tunagrahita SLB Muhammadiyah Purworejo

Tariska Widiastuti<sup>1\*</sup>, Fadilla Nur Ramadhani<sup>2</sup>, Novita Iriyanti Ningrum<sup>3</sup>, Umi Pratiwi<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo  
tariska777@gmail.com<sup>1\*</sup>

---

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan elemen penting yang berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas yang sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, terutama pada kelas penyandang tunagrahita. Namun, masih banyak ditemukan penggunaan media pembelajaran yang cenderung membosankan bagi peserta didik sehingga mempengaruhi proses pemahaman terhadap materi. Salah satu solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar bagi peserta didik tunagrahita agar lebih hidup yaitu dengan menyosialisasikan penggunaan *button board* sebagai media pembelajaran berbasis digital bagi 10 peserta didik kelas VI penyandang tunagrahita di SLB Muhammadiyah Purworejo. Pengabdian ini berupa sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan ilmu dan pengalaman baru yang empiris bagi peserta didik dengan nuansa teknologi digitalisasi. Pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi 4 yaitu tahap menganalisis, mendesain, merancang, dan menerapkan penggunaan *button board*. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan, peserta didik mengalami kenaikan pada aspek rasa ingin tahu terhadap media pembelajaran *button board* sebesar 30% dan aspek pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat sebesar 10%. Setelah sosialisasi, peserta didik menunjukkan respon bahwa *button board* sangat menarik dan sangat membantu dalam memahami materi karena rasa keingintahuannya yang sangat besar menimbulkan rasa ingin mencoba dan belajarnya semakin tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian ini membawa kebermanfaatannya dan penggunaan *button board* dinilai efektif dan dapat dijadikan alternatif solusi dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Button Board*; Digital; Media Pembelajaran; Sosialisasi; Tunagrahita.

---

## Abstract

*Learning media is an important element that acts as a tool in the teaching and learning process in the classroom which greatly affects students' interest in learning, especially in classes with mental retardation. However, there are still many uses of learning media that tend to be boring for students so that it affects the process of understanding the material. One solution to increase interest and motivation in learning for mentally retarded students to be more alive is by socializing the use of button boards as digital-based learning media for 10 class VI students with mental retardation at SLB Muhammadiyah Purworejo. This service is in the form of socialization which aims to provide new empirical knowledge and experiences for students with the nuances of digitalization technology. The implementation of this service is divided into 4 stages, namely the stages of analyzing, designing, designing, and implementing the use of the button board. Based on the results of the questionnaire that has been given, students experienced an increase in the curiosity aspect of the button board learning media by 30% and the aspect of students' understanding of the learning material increased by 10%. After the socialization, the students showed a response that the button board was very interesting and very helpful in understanding the material because their very great curiosity made their desire to try and learn higher. So it can be said that this service activity brings benefits and the use of the button board is considered effective and can be used as an alternative solution in classroom learning.*

Keywords: *Button Board*; Digital; Instructional Media; Socialization; Mentally Disabled.

---

## 1. Pendahuluan

Saat ini Indonesia digemparkan dengan adanya pandemi virus *Covid-19* yang memberikan dampak yang cukup signifikan pada kehidupan masyarakat secara global. *Covid-19* menciptakan rutinitas normal baru (*new normal*) pada berbagai sektor kehidupan masyarakat terutama pada bidang pendidikan. Hampir seluruh lembaga pendidikan menerapkan sistem pembelajaran daring

(online). Salah satunya, proses pembelajaran di Kabupaten Purworejo yang awalnya dilakukan secara tatap muka, kini dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet serta teknologi, informasi, dan komunikasi.

