



~TEKNIK DAN REKAYASA~



Implementasi Hasil Riset Terapan dalam Program PkM Model Pembelajaran Karakter di SDLB Pelita Ilmu Semarang

Implementation of Applied Research Results in the PkM Program Character Learning Model in SDLB Pelita Ilmu Semarang

**Alexander Dharmawan, S.T., M. Kom., Ana Wahyuni, S.Si., M.Kom.
Alice Zellawati, M.Psi.**

Universitas AKI, Semarang

Corresponding author: alexander.dharmawan@unaki.ac.id, ana.wahyuni@unaki.ac.id,
alice.zellawati@unaki.ac.id

Abstrak

Salah satu hak anak berkebutuhan khusus (ABK) terutama anak tuna grahita yaitu mendapatkan pengetahuan tentang pendidikan karakter. Latar belakang perlunya kegiatan ini yaitu karena belum adanya muatan khusus untuk pembelajaran pendidikan karakter di mitra yaitu SDLB Pelita Ilmu Semarang dengan media software yang berbasis audio visual video. Tujuan kegiatan PkM (Program Kemitraan Masyarakat) ini adalah meningkatkan pemberdayaan mitra yaitu guru dan orang tua sebagai caregivers anak tuna grahita di SDLB Pelita Ilmu Semarang dalam hal pelayanan implementasi model pembelajaran karakter dan pengoperasian software pembelajarannya. Metode yang dilakukan yaitu sosialisasi, seminar dan pelatihan dengan teknik ceramah, tanya jawab, konsultasi dan demonstrasi. Hasil kegiatan pengabdian yaitu meningkatnya pengetahuan mitra dalam pengelolaan anak tuna grahita dan ketrampilan mengoperasikan software sebagai media pembelajarannya serta penerapan buku ajarnya. Selain itu mitra mendapat dukungan edukasi, pendampingan, motivasi dan praktek sehingga dapat menerima dengan baik pengetahuan yang diberikan dan mampu mengimplementasikannya pada anak tuna grahita.

Kata kunci: tuna grahita, model pembelajaran karakter, software pembelajaran

Abstract

One of the rights of children with special needs (ABK) especially mentally disabled children is to get knowledge about character education. The background of the need for this activity is because there is no specific content for learning character education in partners, SDLB Pelita Ilmu Semarang with audio visual video based media software. The purpose of this PkM (Community Partnership Program) is to increase the empowerment of partners, teachers and parents as caregivers of mentally disabled children in SDLB Pelita Ilmu Semarang in terms of implementing character learning models and operating the learning software. The method used is socialization, seminar and training with lecture, question and answer, consultation and demonstration techniques. The results of community service activities include increasing partner knowledge in managing mentally disabled children and skills in operating software as a medium of learning and the application of textbooks. In addition, partners receive educational support, assistance, motivation and practice so they can receive the knowledge provided well and are able to implement it in mentally disabled children

Keywords: mentally retardation, character learning models, learning software

PENDAHULUAN

Pembelajaran karakter merupakan suatu keniscayaan atau hak setiap anak Indonesia, bagaimanapun keadaannya termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) khususnya anak tuna grahita. Pelayanan anak tuna grahita terutama di SDLB masih minim dalam membentuk karakter. Pembelajaran terstruktur di sekolah sudah diberikan muatan karakter. Namun pembelajaran khusus tentang karakter belum ada. Hal ini diketahui dari hasil penelitian pendahuluan.



Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui SDLB yang paling minim dalam prasarana dan jumlah guru, perekonomian keluarga juga jumlah anak tunagrahita yang paling banyak yaitu SDLB Pelita Ilmu. Sehingga sekolah tersebut kita jadikan mitra dalam program pengabdian ini.

