

IMPLEMENTASI KOMUNIKASI VISUAL
MELALUI
MEDIA COMPUTER PICTURE DALAM
KOMUNIKASI ANTARA GURU DAN SISWA-
SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS

Ana Kuswanti

FISIP Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.
Kuswantiana77@gmail.com / kuswan_tiana@yahoo.co.id

ABSTRAK

Komunikasi visual adalah komunikasi melalui penglihatan yang mengkombinasikan seni, lambang, huruf, tata letak dan warna dalam penyampaian agar dapat diterima secara efektif. Tujuan penelitian untuk menggambarkan implementasi komunikasi visual dengan media *Computer Picture (Cmpic)* sebagai metode belajar siswa berkebutuhan khusus. Metode penelitian kualitatif, bersifat deskriptif, dilakukan di Sekolah Dasar Inklusi Purba Adhika Karang Tengah Jakarta Selatan. Pengumpulan data: wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumen pribadi, dokumen resmi serta menggunakan keabsahan data melalui triangulasi sumber, metode dan teori. Waktu penelitian Mei-Oktober 2012. Hasil penelitian: (1) anak berkebutuhan khusus memiliki karakter yang berbeda-beda; (2)

pola pembelajaran dimulai dari kepatuhan, rasa gembira, dan terapi visual sederhana secara bertahap, serta penggunaan metode pembelajaran *Compvic*; (3) terapi bermain. Kesimpulan, komunikasi visual melalui media *Compvic* dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa berkebutuhan khusus dalam memahami materi pelajaran. Materi media *Compvic* terdiri dari memberi nama pada objek gambar; mencocokkan gambar dan tulisan; mengenali warna, huruf, bilangan; yang pada akhirnya siswa mampu merangkai suatu cerita berdasarkan peristiwa yang ditampilkan guru. Penerapan media *Compvic* merupakan upaya untuk menggali potensi siswa untuk memiliki kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain.

Kata Kunci: Komunikasi Visual, Media *Compvic*.

PENDAHULUAN

Memasuki era informasi teknologi saat ini, ketika komunikasi antar manusia di seluruh belahan bumi sudah demikian mudahnya, masih ada saja sekelompok manusia yang tersisih. Tersisih, karena mereka tidak mampu mengadakan komunikasi dengan orang yang paling dekat sekalipun. Mereka sulit mengekspresikan perasaan dan keinginan. Mereka juga hidup terkurung dalam dunianya sendiri yang sepi, menunggu uluran tangan dari orang lain untuk menariknya keluar, ke dunia yang lebih bebas. Ia adalah anak berkebutuhan khusus (*autisme*).

Pada anak *autisme*, gejalanya meliputi tiga area yaitu interaksi, komunikasi, dan perilaku. Semuanya ini biasanya terjadi sebelum si anak menginjak usia tiga tahun. Dalam berinteraksi, ia sering mengalami kegagalan karena tidak tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain atau sering diartikan mempunyai dunia sendiri.

Setiap individu penyandang autisme mempunyai gangguan yang berbeda, dan mempunyai gaya sendiri dalam upaya mencerna informasi secara efektif. Dalam menghadapi variasi jenis kelebihan dan kekurangan masing-masing anak, kemampuan untuk mengobservasi menjadi sangat penting. Guru adalah pendidik dan pengamat di sekolah. Banyak hal yang harus diamati, kebiasaan anak dalam menghabiskan waktu, kedisiplinan, perilaku yang sering ia tampilkan, bagaimana ia mencerna informasi, bagaimana respons anak terhadap usaha guru mengajarkan kebiasaan baru di sekolah. Hal ini sangat penting khususnya bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus, untuk berusaha memberi penanganan terbaik bagi mereka. Gangguan pada anak autisme dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Gangguan dalam bidang interaksi sosial. (2) Gangguan sensoris merupakan gangguan yang sangat sensitif terhadap sentuhan; suara keras; suka mencium-cium, menjilat mainan atau benda-benda; tidak sensitif terhadap rasa sakit dan rasa takut. (3) Gangguan pada pola bermain; tidak kreatif dan tidak imajinatif; tidak bermain sesuai dengan fungsi mainan; dapat sangat lekat benda tertentu. (4) Gangguan pada perilaku; hiperaktif atau hipoaktif; melakukan gerakan yang diulang-ulang. (5) Gangguan pada afektif yang berupa gangguan emosi (sering marah, tertawa, menangis tanpa alasan yang jelas); kadang suka menyerang dan merusak; kadang anak berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri; tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain.

Pelayanan pendidikan bagi anak autisme merupakan suatu kegiatan yang terpadu dan juga melibatkan unsur-unsur orangtua, tenaga pendidik, penyelenggara pendidikan, tenaga profesional, lembaga pemerintah. Dari masing-masing unsur tersebut harus berbentuk suatu jaringan kerja sehingga dapat mengembangkan program-program yang bersifat inovatif secara berkelanjutan dan mampu memberikan pelayanan pendidikan bagi anak autisme.

Dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan komunikasi visual melalui media *Computer Picture (Compic)* akan membantu anak berkebutuhan khusus dalam menerima pelajaran secara mudah, sehingga anak berkebutuhan khusus (*autisme*) lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga target pendidikan bisa mengikuti kurikulum yang berlaku dan siswa menjadi mudah memahami pelajaran dan hasilnya siswa dengan mudah dapat bersosialisasi baik dengan teman, guru, orang tua, dan masyarakat sekitarnya.

Fokus dalam penelitian ini adalah melakukan proses pembelajaran dengan komunikasi visual melalui indera penglihatan. Komunikasi visual diawali dengan penggunaan kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, kartu bilangan, kartu angka, kartu bentuk secara konvensional dan setelah itu baru proses pembelajaran dengan menggunakan media *computer picture (Compic)*.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Visual

Menurut Turner dan West¹, menyatakan bahwa komunikasi adalah proses sosial di mana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Komunikasi visual² sesuai namanya adalah komunikasi melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, huruf, tata letak dan warna dalam penyampaiannya agar dapat diterima secara efektif sesuai dengan target yang diinginkan.

1 Turner H. Lynn dan West Richard, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2008), h.5

2 Pajjan Low Ho Andre, *Great Motivation Smart Communication*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h.136.

Beberapa manfaat visual dalam pembelajaran antara lain, visual dapat memotivasi siswa dengan cara menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian serta mendapatkan respon-respon emosional. Selain itu, visual juga dapat menyederhanakan informasi yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata. Dengan kata lain, peranan visual dalam pembelajaran termasuk penting untuk mendukung informasi tertulis dan informasi lisan (*verbal information*).

Media visual (gambar) merupakan alat bantu komunikasi yang mewujudkan tujuan komunikasi untuk anak, dan di samping itu anak lebih mudah belajar memahami melalui gambar-gambar (*visual-learners*). Terkait dengan pembelajaran anak autis dengan menggunakan media visual (gambar) mencakup identifikasi benda, mencocokkan (*matching*), identifikasi warna, identifikasi bentuk, identifikasi huruf, identifikasi angka, dan identifikasi kata kerja. Pembelajaran dengan komunikasi visual bertujuan untuk membantu anak dalam generalisasi dan supaya anak mampu menguasai beberapa konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan lain-lain.

Disamping komunikasi visual/media gambar untuk mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak. Cara pembelajarannya dengan cara mengambil satu gambar dan meletakkan diatas meja didepan anak, dan beri perintah atau instruksi sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam memberikan instruksi harus disampaikan dengan singkat, jelas dan konsisten dengan suara netral (cukup keras, tegas dan bukan membentak) agar anak mudah memahami.

b. Media *Computer Picture (Compic)*

1) Sebagai Media Pembelajaran

Media merupakan perantara atau pengantar. Menurut *Association for Educational Communication and Technology/AECT (1979)*³ mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.

3 Brovina, *Strategi Pembelajaran Inklusi DI Sekolah Dasar*, (Tesis: Jakarta, 2009), h.39.

Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang di tetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali⁴. Dari pengertian media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Pengertian *Compic*

*Compic*⁵ merupakan suatu kumpulan piktografis yang menghadirkan bentuk visual terdiri dari objek, konsep atau peristiwa-peristiwa terbaru. *Compic* terdiri dari 1670 piktografis yang selanjutnya dapat dilaksanakan secara inovatif dan memungkinkan menghubungkan setiap situasi untuk memanfaatkan visual, lambang atau gambar visual adalah salah satu jalan yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dan komunikasi tanpa menggunakan teks. Efektivitas dari lambang visual juga digunakan untuk piktografis *Compic* dan menjelaskan bagaimana lambang-lambang tersebut digunakan diberbagai situasi. Bagi seseorang yang memiliki hambatan komunikasi media visual merupakan salah satu pilihan dalam mengembangkan pemahaman secara kuantitas dan kualitas tentang kosakata.

