
PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DENGAN *POWER POINT ISPRING SUITE 10*

(Blended Learning With Power Point Ispring Suite 10)

ASTRINA TAMPUBOLON

(Sekolah Luar Biasa Negeri Manggar, Kabupaten Belitung Timur)
e-mail: astrinatampubolon@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, dimana anak-anak cenderung bosan dengan metode pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di kelas. Siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan teknologi seperti *handphone* atau laptop. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *power point iSpring suite 10* bagi anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran tatap muka terbatas kelas VI SDLB di SLB Negeri Manggar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Quasi Experimental design* yaitu *pre-test* dan *post-test one group*. Subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan kelas VI SDLB sebanyak 5 orang. Pelaksanaan penelitian ini akan dianalisis uji Man Whitney, dimana dari hasil pengolahan data dengan taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 2.

Kata kunci: *power point iSpring suite 10*, anak tunagrahita ringan, pembelajaran tatap muka terbatas.

ABSTRACT

This research is motivated by the problems found when face-to-face learning is limited or blended learning, where children tend to be bored with learning methods that are usually carried out in class. Students are more interested in learning by using technology such as cellphones or laptops. This study aims to determine the power point iSpring suite 10 for mild mentally retarded children in limited face-to-face learning for class VI SDLB at SLB Negeri Manggar. This study uses a quantitative method with a Quasi Experimental design, namely pre-test and post-test one group. The research subjects were 5 students with mild mental retardation in class VI SDLB. The research subjects were 5 students with mild mental retardation in class VI SDLB. The implementation of this study will be analyzed by the Man Whitney test, where from the results of data processing with a significant level of 95% and $\alpha = 0.05$, namely 2.

Keywords: *power point iSpring suite 10*, mild mentally retarded children, blended learning.

A. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan saat ini masih menjadi suatu masalah yang relatif menonjol dalam usaha perbaikan mutu sistem pendidikan nasional. Walaupun demikian, berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah pendidikan tersebut. Upaya yang dilakukan mencakup semua komponen pendidikan seperti pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, serta usaha positif lainnya yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual/keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada zaman teknologi era 4.0 ini, manusia dituntut agar peka terhadap perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang wajib kita kuasai oleh seluruh kalangan masyarakat tanpa terkecuali anak berkebutuhan khusus atau disebut juga anak istimewa. Penyebabnya karena hampir segala aspek kehidupan manusia pada saat ini memerlukan adanya teknologi. Salah satunya penggunaan teknologi yang paling populer dikalangan masyarakat adalah *handphone* dan laptop.

Pandemi Covid-19 ini memaksa dunia untuk mengubah pola pembelajaran siswa menjadi tidak biasa. Dalam artian sesungguhnya, guru harus memutar otak dan mencari alternatif lain untuk menjalankan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hampir dua tahun lamanya, sistem pendidikan di Indonesia menjalankan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dikarenakan pandemi yang semakin hari menelan korban jiwa tanpa memandang siapapun. Banyak ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang dirasakan orang tua,

murid dan guru tentang pembelajaran jarak jauh tersebut.

Semaksimalnya usaha seorang guru dalam menyusun alur pembelajaran daring, maka semakin sulit juga rintangan yang dihadapi oleh orang tua dan murid dalam mengikuti proses tersebut. Tidak adanya *handphone* atau gawai, keterbatasan sinyal, ekonomi orang tua yang semakin menjerat dan masih banyak lagi kendala lain sehingga pembelajaran daring tidak sinkron antara satu dengan yang lain.

Berbagai jalan buntu telah dilalui oleh seluruh elemen penyelenggara pendidikan pada masa pandemi ini, namun tidak mematahkan semangat juang untuk memulihkan kembali dunia pendidikan di Indonesia sehingga membuat salah satu keputusan yang mampu membuat sedikit kelegaan bagi orang tua, guru, dan siswa dengan dilaksanakannya Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang telah mulai aktif dilaksanakan sejak beberapa bulan lalu. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) merupakan salah satu solusi untuk menyelamatkan pendidikan anak-anak Indonesia dari resiko dampak negatif pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara berkepanjangan. Selain itu, sistem pembelajaran tatap muka terbatas yang mengatur jumlah peserta didik di setiap kelas agar menjadi lebih sedikit dari jumlah normal. Tidak ada unsur paksaan bagi orang tua yang masih memiliki ketakutan untuk menyekolahkan anak-anak pada pembelajaran tatap muka terbatas ini.