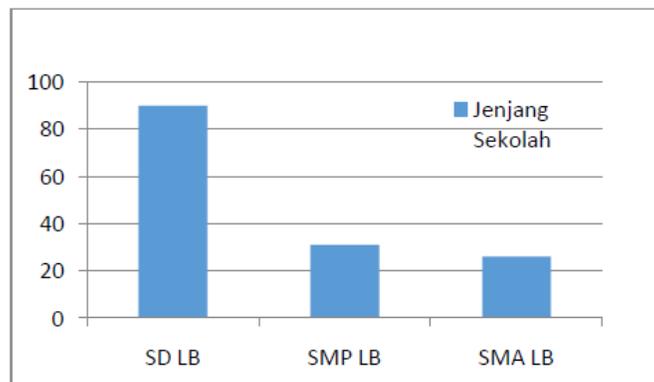
Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) yang sebelumnya masih dianggap sebagai pelengkap, kini telah menjadi budaya baru dan menjadi suatu keharusan yang tidak dapat ditinggalkan. Dalam hal ini berarti TIK membantu seluruh aktivitas manusia pada masa pandemi. Sehingga menciptakan perubahan yang sangat signifikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dituntut untuk beradaptasi dengan media/*platform* komunikasi *online* sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring atau dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar dimana segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Susanto, 2021).

Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO bahwa saat ini ada 39 negara yang menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak. UNESCO menyediakan dukungan langsung ke negara-negara tersebut, termasuk solusi untuk pembelajaran jarak jauh yang inklusif. Kebijakan menutup sekolah di negara-negara tersebut, berdampak pada hampir 421,4 juta anak-anak dan remaja di dunia (Septiani & Setyowati, 2020).

Tidak terpungkiri bahwa permasalahan pendidikan khusus bagi anak berkebutuhan khusus yang masih jarang diketahui dan dikenali oleh masyarakat umum yaitu tunagrahita (*retardasi mental*). Menurut Very & Endi (2019) mengkaji bahwa anak tunagrahita merupakan salah satu golongan anak berkelainan mental yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata dan memiliki keterbatasan dalam hal berpikir, kemampuan berpikirnya rendah, perhatian dan daya ingatnya lemah, sehingga membutuhkan layanan pendidikan yang menarik dan bimbingan secara khusus.

Menurut data dan informasi yang diperoleh penulis dari SLB Terpadu Muhammadiyah Purworejo, menyatakan bahwa Sebagian besar siswa SLB tersebut didominasi penyandang tunagrahita sebanyak 67,8% untuk SLB tingkat SD. Namun, yang menjadi kendala ialah kurang tersedianya fasilitas sarana dan prasarana, terutama media pembelajaran yang membantu pada proses pembelajaran, sehingga minat belajar anak akan meningkat, dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang indra dan dapat memberikan suatu pengalaman atau dapat dijadikan motivasi yang sama pada setiap anak (Fatmawati, 2018).



Gambar 1. Grafik Jumlah Siswa SLB Muhammadiyah Purworejo

## Jenjang SD, SMP, dan SMA Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI SLB Muhammadiyah Purworejo pada tanggal 27 Januari 2022, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran di SLB tersebut belum tersentuh dengan teknologi, hanya bersifat konvensional. Pembelajarannya berupa penyampaian materi di papan tulis dan praktik biasa, sehingga anak cepat merasa bosan dan sulit menerima materi pelajaran.

Oleh karena itu, dengan kondisi pembelajaran masa pandemi saat ini, kami memberikan solusi efektif berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang berbentuk papan tombol *button board*. Media *button board* merupakan media pembelajaran menarik berisi pengenalan huruf, angka, dan warna yang dirancang menggunakan media proyeksi gerak untuk membantu memberikan pemahaman bagi peserta didik khususnya bagi anak berkebutuhan khusus. Louk & Sukoco (2016) mengkaji bahwa media audio visual berpengaruh dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak, terutama anak berkebutuhan khusus tunagrahita agar dapat berkembang secara optimal. Dimana anak berkebutuhan khusus lebih kesulitan menerima materi secara daring yang mengharuskan anak belajar dari rumah. Sehingga memerlukan peranan orang tua untuk memberikan arahan dan motivasi bagi anak tersebut. Dengan media *button board* diharapkan mereka mampu memahami materi pembelajaran layaknya anak-anak normal lainnya, serta dapat menjadi implementasi media pembelajaran berbasis digital.