Pembelajaran yang dibantu media komputer ini menggunakan komputer sebagai alat bantu menyampaikan pelajaran kepada siswa secara interaktif. Perubahan metode pembelajaran dan pengajaran telah menyebabkan alat yang digunakan menjadi meluas, misalnya: video, audio, slide dan film. Penggunaan

⁴ Ibid, hlm.39

⁵ Effy Mulyasari dkk. 2010. Penelitian "Pengembangan COMPIC sebagai Media-Grafis-Di Sekolah Dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran,

3) Konsep Dasar *Compic*

Compic merupakan strategi visual dalam menjembatani keterbatasan komunikasi anak autis. Anak autis disebutkan sebagai *visual learner*, anak autis belajar lebih cepat melalui gambar atau simbol. *Compic* sebagai suatu metode yang menggunakan gambar-gambar dari komputer akan membantu anak autis dalam komunikasi. Zafar⁶ menjelaskan bahwa tujuan utama *Compic* adalah untuk menjembatani komunikasi pada anak autis sehingga anak dapat berkomunikasi secara verbal. *Compic* merupakan metode dengan menggunakan alat bantu visual sehingga pemahaman terhadap bahasa yang disampaikan secara verbal dapat lebih jelas diterima anak autis. Serta dirancang sederhana mengikuti standar umum, tidak membedakan jenis kelamin, satu gambar dapat untuk beberapa fungsi dipakai oleh semua usia.

Menurut Zafar⁷ terdapat beberapa tahapan dalam memperkenalkan *Compic* sebagai suatu metode komunikasi yaitu : Anak dapat mengenali suatu benda; Anak dapat mencocokkan benda dengan benda; Anak dapat mencocokkan benda dengan foto; Anak dapat mencocokkan benda dengan gambar; Anak dapat mencocokkan benda dengan *Compic*; Anak dapat melakukan asosiasi dengan *Compic*; Anak dapat melakukan pertukaran dengan *Compic*; Anak dapat membuat kalimat dengan *Compic*.

4) Bentuk Media *Compic*

Compic dapat berbentuk, kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, dengan kata lain *Compic* berupa kartu gambar objek yang dilengkapi dengan kartu kata yang menerangkan objek, kartu gambar tersebut disimpan dalam kotak berdasarkan kelompok gambar, kelompok gambar menunjukkan tema gambar (bagian tubuh, nama binatang, buah-buahan, kendaraan dan sebagainya).

⁶ Yusran A.Paspita dan Suzaili A. Zafar, Pelatihan Tata Laksana Perilaku (metode Lovas) dan *Compic*, (Jakarta : Yayasan Autis Indonesia, 1998), h.72.

⁷ Ibid, h.72

5) Kegunaan Media *Compix* sebagai alat bantu Perekaman (*memory*)

Banyak sekali cara orang untuk menerangkan perbendaharaan kata pada anak, masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, media *Compix*⁸ merupakan salah satu dari media visual yang berupa gambar sederhana, mudah dipahami dan terdapat dari berbagai ukuran. Walaupun gambarnya sederhana media *Compix* mempunyai kegunaan sebagai berikut : Untuk memperjelas penyajian agar tidak timbul verbalistik; Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; Meningkatkan gairah belajar; Memungkinkan interaksi langsung yang menyenangkan antara anak didik dengan pendidik. Memungkinkan anak didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Penggunaan *Compix* sebagai salah satu intervensi pada anak dengan gangguan *multiple disabilities* menunjukkan adanya peningkatan perkembangan ketrampilan komunikasi yang terintegrasi. Seperti peningkatan produksi komunikasi spontan dan peningkatan vokalisasi, kata-kata, penggunaan isyarat dan tanda-tanda komunikasi. Anak juga menunjukkan keinginan berkomunikasi yang meningkat May dan Chan⁹. *Compix* digunakan untuk mengajarkan kemampuan atau ketrampilan komunikasi.

Compix merupakan gambar dengan simbol linier, yaitu simbol-simbol berupa garis sederhana yang mewakili suatu gambar atau foto yang dibuat dengan menggunakan komputer. Zafar¹⁰ menjelaskan *Compix* dapat digunakan untuk menjembatani komunikasi pada anak autis sehingga anak dapat berkomunikasi secara verbal. Dengan demikian *Compix* sebagai metode dalam komunikasi visual yang dapat berfungsi sebagai alat bantu visual bisa dijadikan pertimbangan dalam membantu komunikasi anak autis.

8 Hartati T., Aplikasi Media *Compix* (Computer Picture) bagi Siswa, UPI, 2005.

9 May TA and Chan JB, The Impact of Leisure Options on The Frequency and Spontaneous Communication Production of a Young Child With Multiple Disabilities. *The British Journal of Developmental Disabilities*. Vol. 45, No.88:26-27,1999, h.35.

10 Zafar, Op cit

Guru

Pada acuan normatif ditindaklanjuti dengan UU No. 14 tahun 2005¹¹ tentang Guru dan Dosen, pasal 1, angka 1:

"Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah".

Guru adalah orang yang bertugas mendidik. Kata "mendidik" itu sendiri berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Dalam hal ini akhlak berarti budi pekerti atau kelakuan. Dengan demikian, guru terlibat dalam proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Jadi, upaya mendewasakan manusia yang mencakup akhlak (moral) dan kecerdasan pikiran tidak melulu dilakukan di dalam ruang kelas.