Situasi mitra dalam hal karakter anak dari hasil pengamatan saat penelitian pendahuluan, hampir semua siswa harus selalu diingatkan untuk berkarakter yang baik. Contohnya di awal pelajaran membutuhkan cukup banyak waktu (15 menit-30 menit) untuk mengkondisikan anak siap belajar bahkan ada beberapa siswa yang perlu ditegur dengan cukup keras. Pada saat istirahat guru juga masih harus mengawasi dan menegur jika siswa berkarakter kurang baik. Hampir sepanjang waktu di sekolah, guru selalu mengingatkan dan menegur siswa yang berkarakter kurang baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran khusus tentang karakter belum ada. Disamping itu poster atau media pembelajaran tentang karakter di mitra, juga belum ada, apalagi media komputer. Media komputer yang tersedia di mitra hanya ada satu di ruang kepala sekolah. Pembelajaran untuk siswa belum menggunakan media komputer. Hal ini menjadi point strategis dalam pelaksanaan pengabdian yang dilakukan sebagai solusi dari masalah ini yaitu pelatihan bagi guru dan orang tua dalam penggunaan media komputer pada pembelajaran. Diberikan pula hasil penelitian tersebut yaitu software untuk media pembelajaran karakter, model pembelajarannya dan buku ajar nya.

Pembelajaran siswa di mitra selain terkendala dengan media juga dari sisi siswa itu sendiri. Siswa di mitra hampir semuanya adalah anak tuna grahita yang mempunyai IQ dibawah rata-rata, sehingga guru harus selalu mengulang-ulang materi pembelajaran dan sering meminta siswa melakukan aktivitas dengan berulang-ulang pula. Karena IQ yang kurang tersebut juga berdampak pada karakter siswa yang terlihat tidak mudah diatur. Hal ini menjadi pekerjaan lebih bagi guru dan juga orang tua. Situasi tersebut memerlukan solusi dalam peningkatan pelayanan bagi siswa diantaranya melalui kegiatan ini khususnya untuk kegiatan seminar dan atau pelatihan pengelolaan anak tuna grahita dalam pendampingan belajar karakter.

Situasi dari sisi sdm yaitu guru pada mitra, sebagian besar bukan berlatar belakang pendidikan luar biasa. Seluruh guru (tujuh guru termasuk kepala sekolah) adalah sarjana pendidikan bukan sarjana pendidikan luar biasa. Sehingga guru-guru juga perlu diberikan pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini.

Kegiatan pengabdian ini ditujukan untuk memberikan caregivers pada siswa SDLB Pelita Ilmu Semarang. Kegiatan pengabdian ini penting dilakukan karena terdapat beberapa persoalan mitra sebagai berikut :

1. Bidang Teknologi Informasi

- a. SDLB Pelita Ilmu Semarang belum ada media pembelajaran yang menggunakan komputer. Komputer yang ada hanya satu unit di ruang kepala sekolah. Di lain pihak siswa sangat membutuhkan media tersebut untuk memfokuskan perhatiannya dalam belajar sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi karena sebagian besar dalam satu kelas satu guru dengan satu atau dua siswa. Pembelajaran personal ini sangat baik jika didukung dengan media pembelajaran komputer.
- b. Tingkat IQ sebagian besar siswa berada pada tingkat ringan dan sedang sehingga termasuk klasifikasi mampu didik. Masalahnya adalah IQ tingkat tersebut linier dengan karakter yang tidak mudah diarahkan, karena karakteristik anak tuna grahita yang pelupa, daya serap/ penerimaan ilmu yang kurang dan cenderung semaunya sendiri. Hal ini menjadikan pembelajaran khusus tentang karakter sangat mereka butuhkan, khususnya dengan media komputer.