## 2. Latar Belakang Teori

### 2.1 Tunagrahita

Istilah yang pernah digunakan dalam bahasa Indonesia seperti keterbelakangan mental, kekurangan mental, lemah otak, lemah pikiran, lemah ingatan, cacat mental, cacat grahita dan tunagrahita. Dalam bahasa Inggris, dikenal dengan istilah *mental retardation*, *mental deficiency*, *mental handicapped*, *feble-minded*, *mental subnormality* (Moh. Amin, 1995). Beberapa ahli menjelaskan definisi dari tunagrahita, yaitu sebagai berikut:

1) Menurut AAMD (Moh., 1995)

Mengartikan tunagrahita sebagai kelainan yang terdiri dari fungsi intelektual umum di bawah rata-rata, yaitu IQ 84 ke bawah berdasarkan tes dan ditegaskan bahwa muncul sebelum usia 16 tahun. Senada dengan definisi tersebut, menurut Vivian, 1987 menyatakan bahwa seseorang yang dikategorikan tunagrahita harus melebihi komponen kecerdasannya yang jelas di bawah rata-rata, ditunjukkan dengan ketidakmampuan seorang individu dalam menyesuaikan diri dengan norma dan tuntutan yang berlaku pada kehidupan bermasyarakat.

2) Menurut Endang Rochyadi dan Zainal Alimin (2005)

Menyatakan bahwa tunagrahita berkaitan erat dengan masalah perkembangan keterampilan kecerdasan yang rendah dan merupakan sebuah kondisi. Hal ini didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Muhammad Efendi, 2006 bahwa "*Mental Retarded is not a disease but a condition*". Jadi dapat dipertegas bahwa tunagrahita bukan merupakan suatu kondisi yang dapat disembuhkan menggunakan obat.

## 2.2 Ciri-ciri Tunagrahita

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli, menurut Endang Rochyadi (2005) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Fungsi intelektual umum secara signifikan berada di bawah rata-rata. Kekurangan tersebut harus benar adanya bahwa penderita memerlukan layanan pendidikan dan perlakuan khusus.
- 2) Tingkah laku penyesuaian yang kurang. Penderita tidak/kurang memiliki kesanggupan untuk melakukan pekerjaan yang sesuai dengan usianya. Ia hanya mampu melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan oleh anak yang usianya lebih muda.
- 3) Ketunagrahitaan berlangsung pada periode perkembangan yaitu sejak masa konsepsi hingga usia 18 tahun.

## 2.3 Media Pembelajaran

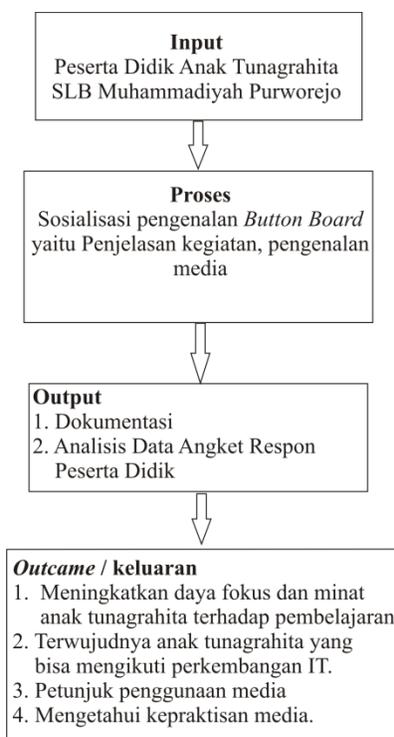
Media pembelajaran dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Jalinus & Ambyar, 2016) merupakan segala sesuatu berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran di dalam/ di luar kelas menjadi lebih efektif. Pengertian lainnya tentang media pembelajaran merupakan teknik yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar guna terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Satria & Sari, 2018). Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan peserta didik lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2.4 Button Board