Guru sebagai pendidik juga mencakup perannya sebagai seorang fasilitator. Seorang fasilitator adalah seorang yang menyediakan bahan buat anak didiknya. Sudah menjadi tugas seorang guru untuk selalu menyajikan bahan atau materi pelajaran buat anak didiknya. Penyajian bahan ini sama halnya dengan penyajian makanan. Seseorang akan makan dengan lahap jika makanan itu baru dan enak. Demikian juga dengan bahan/materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Materi itu hendaknya sesuatu yang "baru" dalam arti yang baru didapat dari persiapan guru. Sedangkan yang "enak" berarti menarik dalam penyajian. Jadi, seorang guru harus selalu mempunyai bahan/materi yang siap untuk diberikan kepada anak didik.

11 Departemen Pendidikan Nasional, 2004. Rencana Strategi Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005-2009. Jakarta. Depdiknas.

Anak Berkebutuhan Khusus (*Autism*)

Istilah autisme¹² berasal dari kata "Auto" yang berarti diri sendiri dan "Tisme" yang berarti suatu aliran, sehingga dapat diartikan sebagai suatu paham tertarik pada dunianya sendiri. Autism pertama kali dikemukakan sebagai wacana dan fakta pada tahun 1943 oleh Leo Keanner, psikolog dari Universitas John Hopkins. Ia menggunakan istilah autisme untuk anak-anak yang secara sosial tidak mampu bergaul dan asyik tenggelam dalam kerutinan. Anak-anak yang harus berjuang keras untuk bisa menguasai bahasa lisan, namun tak jarang menyimpan bakat intelektual tinggi.

Keanner memperkirakan penyebab autisme adalah gangguan metabolisme bawaan. Namun beberapa dekade kemudian pandangan ini digeser oleh pandangan yang dikemukakan oleh Freudian yang menyatakan bahwa: "Seorang anak menjadi autisme karena orang tuanya, terutama ibu yang bersikap dingin dan acuh tak acuh. Secara garis besar, autisme merupakan gangguan perkembangan khususnya terjadi pada masa anak-anak yang membuat seseorang tidak mampu mengadakan interaksi sosial dan seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri.

Pandangan ini baru hilang pada tahun 1964 ketika terbit buku karya Bernard Rimland¹³, *Infantile Autism*. Lewat bukunya, Rimland berhasil membuktikan bahwa penyebab autisme adalah gangguan *neurologi*. Sejak itu beragam pendekatan dan penjelasan masih terus bermunculan untuk menjawab pertanyaan mengenai penyebab autisme.

Autisme menurut Fadhlil¹⁴ merupakan gangguan perkembangan *perwujudan* pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi sosial. Pada anak autisme, gejalanya meliputi tiga area yaitu interaksi, komunikasi,

¹² Eddy Mulyawan dik, Penelitian "Pengembangan COMPIC sebagai Media - Grafis-Di Sekolah Dasar, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2010).

¹³ Rimland Bernard, *Autisme dan Perkembangan Anak*, (Citra Aditya: Bandung, 2004).

¹⁴ Anis Fadhlil, *Buku Pintar Kesehatan Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Angrek, 2010), h.18.

dan perilaku. Hal ini biasanya terjadi sebelum si anak menginjak usia tiga tahun. Dalam berinteraksi, ia sering mengalami kegagalan karena tidak tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain atau sering diartikan mempunyai dunia sendiri. Kemudian, ia bisa bicara, tapi tidak bisa ngobrol. Ketika orang lain sedang bicara dengan dia, ia hanya meniru omongan itu. Kasus yang dominan adalah tidak bisa bicara sama sekali, tapi memahami perkataan kita.

Melly Budiman¹⁵, membicarakan bahwa: "Setiap penyandang autisme memiliki kondisi yang berbeda, sehingga masing-masing memerlukan penanganan yang berbeda pula. Hasil riset Paul Shattock dan Melly Budiman tersebut merupakan temuan baru yakni dengan intervensi biomedis masing-masing penyandang autisme". Autism¹⁶ merupakan gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang sosial dan fungsi afek, komunikasi verbal (bahasa) dan non verbal, imajinasi, fleksibilitas, lingkup *interest* (minat), kognisi dan atensi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif mempelajari kegiatan sehari-hari yang dilakukan pada proses komunikasi pemanfaatan komunikasi visual melalui media *Compic* di Sekolah dasar Inklusi Purba Adhika Karang Tengah Jakarta Selatan. Bersifat deskriptif karena menggali dan mendalami proses penggunaan media *Compic* sebagai media pembelajaran komunikasi visual pada siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar Inklusi Purba Adhika Karang Tengah Jakarta Selatan.

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan September 2012. Objek penelitian adalah penggunaan media *Compic* sebagai proses pembelajaran

¹⁵ Melly Budiman dik, *Langkah Awal Menanggulangi Autisme dengan Memperbaiki Metabolisme Tubuh*, (EGC: Jakarta, 2002), h.24.