- c. Tidak semua anak-anak tersebut dapat menyerap yang disampaikan guru di sekolah, perlu pengulangan di rumah. Media pembelajaran yang digunakan pada pengabdian ini dapat digunakan juga di rumah dengan bimbingan orang tua atau pembimbing khusus.
2. Bidang Psikologi
 - a. Belum ada perumusan caregivers beserta tugasnya yang sangat dibutuhkan anak tuna grahita. Sehingga mereka membutuhkan model pembelajaran khususnya karakter sebagai acuan dalam mendampingi anak tuna grahita berkembang.
 - b. Anak-anak tersebut sangat membutuhkan pendampingan belajar khususnya tentang karakter secara personal dan masalahnya sekolah belum dapat memberikan pelayanan tersebut.
 - c. Buku ajar karakter untuk anak tuna grahita sudah kami hasilkan dari penelitian tahun 2017, permasalahannya adalah bagaimana siswa, guru, orang tua atau caregivers lainnya dapat memanfaatkan buku tersebut. Pada kenyataannya banyak guru SDLB tidak berlatar belakang pendidikan luar biasa apalagi orang tuanya sehingga siswa sangat kurang mendapatkan pelayanan khusus yang berkualitas.
 - d. Sekolah belum pernah mengadakan pelatihan kepada orang tua/ caregivers siswa tuna grahita tentang pengelolaan anak tuna grahita. Padahal mereka berhak mendapatkan perlakuan khusus untuk mengoptimalkan kemampuannya yang relatif terbatas.

Tujuan pada kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pelayanan kepada anak tuna grahita sehingga dapat mengoptimalkan pembiasaan karakter dan menunjang kecakapan perilaku hidupnya.

Program pengabdian ini membantu mitra untuk menyelesaikan masalah peningkatan pelayanan mitra kepada anak SDLB dan caregiver (orang tua atau pendamping anak) mengenai pembelajaran karakter.

Berdasarkan perumusan permasalahan di atas solusi yang diusulkan sesuai bidang permasalahan, sebagai berikut:

1. Bidang Teknologi Informasi
 - a. Perlunya penerapan media pembelajaran komputer khususnya media software berbasis audio video hasil penelitian tim pengabdian tahun 2016-2017.
 - b. Perlu pelatihan penggunaan media tersebut terutama untuk guru dan orang tua/ pendamping siswa.
2. Bidang Psikologi
 - a. Pentingnya kerjasama sekolah/ guru dengan orang tua dalam hal pendampingan belajar pada siswa. Hal ini dilakukan dengan diadakannya pelatihan untuk guru dengan orang tua/ caregivers tentang pengelolaan anak tuna grahita.
 - b. Perlunya penerapan model pembelajaran pendidikan karakter, hasil penelitian tim pengabdian tahun 2016-2017.
 - c. Perlu penerapan pembelajarannya dengan menggunakan buku ajar hasil penelitian tim pengabdian tahun 2016-2017.

METODE

Berdasarkan hasil survey, wawancara, FDG dan dokumentasi penyusun pada kegiatan penelitian riset terapan tahun 2016-2017, pembelajaran di SDLB tersebut masih menekankan pembelajaran mengurus diri sendiri (afektif) dan sangat kurang pembelajaran pada aspek kognitif dalam hal pembelajaran karakter. Sehingga justifikasi pengusul bersama mitra menentukan permasalahan prioritas mitra dan langkah-langkah solusinya yaitu :

Tabel 1. Langkah-langkah Solusi Permasalahan pada Mitra

No	Permasalahan	Langkah Solusi
----	--------------	----------------



1.	Waktu dan tempat belajar di sekolah terbatas	Memberikan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai kecepatan belajar anak berupa cd pembelajaran kartakter berbasis audio video
2.	Terbatasnya sarana belajar yang berbasis IT	Mengadakan media komputer dan software media pembelajaran karakter di mitra
3.	Terbatasnya kualitas dan kuantitas tenaga pendidik	Memberikan pelatihan untuk mengoptimalkan kebermanfaatan tenaga pendidik sehingga maksimal dalam pengelolaan pembelajaran anak tuna grahita
4.	Terbatasnya kemampuan tenaga pendidik/ guru/ orang tua	Membuat kegiatan pelatihan untuk caregivers bagi guru dan orang tua