*Button Board* merupakan media edukasi berupa papan elektronik yang isinya berupa pembelajaran tingkat dasar seperti mengenal angka, huruf, dan beberapa warna yang disajikan dalam bentuk animasi audio visual. Media edukasi ini berbasis mikrokontroler menggunakan Arduino Uno. Menurut Satria (2017) bahwa mikrokontroler (bahasa Inggris: *microcontroller*) merupakan sistem mikroprosesor lengkap yang tergantung di dalam sebuah chip. Aduino Uno mempunyai 14 pin digital *input/output* (6 diantaranya dapat digunakan sebagai luaran PWM), 6 masukan analog, 2sebuah osilator 16 MHz, sebuah tombol *reset*. *Button Board* dilengkapi dengan LCD sebagai media penampil dan beberapa tombol, yaitu tombol ON/OFF, tombol huruf, tombol angka, dan tombol warna yang ketika ditekan akan menampilkan materi pembelajaran sesuai dengan fungsinya masing-masing

## 3. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan uraian masalah yang dihadapi, maka dilakukan langkah-langkah kegiatan berupa pengabdian di SLB Muhammadiyah Purworejo. Kegiatan pengabdian ini merupakan sosialisasi pengenalan media pembelajaran untuk anak tunagrahita sebagai alat bantu penunjang pembelajaran. Diagram alir proses pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 2 meliputi tahapan *input*, proses, *output*, dan *outcome*.



Gambar 2. Alur Kegiatan Pengabdian

Alur kegiatan pengabdian masyarakat seperti tersaji pada Gambar 2. Tahapan pertama disebut tahapan *input* pelaksanaan kegiatan yang melibatkan peserta didik SLB Muhammadiyah Purworejo kategori anak tunagrahita. Tahap kedua adalah proses yang meliputi jenis kegiatan dan rincian kegiatan yang hendak dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat. Tahap ketiga adalah *output*/hasil berupa pemahaman konsep, analisis respon peserta didik terhadap media. Tahap *outcome*/luaran adalah meningkatkan daya fokus dan minat anak tunagrahita terhadap pembelajaran, petunjuk penggunaan media, dan mengetahui kepraktisan media.

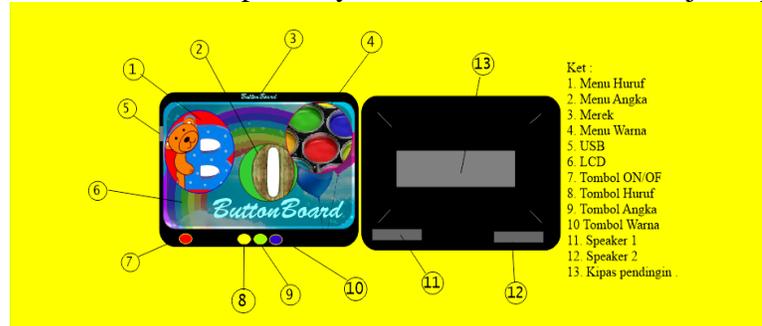
### 3.1 Kegiatan dan Pelaksanaan

Kegiatan dan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terintegrasi dalam kegiatan sosialisasi pengenalan *Button Board* media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus kategori anak tunagrahita. Sebagai mitra adalah SLB Muhammadiyah Purworejo, sedangkan subjek kegiatan sosialisasi adalah peserta didik berkebutuhan khusus tunagrahita yang berjumlah 10 peserta didik, kegiatan ini dilaksanakan dalam 2 hari yaitu tanggal 27 dan 28 Januari 2022 mulai pukul 09.00 sampai dengan selesai, yang bertempat di ruang kelas 6 SLB Muhammadiyah Purworejo.