¹⁶ Lambtonbing, *Anak dengan Mental Terbelakang*, (Jakarta: Balai Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, 2001).

untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa berkebutuhan khusus. Data pada penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya dengan tujuan mendeskripsikan realitas empiris di balik proses komunikasi yang terjadi secara mendalam, rinci dan tuntas. Informan yang dipilih adalah mereka yang memang diasumsikan dapat memberikan informasi sehubungan dengan penelitian ini atau disebut juga *informative rich cases* pada Laurence¹⁷.

Unsur-unsur komunikasi pada penelitian ini meliputi sumber yaitu guru kelas, guru pendamping, dan lain-lain (yang terlibat dalam proses pembelajaran sebagai *keyinforman* dan informan, penerima (*murid special need*), *Compic* (materi, bentuk, model, warna, dan lain-lain yang menjadi unsur komunikasi visual), frekuensi, durasi, bahasa pengantar, sifat kontak/komunikasi (langsung, tidak langsung/ interaktif), tugas-tugas, suasana/*environment communication*, dan lain-lain.

Adapun pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan terpadu, yaitu suatu upaya pedagogis yang memadukan berbagai pendekatan serta melibatkan berbagai pihak yang secara langsung berhubungan dengan kepentingan dan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik akan mampu melakukan optimalisasi diri secara lebih maksimal.

Berdasarkan metode pembelajaran yang dipakai oleh SD Inklusi Purba Adhika untuk siswanya maka penelitian ini hanya difokuskan pada proses pembelajaran yang menggunakan media komputer atau *Compic*. Pemakaian media *Compic* diarahkan oleh pihak sekolah sebagai salah satu cara pemberian materi pembelajaran melalui komunikasi visual disamping komunikasi antarpribadi.

Metode pemilihan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara purposive, Patton¹⁸. Sumber data yang digunakan disini

17 Laurence. *Social Research Methods* (5 edition). (USA : Person Education, 2003). h.30-33.

18 Michael Quinn Patton, *Qualitative Research and Evaluation Methods*, 3rd Edition, Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc, 2002, h.96-97.

tidak sebagai sumber data yang mewakili populasinya, tetapi mewakili informasi. Berdasar kepada akses tertentu yang dianggap memiliki informasi yang berkaitan dengan permasalahan secara mendalam dan dapat dipercaya sebagai sumber lain.

Teknik pemilihan informan secara purposive memilih informan secara sengaja dan tidak acak. Informan yang dipilih adalah mereka yang memang diasumsikan dapat memberikan informasi sehubungan dengan penelitian ini atau disebut juga *information rich cases* pada Laurence¹⁹. Jumlah informan dalam penelitian kualitatif tergantung dari kebutuhan data yang diperlukan. Pada penelitian ini dengan menggunakan dua orang (satu orang sebagai *key informan* dan satu orang lagi sebagai informan). *Key informan* pada penelitian ini adalah kepala program studi dan juga berperan sebagai wali kelas. Sedangkan informannya adalah Kepala Sekolah Dasar Inklusi Purba Adhika Karang Tengah Jakarta Selatan.

Pengujian keabsahan data diarahkan pada pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut, dan teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah dengan pemeriksaan melalui sumber yang lainnya. Hal ini sejalan oleh Moleong²⁰ dengan teknik Trianggulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut. Pengujian ini dilakukan agar data yang diperoleh memiliki nilai keabsahan yang dapat dipercaya validitasnya.

Denzin²¹ membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan

19 Laurence, *Op.cit*.

20 Lexy J. Moleong *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), h.178.

21 Norman K. Denzin and Lincoln S.Yvrez, *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, (CA: Sage Publications, 2003).

teori. Triangulasi²² dilakukan melalui pengecekan data dari hasil wawancara yang kemudian dilakukan pengecekan dengan mempergunakan teori yang berkaitan langsung dengan tema penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, metode dan teori.

HASIL PENELITIAN

- a. Anak berkebutuhan khusus memiliki karakter yang berbeda-beda
 Anak berkebutuhan khusus ini memiliki karakter yang berbeda-beda dengan anak normal lainnya. Fakta membuktikan bahwa karakteristik dari anak berkebutuhan khusus cenderung kasar, agresif, merusak, menang sendiri dan susah diatur dan cenderung pasif dan cenderung aktif. Dengan pengetahuan tentang penyebab, pengobatan dan cara mengasuh yang tepat ternyata mereka punya peluang untuk disembuhkan.
- b. Pola Pembelajaran
 - 1) Awali kepatuhan, rasa gembira, dan terapi visual sederhana secara bertahap
 Visual komputer *picture* baik diterapkan bila kepatuhan pada anak autis sudah mulai bisa dibentuk, artinya visual komputer bisa membantu, tapi upayakan rangsangan tidak selalu komputer tapi menggunakan media visual terlebih dahulu secara manual gambar / *Picture exchange communication system (PECS)*, karena dikhawatirkan tidak semua orang tua mempunyai dan bisa menggunakan komputer, jadi diupayakan rangsangan visual sederhana terfokus dan intens ke arah pemusatan konsentrasi. Menggunakan media komputer perlu, namun jangan sampai anak jadi tergantung harus ada komputer. Semua media di gunakan visual, auditori dan kinestetik, yang penting pembelajaran