Beberapa aspek yang didukung dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu :

a. Aspek mutu layanan

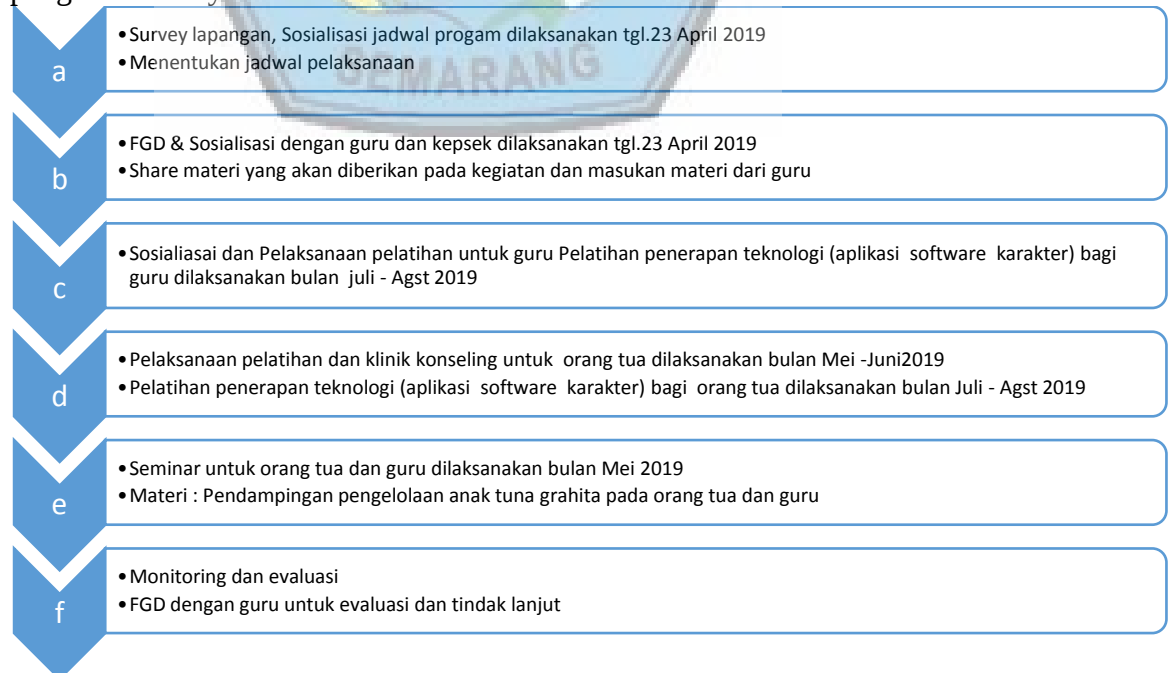
Mutu layanan yang didukung yaitu memberikan media komputer beserta software pembelajaran karakter kepada mitra. Selain itu juga diberikan pelatihan operasionalnya kepada guru dan orang tua/ pendamping siswa.

b. Aspek sosial

Kegiatan pengabdian yang diusulkan ini juga menerapkan model pembelajaran dan buku ajarnya. Sehingga dalam akhir kegiatan ini dapat diukur kemajuan pengetahuan dan sikap siswa tentang karakter yang diajarkan. Hal ini juga didukung dengan pelatihan kepada guru dan orang tua/ pendamping siswa tentang pengelolaan anak tuna grahita dan bagaimana membimbing mereka melalui pembelajaran secara personal. Kebermanfaatan aspek ini juga dapat menunjang ketrampilan/ kecakapan perilaku hidup anak tuna grahita.

