



This is an open article under the  
CC-BY-SA license

## ***MANDIRI BUSY STORY BOOK* BERBASIS *QR CODE* UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK TUNAGRAHITA DI SLB MUHAMMADIYAH SIDAYU**

Rahmah Diva Aprilia<sup>1</sup>, Alyatul Chasanah<sup>2</sup>, Nur Azmi Azizah<sup>3</sup>, Idhoofiyatul Fatin<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya  
[rahmadiva32@gmail.com](mailto:rahmadiva32@gmail.com)<sup>1</sup>, [lytlhsnh@gmail.com](mailto:lytlhsnh@gmail.com)<sup>2</sup>, [azizahhz14@gmail.com](mailto:azizahhz14@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[idhofatin.pbsi@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:idhofatin.pbsi@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>4</sup>,

Submitted : 14 November 2023

Accepted : 29 April 2024

Published : 30 April 2024

**Abstrak** Siswa tunagrahita di SLB Muhammadiyah Sidayu memiliki tingkat kemandirian yang rendah sehingga diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk mengatasinya. *Mandiri Busy Story Book* Berbasis *QR Code* merupakan salah satu jenis *busy book* yang memiliki alur cerita mulai dari bangun tidur hingga pulang sekolah yang dirancang untuk dapat meningkatkan kemandirian siswa tunagrahita yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa tunagrahita di SLB Muhammadiyah Sidayu dengan menggunakan *Mandiri busy story book*. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan utama yaitu *pre-test*, proses pendampingan, dan *post-test*. Hasil dari kegiatan pengabdian diketahui bahwa kemandirian siswa meningkat 90%. Pada *pre-test*, siswa rata-rata hanya menguasai 4 keterampilan meningkat menjadi 10 keterampilan dari 12 keterampilan yang ditargetkan. Keberhasilan tersebut terjadi karena media yang dirancang dapat membantu memperagakan kemandirian yang perlu dilatihkan kepada siswa sehingga siswa menjadi terbiasa dalam melakukan aktivitas kemandirian yang dibutuhkan.

Kata kunci: tunagrahita, Kemandirian, *Busy Book*

### **1. PENDAHULUAN**

Keberadaan Sekolah Luar Biasa pada dasarnya sebagai bentuk upaya pemerintah untuk memberikan suatu pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan anak berkebutuhan khusus (Darma, 2015). SDLB Muhammadiyah Sidayu

merupakan Lembaga Pendidikan swasta di kabupaten Gresik yang menaungani anak-anak yang memiliki keterbelakangan. Anak-anak di SLB Muhammadiyah Sidayu sebagian besar masih belum bisa mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hal. Hal ini

banyak disebabkan karena kurang terfokusnya pembelajaran yang mengacu pada kemandirian siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari serta penggunaan media yang masih kurang efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemandirian pada siswa di SLB Muhammadiyah Sidoarjo. Dalam pembelajarannya, diperlukan keterlibatan orang tua dalam membentuk kemandirian anak tunagrahita dapat diwujudkan dalam bentuk kerjasamadengan sekolah maupun pihak yang terlibat untuk mendukung tumbuh kembang anak, memberikankesempatan pada anak untuk belajar, dan menjadi sumber belajar bagi anak (Rudita, Abdul & Rizqi, 2021).

Setiap anak memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran yang berbeda-beda, mulai dari level mudah hingga sulit, namun beberapa anak memiliki permasalahan yang cukup berat dan dibutuhkan bantuan dari orang tua, guru, maupun orang lain yang memang ahli dalam bidangnya untuk membantu proses pembelajaran anak yang memerlukan penanganan khusus seperti anak yang mempunyai keterbelakangan mental dan anak yang mempunyai IQ rendah. Individu dengan *intelligence quotient*

(IQ) di bawah rata-rata (emosional, kognitif, psikomotorik) yang ditandai dengan disabilitas intelektual dan ketidakmampuan untuk menyesuaikan perilaku yang baik pada diri sendiri atau orang lain (Sanusi & Dianasari, 2020).