Dengan adanya PTM terbatas ini, semua jenjang pendidikan sudah memulai aktivitas pembelajaran di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Begitu juga dengan Sekolah Luar Biasa atau yang dikenal dengan SLB yang berada di wilayah Kabupaten Belitung Timur yakni SLB Negeri Manggar.

Sebagai seorang pendidik yang mencoba melakukan salah satu inovasi untuk menjadi ASN Primadona di masa pandemi Covid-19 ini, maka dengan

adanya Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) penulis mencoba mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif yakni *power point iSpring suite 10* bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Manggar. Widada (20:10) menjelaskan bahwa program *power point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program *multimedia* menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak berkebutuhan khusus agar terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran apapun dan dimanapun. Menurut Asyar (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Fathurrohman dkk (2014:67) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi media *audio*, media *visual* dan media *audio visual*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *power point iSpring suite 10* sebagai media pembelajaran *audio visual* yang dirancang sedemikian rupa untuk proses belajar mengajar di kelas.

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah yang berjudul Pemanfaatan *Power Point* Terintegrasi dengan *iSpring Present* sebagai Media Pembelajaran ICT dimana hasil penelitian tersebut menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kesamaan variabel penelitian yaitu penggunaan *power point iSpring*.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh

peneliti adalah penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian ini menunjukkan eksperimen yang kurang sepenuhnya dapat melakukan control/kendali. Dalam penelitian ini, kurang terkontrol dalam prosedur pengumpulan data, misalnya dalam hal kapan dilakukan pengukuran dan siapa yang dikenai pengukuran tersebut, apakah melakukan random atau tidak melakukannya (Arikunto 2013:207). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Penelitian eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari perlakuan yang diberikan pada subjek yang diteliti dan mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding (kelompok kontrol) yang tidak menerima perlakuan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *pretest-posttest* design dengan satu macam perlakuan. Menurut Arikunto 2013:210 desain *pretest-posttest* dengan memiliki pola sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

- O1 : *pretest* diberikan sebelum memberikan layanan
- X : perlakuan atau intervensi
- O2 : *posttest* diberikan setelah diberikan layanan

Tempat penelitian dilaksanakan di SLB Negeri Manggar pada semester ganjil 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan mulai pada bulan Oktober 2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDLB di SLB Negeri Manggar tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 5 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VI SDLB berjumlah 5 orang.

C. KERANGKA TEORI

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau debil. Menurut Skala dan Binet, kelompok ini memiliki *IQ* antara 68-52, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki *IQ* antara 69-55. Anak tunagrahita masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan didikan yang baik, anak tunagrahita ringan akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Amin (1995:37) mengemukakan bahwa anak tunagrahita ringan memiliki kemampuan untuk berbicara, tetapi pembendaraan kata anak mengakibatkan mereka mengalami kesulitan untuk berpikir abstrak, tetapi mereka dapat mengikuti pendidikan baik di SD maupun di Sekolah Luar Biasa bagian C (SLB-C).

Menurut Maria.J. Wantah (2007:11) anak tunagrahita ringan dapat dimasukkan ke SLB-C agar mereka dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya baik dari segi akademik, maupun keterampilan. Dengan demikian anak tunagrahita ringan dapat memahami materi pembelajaran maupun jenis keterampilan manapun yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Tanpa terkecuali keterampilan menggunakan teknologi dalam pembelajaran di sekolah.

Anak tunagrahita memiliki karakteristik yang merupakan ciri khas yang melekat pada seseorang. Menurut Maria. J. Wantah (2007:15) karakteristik anak tunagrahita ringan adalah: (1) gerakan anak tunagrahita tidak lincah; (2) sukar untuk berbicara; (3) sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan; (4) sifat mereka mudah dipengaruhi; (5) suka melakukan perintah kepada orang lain; (6) sering menunjukkan gerakan yang berlebihan atau tanpa pengontrolan; (7) emosi mereka mudah meledak-ledak; (8) mudah naik darah apabila diganggu orang lain; (9) keras kepala dan mudah cemburu tetapi cepat putus; (10) dorongan seks sangat kuat, hal ini disebabkan karena

mereka tidak dapat mengadakan pengontrolan terhadap diri mereka.

Kosasih (2012:13) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

- a. Memiliki gerakan yang terbatas, gerakan anak tunagrahita tidak lincah, sukar untuk berbicara dan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- b. Sifat anak tersebut mudah dipengaruhi, dan suka melakukan perintah orang lain
- c. Emosi mereka mudah meledak-ledak, mudah naik darah apabila diganggu oleh orang lain, keras kepala, mudah cemburu dan cepat putus asa.
- d. Dorongan seks yang kuat, hal ini terjadi karena mereka tidak dapat mengontrol dorongan seks tersebut.

Prinsip pembelajaran anak tunagrahita ringan adalah bagian terpenting yang wajib diketahui para pendidik/pengajar sehingga mereka bias memahami lebih dalam prinsip tersebut dan seseorang pengajar bisa membuat acuan yang tepat dalam pembelajaran anak tunagrahita ringan. Menurut Kemis (2013:84-85) ada beberapa prinsip secara umum maupun khusus untuk anak tunagrahita ringan di dalam pembelajaran yaitu:

- a. Prinsip umum
Adapun yang termasuk pada prinsip umum pembelajaran anak tunagrahita ringan yaitu: prinsip motivasi, prinsip latar/konteks, prinsip keterarahan, prinsip hubungan sosial, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip individual, prinsip menemukan, prinsip pemecahan masalah.
- b. Prinsip khusus
Adapun yang termasuk prinsip khusus pembelajaran anak tunagrahita ringan adalah prinsip kasih sayang, prinsip keperagaan, prinsip habilitas (pembiasaan), prinsip prehabilitasi (perbaikan).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat

dimaknai bahwa dengan keterbatasan kemampuan intelektual yang dimiliki oleh anak yang mengalami keterbatasan berpikir secara abstrak, maka guru memerlukan prinsip khusus untuk memberikan pembelajaran kepada anak seperti dengan menggunakan prinsip kasih sayang, keperagaan, habilitasi dan rehabilitasi.

Menurut Maulana Yusup, dkk (2021:4) menyatakan bahwa *multimedia* interaktif adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, *video* dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui *computer* atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. *Microsoft power point* atau yang disingkat dengan PPT merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft* yang biasa digunakan dalam presentasi, entah itu presentasi bisnis, materi pelajaran, tugas kuliah, karya penelitian ataupun lainnya. Menurut Samaladin (2019:2) *Microsoft power point* adalah program andalan *Microsoft* yang ditujukan untuk membantu pengguna mempresentasikan sebuah karya, hasil atau pun dokumen terkait. Sedangkan *iSpring suite 10* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti *audio*, *visual*, dan *audio visual*. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dengan *iSpring suite 10* file yang dihasilkan dari *powerpoint* dapat dikonversi ke dalam bentuk *flash* yang atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai pembelajaran dalam bentuk *e-learning*. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah

dalam memahami materi pembelajaran (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019, hlm. 27-28).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Manggar Kabupaten Belitung Timur. Adapun yang menjadi subjek penelitian yaitu anak tunagrahita ringan sebanyak lima orang yang berada dalam satu kelas. Berikut ini merupakan daftar subjek penelitian yang berada di SLB Negeri Manggar.

Tabel 1.

Siswa Kelas VI SLB Negeri Manggar

No.	Nama siswa	Kelas	Tempat
1.	FM	VI	SLB Negeri Manggar
2.	NS	VI	SLB Negeri Manggar
3.	AR	VI	SLB Negeri Manggar
4.	RT	VI	SLB Negeri Manggar
5.	IN	VI	SLB Negeri Manggar

Peneliti memberikan *pretest* kepada anak tunagrahita untuk mengetahui kemampuan awal dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, kemudian melakukan eksperimen menggunakan aplikasi *power point iSpring suite 10* dalam pembelajaran tatap muka terbatas, lalu peneliti melakukan *post test*. Adapun hasil pengumpulan data dalam kemampuan penggunaan *multimedia* pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

a. Hasil *Pretest*

Tabel 2.
Hasil *Pretest* Anak Tunagrahita

No.	Subjek	Nilai <i>pretest</i> (O1)
1.	FM	3
2.	NS	16
3.	AR	0
4.	RT	13
5.	IN	14
Jumlah		46

Berdasarkan tabel di atas, dapat identifikasikan presentase dari hasil *pretest* atau kemampuan awal yang dilihat dari:

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{pretest} = \frac{46}{105} \times 100\% = 44\%$$

b. Hasil *Posttest*

Tabel 3.
Hasil *Posttest* Anak Tunagrahita

No.	Subjek	Nilai <i>posttest</i> (O2)
1.	FM	15
2.	NS	21
3.	AR	12
4.	RT	18
5.	IN	19
Jumlah		85

Berdasarkan tabel di atas, dapat identifikasikan presentase dari hasil *posttest* atau kemampuan awal yang dilihat dari:

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{posttest} = \frac{85}{105} \times 100\% = 81\%$$

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, adapun langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menentukan *rank* atau peringkat dari masing-masing subjek penelitian sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan untuk dianalisis dengan menggunakan uji Mann Whitney.

Tabel 4.
Data Hasil *Rank*

No.	Subjek	Nilai	Rank
1.	NS	21	1
2.	IN	19	2
3.	RT	18	3
4.	NS	16	4
5.	FM	15	5
6.	IN	14	6
7.	RT	13	7
8.	AR	12	8
9.	FM	3	9
10.	AR	0	10

Tabel 5
Tabel Kerja *Rank*

No	Subjek	Skor	Skor	R 1	R 2
1.	FM	3	15	9	4
2.	NS	16	21	4	1
3.	AR	0	12	10	8
4.	RT	13	18	7	3
5.	IN	14	19	6	2
Jumlah				36	19

Setelah dilakukan pengolahan data, maka diketahuilah angka-angka yang akan diolah dengan menggunakan uji mann whitney. Adapun rumus uji mann whitney yang dikemukakan oleh Nazir (2009:404) yaitu:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

- n1 = jumlah sampel 1
- n2 = jumlah sampel 2
- R1 = *rangking*/peringkat pada sampel 1
- R2 = *rangking*/peringkat pada sampel 2
- U2 = koefisien U tes

Pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 5$ yaitu 2. Adapun hasil perhitungan sebagai berikut:

$$U1 = n1.n2 + \frac{n1(n1+1)}{2} - \sum R1$$

$$U1 = 5.5 + \frac{5(5+1)}{2} - 36$$

$$U1 = 25 + \frac{5(6)}{2} - 36$$

$$U1 = 25 + 15 - 36$$

$$U1 = 4$$

$$U2 = n1.n2 + \frac{n2(n2+1)}{2} - \sum R2$$

$$U2 = 5.5 + \frac{5(5+1)}{2} - 19$$

$$U2 = 25 + \frac{5(6)}{2} - 19$$

$$U2 = 25 + 15 - 19$$

$$U2 = 21$$

Perhitungan untuk mencari Uhit dalam rumus ini dipakai nilai antara U1 dan U2 yang terkecil pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Perhitungan data diperoleh U1=4 dan U2=21. Uhit yang diambil = 4 berdasarkan perhitungan dan disesuaikan dengan tabel diperoleh Uhit=4 dan Utab=2

Berdasarkan hal diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *power point iSpring suite 10* efektif digunakan untuk pembelajaran tatap muka terbatas bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Manggar.

Setelah diperoleh hasil penelitian dari pengolahan data yang telah dilakukan mengenai penggunaan media interaktif *power point iSpring suite 10* pada pembelajaran tatap muka terbatas yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi, maka selanjutnya melakukan pembahasan yang akan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. Kemudian akan disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Pengolahan data hasil penelitian di lapangan menunjukkan *power point iSpring suite 10* efektif diterapkan bagi anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran tatap muka terbatas di SLB Negeri Manggar. Hal ini dibuktikan dengan

perolehan Uhit lebih besar dari Utab dengan perhitungan Uhit = 4 dan Utab = 1 sehingga hipotesis *alternative* diterima dan hipotesis nol di tolak.

Meskipun anak tunagrahita ringan memiliki keterbatasan dalam akademik, namun pembelajaran masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan teknologi seperti penggunaan *handphone* dalam pembelajaran tatap muka terbatas. Menurut Menurut Juraev (2019, hlm. 758-759) menyatakan bahwa *iSpring suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak yang digunakan dalam bidang pendidikan. *Software* ini baik untuk digunakan sebagai multimedia *e-learning* yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

iSpring Suite 10 merupakan produk berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkinkan untuk dapat mengkonversi file ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format *flash* (swf) dan HTML 5.

Pemanfaatan teknologi dalam penyediaan media pembelajaran tentunya sangat mendukung dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Sasahan, *et al.* 2017). *Microsoft Power Point* mampu menampilkan program multimedia menarik dengan tampilannya yang dapat berupa teks, gambar, dan *video* (Daryanto, 2013). Penggunaan *iSpring suite 10* dengan penyajian yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik. Media yang komunikatif dapat menyajikan informasi materi atau konsep yang ada pada media sebagai sumber pesan kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Himmah & Martini, 2017).

Pembelajaran yang dilakukan dengan multimedia interaktif *power point iSpring suite 10* ternyata efektif membuat anak tunagrahita ringan dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas walaupun dalam keterbatasan yang dimilikinya. Dengan multimedia ini, anak tunagrahita ringan lebih semangat dan antusias karena belum pernah menggunakan multimedia ini sebelumnya. Anak tunagrahita ringan tidak merasa bosan, tidak mengantuk dan lebih fokus dalam pembelajaran tatap muka terbatas.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Manggar yang bertujuan untuk melihat apakah multimedia interaktif *power point iSpring suite 10* efektif dalam pembelajaran tatap muka terbatas bagi anak tunagrahita ringan. Hasil dari penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Uji Mann Whitney sehingga $U_1 = 4$ dengan melakukan perbandingan hasil perhitungan data dari taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ dimana $n=5$ yaitu 2, maka *power point iSpring suite 10* efektif digunakan untuk pembelajaran tatap muka terbatas bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Manggar. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, penulis mencoba menyajikan informasi tentang pembelajaran tatap muka terbatas dengan *power point iSpring suite 10* dengan harapan dapat menambah informasi bagi seluruh pendidik hebat di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini banyak kendala dan rintangan yang penulis hadapi, namun semua itu tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang selalu memberikan motivasi, mengarahkan serta mendoakan sehingga penelitian ini dapat selesai dengan tepat waktu walau masih banyak kekurangan. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas bantuan moril, materil maupun doa dalam penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press Arikunto. Jakarta.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam rangka mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Fathurrohman, dkk. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Refika Aditama Kemis. Jakarta 3013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Luxima. Jakarta.
- Khotimah, Khusnul. 2019. Pemanfaatan Power Point Terintegrasi dengan Ispring Presenter sebagai Media Pembelajaran ICT. *Internasional Journal of Sosial Sciences and Management*, (online), Volume 9 No.1 (<https://jurnal.umko.ac.id> Diakses 19 November 2021).
- Kosasih. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Yrama Widya. Jakarta.
- Maria. J. Wantah. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Depdiknas. Jakarta.

- Maulana Yusup, dkk. 2021. *Inovasi Pembelajaran Memanfaatkan Multimedia Interaktif*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud. Jakarta.
- Mohd. Amin. 1995. *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Debdikbud. Jakarta.
- Rafiq M., Sabil H, & Ramalisa, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Power Point & Ispring Suite pada Materi Perbandingan di Kelas VIII SMP Negeri 1. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Pendidikan Matematika. Universitas Jambi. Jambi.
- Sasahan, E. Y., Oktova R. & Oktavia O., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA.E ISSN 2548-8325/P-ISSN (2548-8317)*.
- Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Widada, H. 2010. *Cara Mudah Desain Presentasi dengan Power Point*. Cakrawala. Yogyakarta.