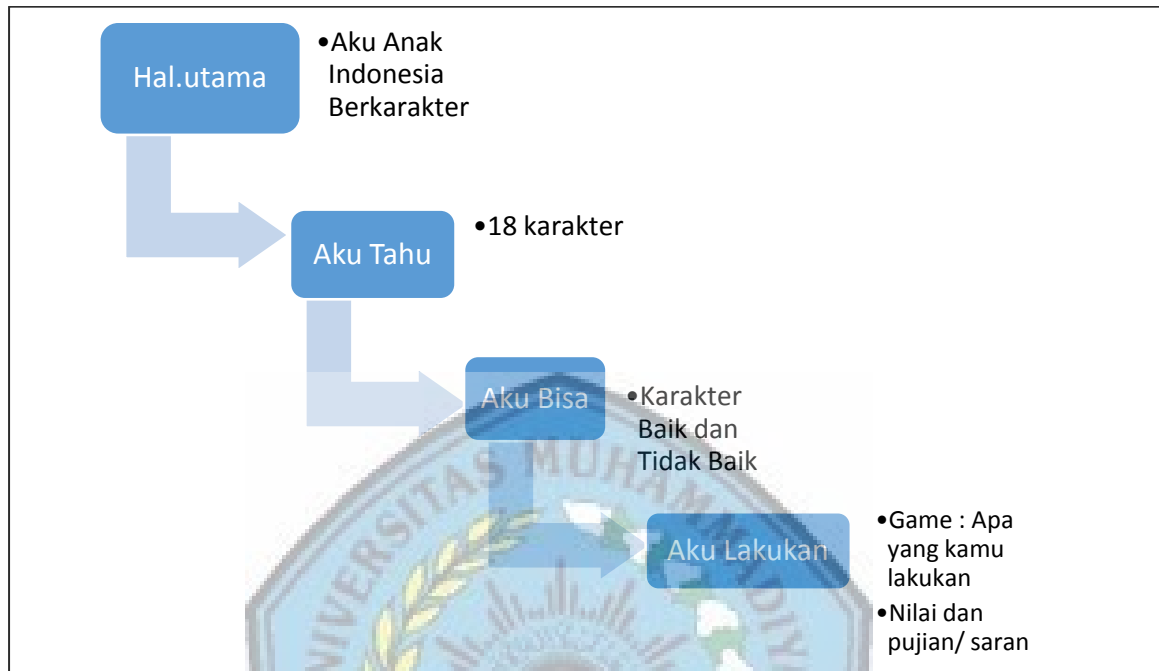
Metode yang digunakan yaitu pendampingan, pelatihan, seminar dan konseling.

Metode pelaksanaan/ tahapan yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu :



Penerapan teknologi yang diberikan yaitu pengaplikasian media pembelajaran karakter dengan media komputer. Berikut ini diberikan beberapa contoh tampilannya. Sedangkan struktur programnya sebagai berikut :

Gambar 1 Struktur Program Software



Sedangkan beberapa contoh tampilan programnya yaitu :

Gambar 2 Tampilan halaman depan



Gambar 3 Tampilan halaman menu utama



Gambar 4 Tampilan halaman Aku Tahu



Gambar 5 Tampilan halaman Aku Bisa



Gambar 6 Tampilan halaman Aku Lakukan



Gambar 7 Tampilan halaman hasil nilai dari game yang sudah dikerjakan siswa



Sedangkan rincian kegiatan iptek yang dilaksanakan yaitu :

1. Luaran Jasa : berupa pelatihan dan seminar untuk caregivers bagi guru dan orang tua.

No.	Peserta	Kegiatan
1.	Guru	a. Seminar dan pelatihan peningkatan kompetensi guru untuk memberikan pendampingan anak berkebutuhan khusus tuna grahita b. Pelatihan pengoperasian media pembelajaran karakter berbasis audio video c. Pelatihan pengembangan materi ajar karakter
2.	Orang tua	a. Seminar mengenai pendampingan belajar anak berkebutuhan khusus tuna grahita secara personal b. Pelatihan pengoperasian media pembelajaran karakter berbasis audio video