Gangguan pada anak berkebutuhan khusus tidaklah sama antara satu anak dengan anak yang lain karena dilihat dari keterbelakangan yang mereka miliki. Anak berkebutuhan khusus memiliki perhatian dan daya ingat yang lemah serta tidak mampu berkonsentrasi pada hal-hal yang serius dan dalam waktu yang lama, dan anak tunagrahita cenderung mudah bosan (Anwar, 2021). Hal ini dapat menjadi penghambat dalam perkembangan kognitif dan dalam melakukan aktivitas sehari-hari mereka. Maka dari itu perlu adanya bantuan berupa penanganan khusus untuk peningkatan kognitif terutama dalam pembelajaran dan kemandirian dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Namun permasalahan bukan hanya ada pada anak berkebutuhan khusus yang dididik saja tetapi juga ada pada guru atau pendidiknya.

Anak berkebutuhan khusus ini mengalami hambatan dalam pembelajaran dan pengembangan, oleh sebab itu mereka memerlukan layanan

pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing anak, (Maftuhati, 2014). Cara mengajar dan teknik mengajar yang digunakan tentunya tidak sama dengan teknik pembelajaran yang diberikan pada anak yang tidak memiliki kebutuhan khusus pada umumnya. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk membantu anak berkebutuhan khusus dan guru dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan kemandirian pada anak berkebutuhan khusus terutama pada anak tunagrahita.

Salah satu prinsip pendekatan untuk mendidik anak berkebutuhan khusus adalah prinsip keperagaan, sehingga sebaiknya siswa diajak mengalami hal nyata atau seperti nyata (Soemantri, 2019). Untuk itu media *mandiri busy story book* berbasis *QR code* guna meningkatkan kemandirian pada anak tunagrahita digunakan sebagai media pembelajran tambahan sehingga siswa bisa belajar melatih kemandirian siswa tunagrahita. Metode pembelajaran secara langsung untuk meningkatkan kemandirian pada anak tunagrahita dengan menggunakan mandiri busy story book berbasis *QR code* akan melatih kemampuan anak dalam melakukan

kegiatan sehari-hari yang dilakukan berulang-ulang dalam keseharian.

Media mandiri busy story book berbasis *QR code* ini meliputi aktivitas sehari-hari seperti merapikan tempat tidur, mandi, memasukkan alat tulis kedalam kedalam tas, memakai sabuk, mengancing baju, menali sepatu, serta kegiatan lain yang sudah dirancang guna meningkatkan kemandirian anak berkebutuhan khusus untuk melatih serta meningkatkan kemandirian dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian, disebutkan bahwa *busy book* merupakan media permainan yang mampu mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti berkomunikasi, berbagi peran, belajar disiplin, belajar ketelitian, kesabaran, kecermatan dengan bentuk dan warna, berani mengambil keputusan dan belajar bertanggung jawab untuk melepas, menempel, dan menggerakkan seperti bentuk semula. Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi, berapresiasi dan berkreasi pada diri anak sehingga nilai estetika dan etika dapat terbentuk secara optimal (Arianingsih, 2021).

Dengan menggunakan metode yang menarik dan juga menyenangkan

bagi anak menjadi salah satu cara yang bisa digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemandirian pada anak berkebutuhan khusus. Abdullah (2013) menyatakan bahwa pengembangan prinsip-prinsip pendekatan secara khusus yang dapat dijadikan dasar dalam upaya mendidik anak berkelainan yakni prinsip kasih sayang, prinsip layanan individu, prinsip kesiapan, prinsip keperagaan, prinsip motiva, prinsip belajar dan bekerja kelompok, prinsip keterampilan, prinsip penanaman dan penyempurnaan. Dalam mencapai tujuan hal tersebut, penggunaan media bisa menjadi salah satu pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya bantuan media *Mandiri busy story book* berbasis QR code anak dapat dengan mudah berinteraksi dan mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan lebih menyenangkan dan efektif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Anak tunagrahita ialah anak dengan gangguan pada perkembangan intelektual sehingga mempengaruhi perkembangan kognitif dan perilaku adaptif, tidak fokus, emosi tidak stabil,