²² Patton, Op.cit.
 Laurence, Op.cit.

dan terapi mengenai semua bentuk modalitas belajarnya. *Compit* efektif , tetapi harus dimulai dulu dengan terapi kepatuhan, dan terapi visual sederhana secara bertahap, baru komputer *Compit*.

Pola pembelajaran dengan media *Compit* untuk membantu mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa berkebutuhan khusus

Terapi dengan menggunakan media sebagai sarana untuk membantu anak berkebutuhan khusus. Melalui terapi dalam proses pengajaran selalu menggunakan media sebagai alat untuk membantu memberi pemahaman terhadap siswa dan memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Sekolah dasar inklusi khusus anak-anak berkebutuhan khusus dan penerapan komunikasi visual melalui media *Compit* merupakan konsep pendidikan dengan mengedepankan pendidikan sebagai tempat yang menyenangkan bagi siswa, menerima, memfasilitasi, serta mengakomodir kebutuhan-kebutuhan siswa guna mempermudah proses penyampaian materi belajar. Ketika ada satu kasus yang membuat seorang anak berkebutuhan khusus harus belajar di ruang kelas dan terpisah dengan anak yang lainnya, maka hal tersebut menjadi pertimbangan kembali berkaitan dengan konsep pendidikan inklusi itu sendiri yang membantu anak salah satunya anak untuk dapat bersosialisasi layaknya anak regular lain.

Dengan menggunakan media *Compit* ini anak berkebutuhan khusus dapat lebih maksimal memperoleh pengetahuan dan membantu anak untuk lebih mudah dalam proses belajar, selain itu juga dapat membantu anak untuk dapat berinteraksi dengan teman yang lainnya. Pendekatan personal sangat dibutuhkan dalam melakukan terapi melalui media *Compit* ini. Karena perlu ada pendekatan kepada masing-masing siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan melalui media *Compit* ini. Namun sebelum diperkenalkan dengan media *Compit* ini diharapkan siswa terlebih dahulu diajarkan kepatuhan bagi siswanya, setelah itu diajarkan gambar visual secara sederhana dan bertahap baru setelah itu diajarkan belajar dengan menggunakan media *Compit*.

Pemanfaatan komunikasi visual melalui media gambar dan juga penggunaan komputer untuk menjelaskan serangkaian peristiwa itu sangat mendukung sekali untuk kemajuan perkembangan komunikasi siswa. Perkembangan baik secara verbal dan nonverbal. Karena siswa merasa gembira, senang melihat gambar-gambar, sehingga motivasi untuk belajar juga bertambah. Kegiatan tersebut membawa dampak positif bagi perkembangan siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun behavior/konatif dalam perkembangannya.

Sekolah dasar inklusi khusus anak-anak berkebutuhan khusus dan penerapan komunikasi visual melalui media *Compir* merupakan konsep pendidikan dengan mengedepankan pendidikan sebagai tempat yang menyenangkan bagi siswa, menerima, memfasilitasi, serta mengakomodir kebutuhan-kebutuhan siswa guna mempermudah proses penyampaian materi belajar, sehingga karena siswa gembira maka ia menjadi patuh tanpa ada unsur paksaan dalam melakukan kegiatan belajar.

Penerapan komunikasi visual melalui media *Compir* untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dilakukan dengan menggunakan media dalam rangkaian pembelajaran melalui *Compir* mencakup gambar benda, gambar warna, gambar bentuk, gambar huruf, gambar angka dan gambar kata kerja. Materi yang diajarkan adalah mencocokkan gambar. Media yang digunakan adalah benda-benda dan gambar yang identik, kartu huruf, benda berwarna, kartu angka, dan berbagai bentuk. Proses/Prosedur pembelajaran: letakkan benda (benda-benda) pada meja di hadapan anak. Beri sebuah benda yang cocok/sesuai dengan salah satu benda di hadapan anak dan berikan perintah "samakan". *Prompt* (bantu) anak untuk meletakkan benda yang diberikan di atas atau di depan benda yang cocok/sesuai, dan beri *reinforcer* (hadiah/pujian). Kurangi sedikit demi sedikit *prompt* hingga akhirnya tanpa *prompt* sepanjang percobaan berikutnya dan berikan *reinforce* yang benar saja. Begitu pula dengan pada penyampaian media visual lainnya. Informan juga berusaha sedapat mungkin untuk tetap objektif

serta memperlakukan siswa-siswanya tanpa diskriminasi/tidak boleh membedakan. Ia berusaha mengajak siswa-siswa berkebutuhan khusus untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan teman yang lain sehingga terjadi kontak social/interaksi. Demikian, setiap proses belajar di kelas guru berusaha sebisa mungkin untuk selalu memberi perhatian dan melatih kemandirian siswa agar siswa mampu melakukan segala sesuatunya secara mandiri.