2. Metode pelaksanaan :

Metode yang diberikan yaitu metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensi anak tuna grahita yang disusun pada bahan ajar karakter berupa materi, petunjuk pelaksanaan dan keterangannya. Beberapa metode pembelajaran yang digunakan yaitu :

No.	Metode	Penjelasan
-----	--------	------------



1.	Metode Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran kontekstual menggunakan media yang berbasis audio video sehingga siswa mendapatkan gambaran riil dari video tersebut. Gambaran tersebut membantu siswa mengaitkan antara materi yang diajarkanya dengan situasi dunia nyata.
2.	Metode Pembelajaran Quantum	Quantum Learning dilaksanakan dengan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan otak kanan dan kiri, ada pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik) melalui media pembelajarannya sekaligus belajar dengan simulasi, permainan juga pengalaman siswa.
3.	Metode Pembelajaran Terpadu	Model pembelajaran yang diterapkan terpadu dalam setiap mata pelajaran ataupun antar mata pelajaran
4.	Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)	Metode pembelajaran dengan menemukan dan memecahkan masalah serta mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan melalui pendampingan dari guru atau orang tua.
5.	Metode Pembelajaran Koopertif (Jigsaw)	Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (<i>larning community</i>) antara siswa dengan guru atau orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seminar Mengenal Karakter Klinis Anak Tuna Grahita dalam Belajar dan Metode Caregivers Anak Tuna Grahita

Materi mengenai mengenal Karakter Klinis anak berkebutuhan khusus (ABK) disampaikan oleh Alice Zellawati, M.Psi. Garis besar materinya membahas tentang ciri-ciri anak retardasi mental ditandai dengan keadaan perkembangan mental individu yang kurang sempurna atau tidak lengkap, dan hal ini dapat diketahui selama masa perkembangan sehingga berpengaruh pada semua tingkat inteligensi, baik kemampuan kognitif, bahasa, motorik, maupun kemampuan sosialnya. Retardasi mental kadang disertai gangguan jiwa atau gangguan fisik lain. Anak mental retardasi terbagi atas lima tingkatan yakni, Mental Retardasi Ringan, Sedang, Berat, Sangat Berat dan Keparahan tidak di tentukan.

Anak retardasi mental ringan termasuk dalam kelompok mampu didik. Oleh karena itu pendidikan untuk anak-anak berkebutuhan khusus menjadi sangat penting adanya. Hal ini juga sudah menjadi amanat hak atas pendidikan bagi penyandang kelainan atau ketunaan yang telah ditetapkan didalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 yang disebutkan bahwa "pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial".

Hasil dari kegiatan ini selain peningkatan kemampuan siswa MR tentang karakter, peningkatan pola caregiver ABK pada guru dan orang tua juga jasa konsultasi dengan psikolog terkait caregivers dan penanganan ABK. Produk hasil penelitian yang digunakan dalam pengabdian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran membaca, buku ajar "Aku Anak Indonesia Aku Berkarakter Mulia".

Gambar 8. Kegiatan Seminar Pengelolaan Klinis ABK



Hal yang utama yaitu pelatihan pelayanan klinis anak retardasi mental. Pada materi ini berisi upaya peningkatan keberfungsian dan bantuan orangtua yang merupakan hal yang esensial untuk mengembangkan anak-anak mereka. Pengetahuan dan pengalaman orangtua perlu ditingkatkan untuk mengerti dan mengetahui masalah anaknya, karena orangtualah yang mengetahui secara intuitif apa yang terbaik untuk anak mereka. Selain itu juga perlu kontrol orang tua terhadap perkembangan kemampuan anak. Sehingga pengelolaan kemampuan anak dapat secara bersinergi antara di sekolah dan di rumah karena ABK juga bisa menjadi anak yang berprestasi dan membanggakan. Selain itu juga diberikan teknik-teknik caregivers untuk mendampingi ABK dalam belajar.