### 3.2 Prosedur Kegiatan

Prosedur kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi pengenalan *Button Board* media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus kategori tunagrahita SLB Muhammadiyah Purworejo meliputi:

- 1) Kegiatan Menganalisis  
Kegiatan menganalisis yaitu mengetahui kondisi permasalahan, karakteristik dan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus tunagrahita dalam proses pembelajaran.
- 2) Kegiatan Merancang  
Kegiatan merancang yaitu mengumpulkan ide-ide dalam merancang pembuatan media pembelajaran *Button Board* untuk anak tunagrahita.
- 3) Kegiatan Mendesain  
Kegiatan mendesain yaitu membuat desain pembuatan media pembelajaran dan menyiapkan alat dan bahan. Tampilan layer LCD *Button Board* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. *Button Board*

Ini adalah tampilan utama dari media edukasi *Button Board*. Terdiri dari layar LCD yang menampilkan menu huruf, angka, dan warna. Disamping kiri alat juga ada USB apabila ingin mengisi daya, dan beberapa tombol, yang pertama apabila ingin menghidupkan atau mematikan alat ini bisa menekan tombol warna merah. Kedua, apabila ingin belajar mengenai huruf bisa tekan tombol warna kuning, ketiga apabila ingin belajar mengenai angka bisa menekan tombol berwarna hijau, dan untuk tombol berwarna biru jika untuk mengenal lebih banyak tentang warna-warna. Media edukasi ini juga dilengkapi dengan dua *speaker* aktif yang terletak di bagian belakang *Button Board*.



Gambar 4. Tampilan Isi *Button Board*

Pada menu huruf terdapat huruf abjad dari A sampai dengan Z, yang apabila ditekan tombolnya secara otomatis akan mengeluarkan huruf-huruf tersebut yang saling bergantian. Ketika salah satu huruf muncul, ukurannya akan membesar hingga melebihi huruf-huruf lainnya sambil mengeluarkan cahaya dengan bersuara sesuai nama huruf tersebut.

Pada menu angka terdapat angka 0 hingga 10. Apabila tombol tersebut ditekan maka akan secara otomatis mengeluarkan angka-angka yang saling bergantian dengan sinar cahaya dan suara sesuai dengan angka tersebut.

Pada menu warna terdapat berbagai macam warna. Apabila ditekan tombolnya maka akan secara otomatis mengeluarkan warna-warna yang saling bergantian. Disetiap materi juga

disertai *background* lagu anak-anak yang menyenangkan dengan harapan peserta didik dapat lebih tertarik, minat belajar tertanam, dan menikmati dalam proses belajar sehingga memperoleh pemahaman materi yang lebih baik.

- 4) Kegiatan penilaian *prototype* dilakukan dengan memberikan angket respon peserta didik dan saran/masukan dari guru mengenai media pembelajaran *Button Board*. Penilaian respon peserta didik berupa skala *likert*. Bahwa dengan penilaian *prototype* diharapkan dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Button Board* apakah dapat dikembangkan dan diterapkan di sekolah.

### 3.3 Teknik Analisis Data

Selama proses kegiatan sosialisasi di sekolah berlangsung, setelah melakukan kegiatan pengenalan media, juga dilakukan observasi terhadap karakteristik, minat, dan motivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Observasi dilakukan oleh 3 orang observer yaitu mahasiswa. Hasil data penilaian *prototype* dari respon peserta didik diambil nilai reratanya dan ditentukan persentase kelayakan media terhadap proses pembelajaran.

## 4. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian di SLB Muhammadiyah Purworejo berwujud sosialisasi media pembelajaran *button board* yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2022. Sosialisasi ini melibatkan peran peserta didik serta guru, dalam kondisi terbatas dengan mengindahkan kaidah protokol kesehatan darurat *Covid-19*. Jumlah peserta didik yang terlibat yaitu berjumlah 10 peserta didik penyandang tunagrahita dengan didampingi satu guru.