suka menyendiri, pendiam dan sensitif terhadap cahaya (Yosiani, 2014). Anak tunagrahita masih bisa baca, tulis, pelajari penghitungan mudah tetapi pada umumnya memiliki umum hambatan komunikasi dan keterampilan sosial (Na et al, 2017). Memberikan pendidikan kepada orang-orang yang membutuhkan kebutuhan khusus harus mengambil pendekatan yang manusiawi, dengan mempertimbangkan penghormatan terhadap hak asasi manusia dan kesetaraan gender (Arif, 2016).

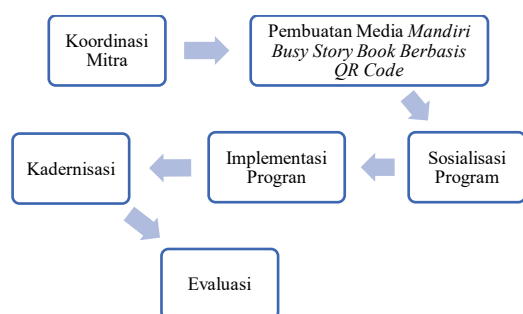
Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan (Mitra & Purnawarman, 2019; Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021).

Pada abad ini, keberadaan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berjalan (Arini et al., 2017; B Boholano, 2017). Salah satu jenis dari media pembelajaran

yang cocok untuk anak tunagrahita adalah *busy book*. Beberapa kelebihan media *busy book* yaitu dapat meningkatkan kinerja otot untuk melakukan gerakan, melatih kemampuan kognitif, membantu dalam memecahkan masalah, melatih rasa tanggungjawab, melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan dalam memegang benda dan meletakkan sesuatu sesuai tempatnya, dan dapat melatih anak dalam menulis dan makan dengan baik. Kegiatan peningkatan motorik halus melalui media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan bina diri anak sehingga dapat bermanfaat bagi anak di kemudian hari, agar anak mampu melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri (Arianingsih, 2021).

### 3. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat di SLB Sidayu dilakukan dalam beberapa tahap yang tersaji dalam diagram berikut.



Gambar 1. Tahap pengabdian

Pada tahap pertama, tim melakukan koordinasi dengan dengan mitra yakni diskusi mengenai keseluruhan persiapan kegiatan juga menyusun time line kegiatan. Selanjutnya, tim mengembangkan media yang diawali dengan perancangan, pengembangan, dan validasi. Pada tahap ketiga, tim melakukan sosialisasi kepada mitra serta menyepakati teknis pelaksanaan implementasi. Kegiatan sosialisai dilakukan kepada kepala sekolah dan seluruh guru di SLB Muhammadiyah sidayu yang dilakukan secara luring. Pada tahap keempat, tim melakukan implementasi media pada 20 siswa dalam 7 kali pertemuan. Pada pelaksanaannya, tim dibantu oleh guru. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan pre-test dan juga post-test untuk melihat peningkatkan hasil kemandirian siswa.

Tahap kelima adalah pembentukan kader. Kader di sini adalah seluruh guru di SLB Muhammadiyah Sidayu. Setelah melaksanakan kegiatan secara keseluruhan, tim membuat evaluasi program yang dilakukan untuk mencari ketidakefektifan atau kekurangan dari pelaksanaan program yang telah dilaksanakan sebagai bahan ajar dalam melaksanakan program agar tercipta

metode yang lebih baik dan efektif untuk kedepannya.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program PKM pengabdian masyarakat mandiri busy story book berbasis QR code telah berjalan dari bulan Juni hingga Oktober dan sudah mencapai 100% dengan 7 kali pertemuan pendampingan. Dalam pelaksanaannya. Kegiatan pendampingan dilakukan selama 5 hari dan 2 hari untuk pre-test dan post-test.