Gambar 9. Kegiatan Seminar Metode Caregivers



Pelatihan Pengenalan Media Pembelajaran Karakter Berbasis Audio Video dan Pengembangan Media Pembelajarannya

Pelatihan ini dilakukan di mitra untuk mengenalkan berbagai media untuk belajar anak tuna grahita. Selain itu juga diberikan pengenalan media komputer sebagai sumber belajar siswa.

Lavie dan Lentz (dalam Arsyad A, 2002) mengemukakan empat fungsi media khususnya media visual, yaitu :

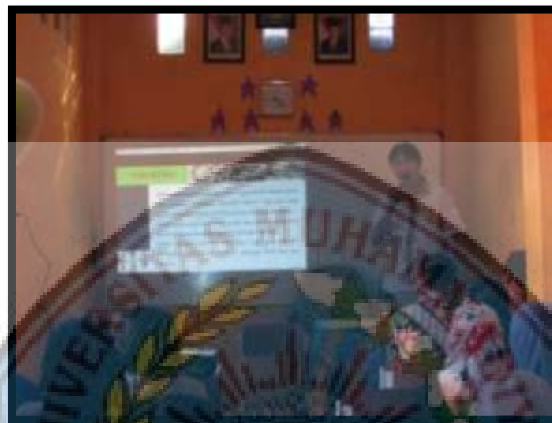
- 1.Fungsi Atensi : fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyerupai teks materi pelajaran.
- 2.Fungsi Afektif : fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa

3. Fungsi Kognitif : fungsi kognitif media visual mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris : fungsi kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan dengan cara verbal.

Pemakaian media audio-visual dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Gambar 10. Kegiatan Seminar Pengenalan Media Pembelajaran



Selain kegiatan pelatihan tersebut juga dilakukan kegiatan untuk orang tua juga guru pada program pelatihan mengoperasikan media pembelajaran dan menggunakan buku ajarnya. Metode yang digunakan yaitu pembelajaran kontekstual yang mengkaitkan materi yang disampaikan dengan situasi sehari-hari siswa sehingga menstimulasi ABK untuk menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan penerapannya sehari-hari. Hal ini juga memberikan makna pembelajaran bagi siswa.

Pelatihan pengoperasionalan dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio video di SDLB pelita Ilmu berupa paparan dan demo program. Sedangkan pelatihan operasionalnya dilakukan di laboratorium komputer kampus Unaki pada pertengahan bulan Agustus 2019.

Seminar Model Pembelajaran Karakter

Seminar mengenai pendidikan karakter kepada guru dijabarkan mengenai model pembelajarannya dan implementasinya berbasis subyek dan obyek. Implementasi berbasis subyek yaitu siswa, guru, komponen sekolah lainnya. Implementasi berbasis obyek yaitu : kelas dan kultur sekolah.

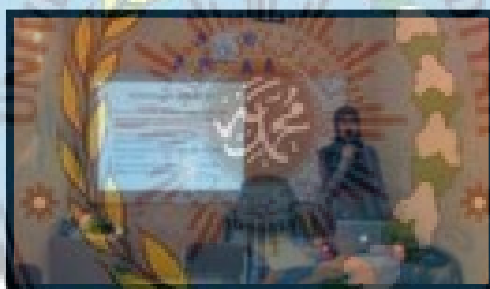
Killen (1988) dan Depdiknas (2005) dalam Sanjaya (2006) menjelaskan ada 8 prinsip dalam memilih strategi pembelajaran, yaitu: berorientasi pada tujuan, mendorong aktivitas siswa, memperhatikan aspek individual siswa, mendorong proses interaksi, menantang siswa untuk berpikir, menimbulkan inspirasi siswa untuk berbuat dan menguji, menimbulkan proses belajar yang menyenangkan, serta mampu memotivasi siswa belajar lebih lanjut.