Dokumentasi kegiatan pengabdian saat mensosialisasikan media pembelajaran *button board* di kelas bersama dengan guru dan seluruh peserta didik penyandang tunagrahita di SLB Muhammadiyah Purworejo (Gambar 6).



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

Seluruh peserta didik sangat antusias, dilihat berdasarkan hasil pengisian angket respon *post-test* yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat, yakni sebanyak 4 peserta didik menunjukkan respon “sangat setuju” (SS), yakni peserta didik menyatakan secara tersirat bahwa mereka senang belajar menggunakan *button board*, pembelajaran menjadi menarik. *Button Board* merupakan media edukasi berupa papan elektronik yang isinya berupa pembelajaran tingkat dasar seperti mengenal angka, huruf, dan beberapa warna yang disajikan dalam bentuk animasi audio visual. Media edukasi ini berbasis mikrokontroler menggunakan Arduino Uno.

Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner *pre-test* (sebelum kegiatan) dan kuesioner *post-test* (setelah kegiatan) dengan masing-masing berjumlah 5 pertanyaan. Pemberian kuesioner sebelum sosialisasi ini bertujuan guna mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik SLB Muhammadiyah Purworejo terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas. Serta untuk pemberian kuesioner *post-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan minat belajar dan keefektifan belajar peserta didik setelah mengenal *button board* sebagai media pembelajaran di kelas. Adapun pedoman opsional jawaban pengisian kuesioner diwakili dengan skala *likert* (Tabel 1).

Tabel 1. Alternatif Jawaban Kuesioner

No.	Alternatif Jawaban
1.	Sangat Setuju (SS)
2.	Setuju (S)
3.	Kurang Setuju (KS)
4.	Tidak Setuju (TS)
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sebelum memperkenalkan media pembelajaran *button board*, peneliti telah mempersiapkan kuesioner respon peserta didik berupa kuesioner *pre-test*. Peserta didik penyandang tunagrahita kelas VI di SLB Muhammadiyah Purworejo berjumlah 10 peserta didik dengan rentang usia 12-18 tahun, berikut data hasil pengisian kuesioner *pre-test* oleh peneliti terhadap respon tersirat dari peserta didik penyandang tunagrahita yang diamati secara langsung disajikan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Pengisian Kuesioner *Pre-Test* oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Kebermanfaatan	Saya senang dengan media pembelajaran yang disajikan di kelas	2	5	3	0	0
2.	Rasa Ingin Tahu	Media pembelajaran di kelas membuat saya ingin mencoba dan belajar tentang materi yang dipelajari	2	4	4	0	0
3.	Motivasi	Saya merasa jenuh belajar menggunakan media pembelajaran di kelas	3	7	0	0	0
4.	Pemahaman	Saya merasa pembelajaran di kelas sangat sulit dipahami	3	5	2	0	0
5.	Kesesuaian Isi	Saya merasa perlu mengulang pelajaran di kelas agar lebih mudah dalam mengingat	3	7	0	0	0
<b>Total</b>			<b>13</b>	<b>28</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