Akan lebih baik anak yang berkebutuhan khusus harus berada di sekolah khusus, agar kurikulum dan lingkungannya dapat membantu tingkat penyesuaian serta pencapaian hasil terapi secara optimal. Walau demikian bila dimungkinkan anak autisme diterapi lebih dini dan setelah di tes ada mengalami peningkatan, anak autisme boleh masuk ke sekolah umum.

Visual *Compir* baik diterapkan bila kepatuhan pada anak autisme sudah mulai bisa dibentuk, artinya visual komputer bisa membantu, tetapi upayakan rangsangan tidak selalu komputer tapi menggunakan media visual terlebih dahulu secara manual gambar / *picture exchange communication system (PECS)*, karena dikhawatirkan tidak semua orang tua mempunyai dan bisa menggunakan komputer, jadi diupayakan rangsangan visual sederhana terfokus dan intens ke arah pemusatan konsentrasi. Semua media di gunakan visual, auditori dan kinestetik, yang penting pembelajaran dan terapi mengenai semua bentuk modalitas belajarnya.

Compir efektif, tetapi harus dimulai dulu dengan terapi kepatuhan, dan terapi visual sederhana secara bertahap, baru komputer *Compir*. Fasilitas yang lengkap menjadi pendukung dalam proses pembelajaran (terapi), seperti penggunaan media visual, kartu gambar, kartu kata, kartu huruf, dan juga audio visual, CD (cerita) untuk ditayangkan baik dengan komputer atau Televisi/TV. Diharapkan melalui fasilitas yang lengkap dapat mempercepat proses penyembuhan anak berkebutuhan khusus dalam memperoleh informasi layaknya anak normal secara umum.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakter yang berbeda-beda, masing-masing anak memiliki keistimewanya. Dalam melaksanakan berbagai kegiatan di sekolah, guru melakukan proses pembelajaran pada siswanya dan menciptakan rangsangan dan pengembangan kemampuan komunikasi anak, dapat dilakukan dengan menggunakan media, salah satunya menggunakan media visual, yaitu dengan menggunakan media *Computer Picture (Compic)*. Guru sebagai pihak pendidik dan pengamat yang handal di sekolah, orang tua sebagai pendidik dan pembimbing di rumah, dan psikolog berperan sebagai pemberi solusi akan permasalahan yang dihadapi para orang tua anak berkebutuhan khusus dan kliennya. Dalam penelitian ini berharap dari hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai pengetahuan yang dapat dikembangkan selanjutnya baik oleh peneliti dan pembaca, khususnya guru dan para orang tua anak berkebutuhan khusus.

Terapi Bermain.

Terapi bermain adalah proses terapi psikologis pada anak, di mana alat permainan menjadi sarana utama untuk mencapai tujuannya. Ada 3 (tiga) macam alat permainan : Alat permainan fantasi, Alat permainan keterampilan, Alat permainan edukatif. Melalui terapi bermain ini diharapkan siswa dapat meminimalkan bahkan menghilangkan perilaku agresif, perilaku menyakiti diri sendiri, dan menghilangkan perilaku stereotipe yang tidak bermanfaat. Hal ini dapat dilakukan dengan melatih gerakan-gerakan tertentu kepada anak. Terapi bermain ini dilakukan hanya selingan saja. Namun terapi bermain ini tidak dapat dilakukan secara tunggal harus disertai dengan terapi berkomunikasi dan berinteraksi, terapi *Compic* maupun terapi lainnya.

Penulis menyimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus yang sekolah di Purba Adhika ini diajarkan berbagai macam bentuk terapi tergantung dari tingkat permasalahan si anak. Namun untuk terapi bermain ini dapat digunakan oleh siswa hanya sebagai selingan dari terapi yang lain. Hal ini dilakukan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh terhadap terapi yang

selang dilaksanakan. Anak berkebutuhan khusus ini begitu diperhatikan emosinya. Emosi si anak benar-benar dijaga agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan, yang dapat merugikan dirinya sendiri, gurunya dan temannya.

5. Diskusi

Terapi yang dilakukan bagi anak berkebutuhan khusus biasanya lebih mudah diterapkan adalah terapi auditori dan visual untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus, tetapi untuk terapi belajar biasanya lebih utama menciptakan suasana gembira bagi anak, sehingga anak belajar dengan senang hati tanpa adanya tekanan.