Gambar 2. Pendampingan

Pada pelaksanaan pendampingan, siswa diajari untuk menggunakan tiap-tiap item yang ada pada mandiri busy story book yang memang dirancang khusus untuk kegiatan sehari-hari secara runtut dan dengan item pada buku yang dibuat semirip mungkin dengan kenyataannya. Selain diajarkan kemandirian dalam melakukan kegiatan sehari-hari, siswa juga diajarkan mengenal angka melewati angka yang tertera pada halaman dimana siswa diminta untuk menunjukkan jam

keberangkatan dan keperluan sekolah dan juga pada halaman menyusun buku dalam rak yang pada item bukunya disertai dengan angka, sehingga siswa diminta untuk menyusun buku sesuai dengan angka.

Pada media busy story book berbasis QR code, siswa juga diajarkan mengenai nama-nama kegiatan yang disediakan dalam media berbentuk deskripsi yang ditempelkan pada bagian bawah kegiatan. Siswa dan guru juga dapat mendengarkan deskripsi serta langkah-langkah dalam penggunaan media mandiri busy story book dengan cara scan QR yang sudah disediakan menggunakan smartphone, Media audio adalah media yang mengandung unsur suara agar peserta didik dapat memperoleh informasi tentang indera pendengarannya.



Gambar 3. Beberapa contoh wujud isi buku

Dalam kegiatan ini dari pihak tim PKM-PM menghadirkan solusi untuk masalah pada siswa SDLB Muhammadiyah Sidayu yang masih belum mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran mandiri busy story book berbasis QR code. Setelah dilakukannya pre test pada awal kegiatan dan post test pada akhir kegiatan setelah dilakukannya proses pendampingan yang menunjukkan grafik peningkatan pada kemandirian siswa di SDLB Muhammadiyah Sidayu. Pretest dan posttest yang diberikan adalah 12 keterampilan kemandirian yang menjadi sasaran yang juga tertuang dalam setiap halaman media.



**Tabel 1.** Grafik Peningkatan Kemandirian Siswa

Dari hasil grafik tersebut tim juga mengetahui bahwa minat belajar siswa SLB Muhammadiyah Sidayu mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 90%. Pada pretest, siswa rata-rata hanya menguasai 4 keterampilan meningkat menjadi 10

keterampilan dari 12 keterampilan yang ditargetkan. Berikut ada tabel perbandingan keterampilan siswa pre-test dan post-test.

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Pretest dan Posttes Siswa

Kode Siswa	Pre-test	Post-test
1.C1	4	9
2.C1	2	6
3.C	2	8
4.C1	3	9
5.C1	3	11
6.C	5	12
7.C	3	10
8.C1	4	11
9.C1	4	12
10.C	4	10
11.C	4	10
<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan untuk kader. Pelatihan dilakukan pada seluruh guru. Selain itu, dilanjutkan juga dengan pengkaderan intensif pada siswa terpilih. Melalui buku panduan mitra, kader dapat menggunakan media secara mandiri serta dapat melanjutkan media serta dapat mengakses qr code secara mandiri. Berdasarkan hasil dari kaderisasi terdapat 2 anak yang mampu dalam menggunakan media serta memperkenalkan media kepada temannya. Selain itu, terdapat 2 guru yang sudah bisa menggunakan media seperti semestinya, sehingga sangat

berpotensi untuk melanjutkan program. Kader juga dapat melakukan pelatihan pembuatan dan penggunaan media dengan pihak sekolah lain. Selain itu, bagi tutor sebaya dapat memperkenalkan media Mandiri Busy Story Book Berbasis QR Code kepada siswa baru.