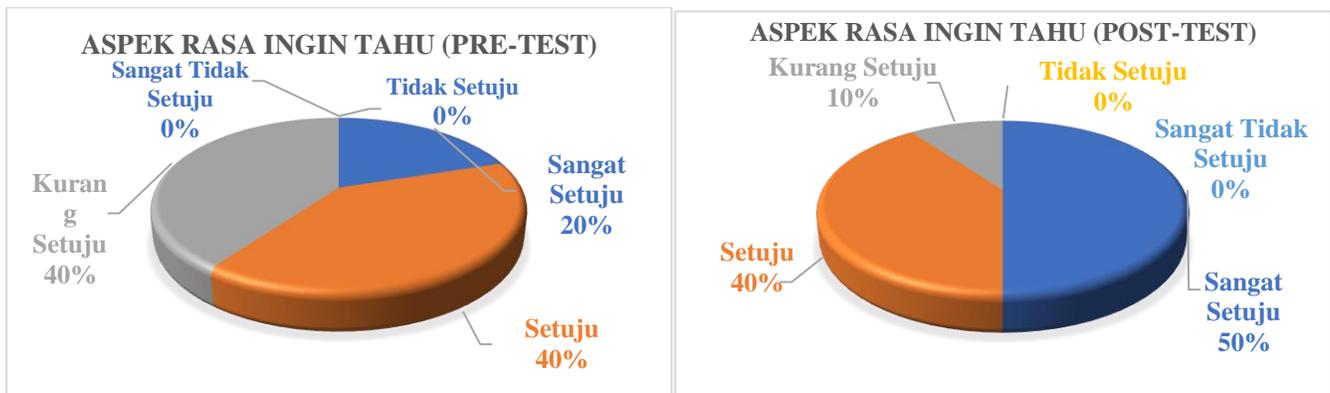
Tabel 2 mempresentasikan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan di kelas. Berdasarkan hasil kuesioner *pre-test* menunjukkan bahwa beberapa peserta didik sebenarnya masih cukup kesulitan dalam proses pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan beberapa dari peserta didik terkadang merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran selama ini. Berdasarkan peran serta peserta didik dalam mengikuti sosialisasi pengenalan media pembelajaran berupa *button board*, didapatkan data hasil pengisian kuesioner *post-test* terhadap respon peserta didik penyandang tunagrahita berjumlah 10 peserta didik SLB Muhammadiyah Purworejo. Data hasil pengisian kuesioner disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Pengisian Kuesioner *Post-Test* Oleh Peserta Didik

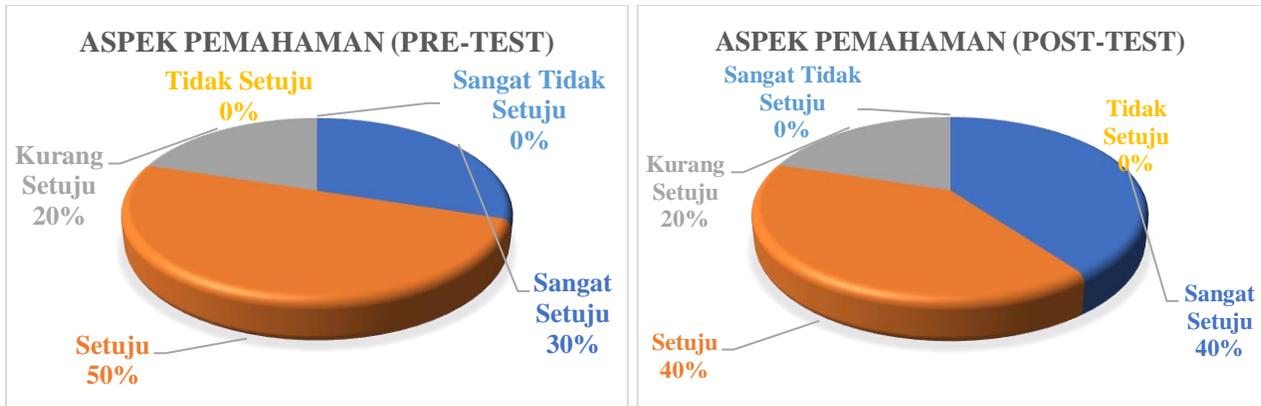
No.	Aspek	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Kebermanfaatan	<i>Button board</i> yang disajikan menarik dan bermanfaat	5	5	0	0	0
2.	Rasa Ingin Tahu	<i>Button board</i> membuat saya ingin mencoba keseluruhan bagian tombol pada alat dan materi yang dipelajari	5	4	1	0	0
3.	Motivasi	Saya senang belajar menggunakan <i>button board</i> , pembelajaran menjadi menarik	4	4	2	0	0
4.	Pemahaman	Media <i>button board</i> memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran	4	4	2	0	0
5.	Kesesuaian Isi	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan <i>button board</i>	2	0	8	0	0
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Tabel 3 mempresentasikan respon peserta didik terhadap penggunaan *button board* sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil dari kuesioner hampir seluruh peserta didik menunjukkan ketertarikannya dalam belajar terhadap *button board* dan merasakan kebermanfaatannya dibuktikan oleh peserta didik yang mengaku bahwa dapat membantunya dalam memahami materi pembelajaran. Rasa ingin tahu dari beberapa peserta didik terlihat dari antusiasme mereka dalam mencoba *button board* tanpa disuruh oleh guru atau tim instruktur. Namun, tidak dipungkiri masih terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam mengoperasikan media *button board* karena sulit mendapatkan konsentrasi secara fokus dan terganggu dengan peserta didik lain, sehingga mengaku kesulitan.