Mengenai media *Compic*, merupakan salah satu media belajar/terapi dengan menggunakan media komputer, itu juga sangat membantu, *Compic* memang biasanya dipakai sebagai media pembelajaran jika sudah melalui tahapan media secara konkrit dan manual/konvensional seperti media *PECS*, dan baru dilanjutkan dengan media komputer untuk menceitakan rangkaian peristiwa. Baik untuk merangsang daya tarik dalam berkomunikasi.

Gambaran implementasi penerapan media *Compic* bagi anak autisme secara garis besar adalah bahwa penerapan media *Compic* baik digunakan jika sudah melalui beberapa tahapan seperti manual visual (kartu kata, kartu gambar, kartu angka, kartu huruf). Efektif jika anak berkebutuhan khusus sudah diperkenalkan melalui pengenalan manual visual (kartu kata, kartu gambar, kartu angka, kartu huruf).

Faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat penerapan suatu terapi bagi anak autisme biasanya lebih besar dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan. Penanganan terapi yang tepat, dan konsultasi dengan ahli kesehatan yang membidangnya (dokter/psikolog khusus menangani anak berkebutuhan khusus).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa implementasi komunikasi visual melalui media *Computer Picture (Compic)* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa berkebutuhan khusus mengembangkan kemampuan komunikasi sehingga siswa dapat mengkomunikasikan kebutuhan dan keinginan secara tepat kepada orang lain (berinteraksi). Komunikasi visual melalui media *Compic*, dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa berkebutuhan khusus dalam memahami materi pelajaran. Materi *Compic* terdiri dari memberi nama pada objek gambar (melabel); mencocokkan gambar dan tulisan; mengenali warna, huruf, bilangan; yang pada akhirnya siswa mampu merangkai suatu cerita berdasarkan peristiwa yang ditampilkan oleh guru. Penerapan media *Compic* merupakan upaya menggali potensi siswa untuk memiliki kemampuan berinteraksi, berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain.

Faktor pendukung dalam penggunaan media *Compic* di SD inklusi Purba Adhika, Karang Tengah, Jakarta Selatan yaitu: (1) motivasi untuk belajar bagi siswa berkebutuhan khusus. (2) guru bertindak sebagai pendamping dan pembimbing siswa dalam menggunakan media *Compic*. (3) Sekolah ini mempunyai identitas, visi, misi dan tujuan yang jelas. Pengelolaan guru yang profesional dan berkompentensi khusus dalam menangani siswa berkebutuhan khusus (4) Pengembangan metode belajar harus mampu dikuasai oleh guru, karena kompetensi guru adalah faktor pendukung yang penting. (5) Ketersediaan alat bantu belajar yang lengkap dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Fadhlil. (2010). *Buku Pintar Kesehatan Anak*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Anggrek.
 Andrew Ho, Parijan Low. (2010). *Great Motivation Smart Communication*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
 Bernard Rimland. (2004). *Autisme dan Perkembangan Anak*. Bandung : Citra Aditya.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005-2009*. Jakarta : Depdiknas.
 Denzin, Norman K. and Yvonna S. Lincoln. (2003). *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
 -----, (2003). *The Landscape of Qualitative Research*. London: Sage Publications.
 Hartati T. (2005). *Aplikasi Media Compic (Computer Picture) bagi Siswa*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
 Lambantobing. (2001). *Anak dengan Mental Terbelakang*. Jakarta : Balai Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
 May, TB & Chan JB. (1999). *The Impact of Leisure Options on The Frequency and Spontaneous Communication Production of a Young Child With Multiple Disabilities*. *The British Journal of Developmental Disabilities*. Vol. 45, No.88:26-27.
 Melly Budiman dkk. (2002). *Langkah Awal Mengembangkan Asosiasi dengan Memperbaiki Metabolisme Tubuh*. Jakarta : EGC.
 Michael Quinn Patton. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*, 3rd Edition, Thousand Oaks, California: Sage Publications.
 Moeleong, Lexy J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
 Mulyasari, Effy. dkk. (2010). Penelitian "Pengaruh COMPIC sebagai Media-Grafis-Di Sekolah Dasar. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
 Neuman, W.Laurence. (2003). *Social Research Methods (5 edition)*. USA : Person Education.
 Patton, Michael Quinn. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. 3rd Edition, Thousand Oaks, California : Sage Publication.
 Rostina. (2009). *Strategi Pembelajaran Inklusif Di Sekolah Dasar*. Tesis : Jakarta.
 Turner H. Lynn dan West. Richard. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.
 Yusman A, Puspita, & Suradi A. Zafar. (1998). *Platihan Tata Laksana Perilaku (metode Lurus) dan Compic*. Jakarta : Yayasan Autis Indonesia.