**Gambar 3.** Kader guru dalam tindak lanjut implementasi media

## 5. KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar sebagaimana yang telah direncanakan diawal kegiatan dengan anggota tim, dosen pembimbing maupun pihak mitra yakni SLB Muhammadiyah Sidayu. Semua tujuan dari program kreativitas mahasiswa pengabdian masyarakat Mandiri Busy Story Book Berbasis QR Code: Solusi Meningkatkan Kemandirian Pada Anak Tunagrahita di SLB Muhammadiyah Sidayu dapat terimplementasi dengan baik walaupun ada beberapa hal yang menjadi kendala karena keterbelakangan yang dimiliki oleh siswa dan tidak bisa

dipaksakan, namun pemberian materi secara berulang selama proses pendampingan dapat membuat perubahan pesat siswa di SLB Muhammadiyah Sidayu. Selain kemampuan kemandirian siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari meningkat, siswa di SLB Muhammadiyah Sidayu juga mengalami peningkatan sebesar 90%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim sampaikan kepada Dirjen Belmawa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, SLB Muhammadiyah Sidayu, dan Universitas Muhammadiyah Surabaya atas kesempatan yang sangat berharga untuk melaksanakan program PKMPM.

## DAFTAR PUSTKA

- Abdullah, Nandiyah. 2013. *Mengenal anak berkebutuhan khusus*. URL: <https://www.academia.edu/download/51984206/388-729-1-SM.pdf> Diakses tanggal 06, Oktober 2023.
- Anwar, N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Angka Berbasis Unity Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita di SDLB Arnadya. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media*



# HUMANISM

## JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/HMN>

- Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(3), 105-111.
- Arif, M. (2016). Islam Humanis, HAM, dan Humanisasi Pendidikan: Eksposisi Integratif Prinsip Dasar Islam, Kebebasan Beragama, Kesetaraan Gender, dan Pendidikan Humanis. *Musawa : Jurnal Studi Gender dan Islam*, 15(2). <https://doi.org/10.14421/musawa.v15i2.1307>
- Arianingsih. (2021). Busy Book Media Belajar yang Menarik dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 26 (1), 38-45. <https://doi.org/10.21831/hum.v26i1.40266>
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi. (2017). The Use of Comic As a Learning Aid To Improve Learning Interest of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*, 2(1), 71–78. <https://doi.org/10.5281/zenodo.221004>.
- Darma, P. (2015). Pelaksanaan Sekolah Inkusi di Indonesia. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 147-300.
- Irsyadi, Fatah Y.A. Nugroho, Yusuf S.2015. *Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect*. URL: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/296> diakses tanggal 06, Oktober 2023
- Maftuhatin, Lilik. 2014. Evaluasi pembelajaran anak berkebutuhan khusus (ABK) di kelas inklusif di SD plus darul ulum Jombang. *Religi: Jurnal studi Islam volume no 2*, Oktober 2014 URL: <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/religi/article/view/421> diakses tanggal 06, Oktober 2023
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Na, T. (2017). Orientasi Happiness pada Orang Tua yang Memiliki Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Psikologi Undip*, 16(1), 32-39. <https://doi.org/10.14710/jpu.16.1.32-39>.
- Rudita, R. M., Huda, A., & Pradipta, R. F. (2021). Hubungan pola asuh orang tua dengankesadaran bina diri anak tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12021p8-12>
- Sanusi, R & Dianasari, E. (2020). Pengembangan FlashCard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan

- Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan, 7(2), 37-45.
- Sanusi, R. et al. (2020) 'Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan', *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), p. 37. doi:10.30734/jpe.v7i2.745.
- Soemantri, S. (2019)'PBL dengan pendekatan realistic mathematic meningkatkan nilai karakter siswa berkebutuhan khusus', *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), pp. 1-12. doi:10.33654/math.v5i1.468.
- Yosiani, N. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111-124.
- Yumaika, C, and Ardisal (2018) 'Evektivitas Senam Ceria untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan'. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(3), pp.46-52.