Ditinjau dari hasil pengisian kuesioner respon peserta didik, menunjukkan bahwa aspek pemahaman dan rasa ingin tahu peserta didik semakin meningkat terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan, hal tersebut dibuktikan pada diagram berikut.



Gambar 6. Diagram Hasil Pengisian Kuesioner Aspek Rasa Ingin Tahu



Gambar 7. Diagram Hasil Pengisian Kuesioner Aspek Pemahaman

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan rasa ingin tahu, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Sehingga *button board* dapat dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di SLB Muhammadiyah Purworejo. Tindak lanjut dari kegiatan pengabdian ini, yakni peneliti akan melakukan kegiatan pendampingan terhadap guru terkait implementasi media pembelajaran *button board* di kelas.

## 5. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian oleh mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo berupa sosialisasi penggunaan *button board* sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik penyandang tunagrahita di SLB Muhammadiyah Purworejo telah dilakukan dengan baik dan lancar. Peserta didik dan guru sangat antusias dalam mengikuti serangkaian kegiatan kami. Media pembelajaran yang selama ini terbiasa disajikan di kelas, masih meninggalkan kesan membosankan oleh beberapa peserta didik. Namun, ketika dikombinasikan dengan penggunaan *button board* sejumlah 9 peserta didik menunjukkan ketertarikan yang relatif baik terhadap motivasi belajar dan pemahaman yang cukup jelas. Hal ini dibuktikan dari data hasil pengisian kuesioner *pre-test* dan *post-test*, bahwa pada aspek rasa ingin tahu peserta didik terhadap media pembelajaran *button board* mengalami kenaikan sebesar 30% dan aspek pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat sebesar 10%. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *button board* dapat dinilai efektif dalam penggunaannya di kelas. Sehingga membuktikan bahwa *button board* menjadi salah satu alternatif solusi dari permasalahan penggunaan media pembelajaran di SLB Muhammadiyah Purworejo.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar SLB Muhammadiyah Purworejo atas kerjasamanya dan bersedia menjadi wadah kami dalam melaksanakan pengabdian untuk terus mengembangkan ilmu dan pengalaman.

## Daftar Pustaka

- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikologi Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.  
 Endang, Rochyadi. dan Alimin, Z. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tuna Grahita*. Jakarta: Depdiknas.

- Fatmawati, D. (2018). Efektifitas Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Pemahaman Sifat Benda Pada Mata Pelajaran IPA Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Pendidikan Khusus*, 2(281).
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24-33.
- Moh, Amin. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Satria, D. (2017). Rancang Bangun Sistem Penjadwalan Bel Sekolah Berbasis Arduino Uno dengan Antarmuka Berbasis Web Menggunakan Erthenet Web Server. *Jurnal Serambi Engineering*, 2(1).
- Satria, E., & Sari, S. G. (2018). Penggunaan Alat Peraga dan Kit IPA Oleh Guru dalam Pembelajaran di Beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Padang Utara dan Nanggalo Kota Padang. *Ikraith-Humaniora* , 5.
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1 (1), 121-128.
- Susanto, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Luar Biasa (Sdlb) Negeri Kota Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 5(1), 47-53.