Menurut Lie (2004) pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (learning community). Siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari sesama siswa. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen itu adalah (1)

saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan. Ada lima tahapan dalam Cooperative Learning, yaitu: (1) mengklarifikasi tujuan dan establishing set, (2) mempresentasikan informasi atau mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, (3) membantu kerja kelompok belajar, (4) menguji berbagai materi, dan (5) memberikan pengakuan.

Model Pembelajaran Kuantum sebagai salah satu model yang dapat dipilih guru agar pembelajar dapat berlangsung secara menyenangkan (*enjoyful learning*). Pembelajaran Kuantum sesungguhnya merupakan ramuan atau rakitan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi/neurolinguistik yang jauh sebelumnya sudah ada. Di samping itu, ditambah dengan pandangan-pandangan pribadi dan temuan-temuan empiris yang diperoleh DePorter ketika mengembangkan konstruksi awal Pembelajaran Kuantum. Menurut DePorter dalam Quantum Learning, 1999, Quantum Learning menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar dengan teori, keyakinan dan metode kami sendiri. Termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti: 1) Teori otak kanan/kiri, 2) Teori otak triune (3 in 1), 3) Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik), 4) teori kecerdasan ganda, 5) pendidikan holistik, 6) belajar berdasarkan pengalaman, 7) belajar dengan simbol, 8) belajar dengan simulasi/permainan.

Gambar 11. Kegiatan Seminar Model Pembelajaran Karakter



Pada sesi tanya jawab sebagian besar orang tua memasrahkan tanggung jawab pendidikan anaknya di sekolah dan kurang berperan dalam mensinergikannya di rumah. Setelah diberikan materi seminar dan pelatihan, banyak orang tua yang menyadari potensinya untuk berperan dalam perkembangan anaknya. Sebagian besar orang tua menanyakan beberapa kasus khusus dan solusinya, misalnya menangani anak yang tantrum, bagaimana membangun pola komunikasi yang baik dengan anak dan menemukan potensi anak untuk dikembangkan.

Faktor pendukung kegiatan pengabdian ini adalah peran aktif guru dan orang tua serta sikap dan tanggapan mereka yang sangat positif. Hal ini karena sekolah belum pernah mengadakan program edukasi kepada orang tua dan guru-guru juga tidak banyak yang berkesempatan mengikuti pelatihan di luar sekolah.

Faktor yang kurang mendukung yaitu gangguan dari ABK yang ingin tahu dan masuk ke ruangan kegiatan dan beberapa orang tua yang membawa anak kecil yang harus keluar masuk ruangan karena mengawasi anaknya bermain di luar atau anaknya yang keluar masuk ruangan.

Hasil dari kegiatan ini yaitu meningkatnya pengetahuan dan ketrampilan operasional komputer guru dan orang tua dalam memberikan pendidikan karakter bagi anak tuna grahita. Bagian ini ditulis dalam bahasa Indonesia.



KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian pendidikan karakter anak tuna grahita meliputi kegiatan sosialisasi, seminar dan pelatihan.

Meningkatnya kesadaran orang tua dan guru dalam memberikan pelayanan khusus dalam pengembangan karakter anak tuna grahita terlihat dari sesi tanya jawab yang sangat interaktif dan antusias.

Hasil dari kegiatan pengabdian yaitu meningkatnya pengetahuan mitra dalam pengelolaan anak tuna grahita dan ketrampilan mengoperasikan software sebagai media pembelajarannya serta penerapan buku ajarnya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada DRPM Kemenristekdikti yang telah mendukung berlangsungnya kegiatan ini dalam skema Program Kemitraan Masyarakat dengan no. kontrak 110/SP2SH/PPM/DRPM/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pengajaran*. Publisher : Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Kustawan, D. (2016). *Bimbingan dan Konseling bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT. LUXIMA METRO MEDIA
- Lie, Anita. 2004. *Cooperatif Learning*. Gramedia, Jakarta
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta