

MEMANFAATKAN TEKNOLOGI UNTUK PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS

**PRESENTED BY ISDA TIYARA
SLB TELADAN KOTA LANGSA**

PEMBUKA

"Teknologi bukan untuk menggantikan guru, tetapi untuk membantu guru mengajar dengan lebih mudah dan menarik."

Pembelajaran bagi peserta didik Berkebutuhan Khusus membutuhkan pendekatan yang khusus dan penuh perhatian. Setiap materi perlu disampaikan secara konkret, sederhana, dan berulang agar mudah dipahami. Pembelajaran yang menarik, bersifat multisensori — melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerakan — serta disesuaikan dengan kemampuan individu setiap anak, menjadi kunci keberhasilan proses belajar yang bermakna.

TUJUAN PEMBELAJARAN



1. Memahami manfaat teknologi dalam pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus



2. Memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik



3. Membuat media pembelajaran sederhana, konkret, dan menarik untuk peserta didik



4. Memanfaatkan multimedia: video, gambar, dan suara dalam proses pembelajaran

MENGAPA TEKNOLOGI PENTING?



Visualisasi materi lebih mudah dipahami peserta didik

Contoh langsung dan nyata melalui gambar dan video

Gambar dan suara memperkuat daya ingat anak

Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan

Pengulangan materi mudah dilakukan kapan saja

Penyesuaian kemampuan individu setiap peserta didik

Dokumentasi proses belajar peserta didik secara mudah

Prinsip: Teknologi adalah alat bantu, bukan tujuan utama pembelajaran

TEKNOLOGI SEDERHANA

 Smartphone / HP

 Laptop / Komputer

 TV / Proyektor

 Speaker & Kamera

 Video Pembelajaran

 Gambar & Audio/Lagu

CONTOH 1: MENGENAL ANGKA

✗ Tanpa Teknologi

- Kartu angka cetak biasa
- Guru menunjukkan kartu satu per satu
- Peserta didik menghafal angka
- Kurang variasi tampilan
- Tidak ada suara pendukung
- Pengulangan terasa membosankan
- Keterbatasan contoh benda nyata

Hasil: Anak mudah bosan dan sulit mengingat konsep angka secara konkret.

✓ Dengan Teknologi

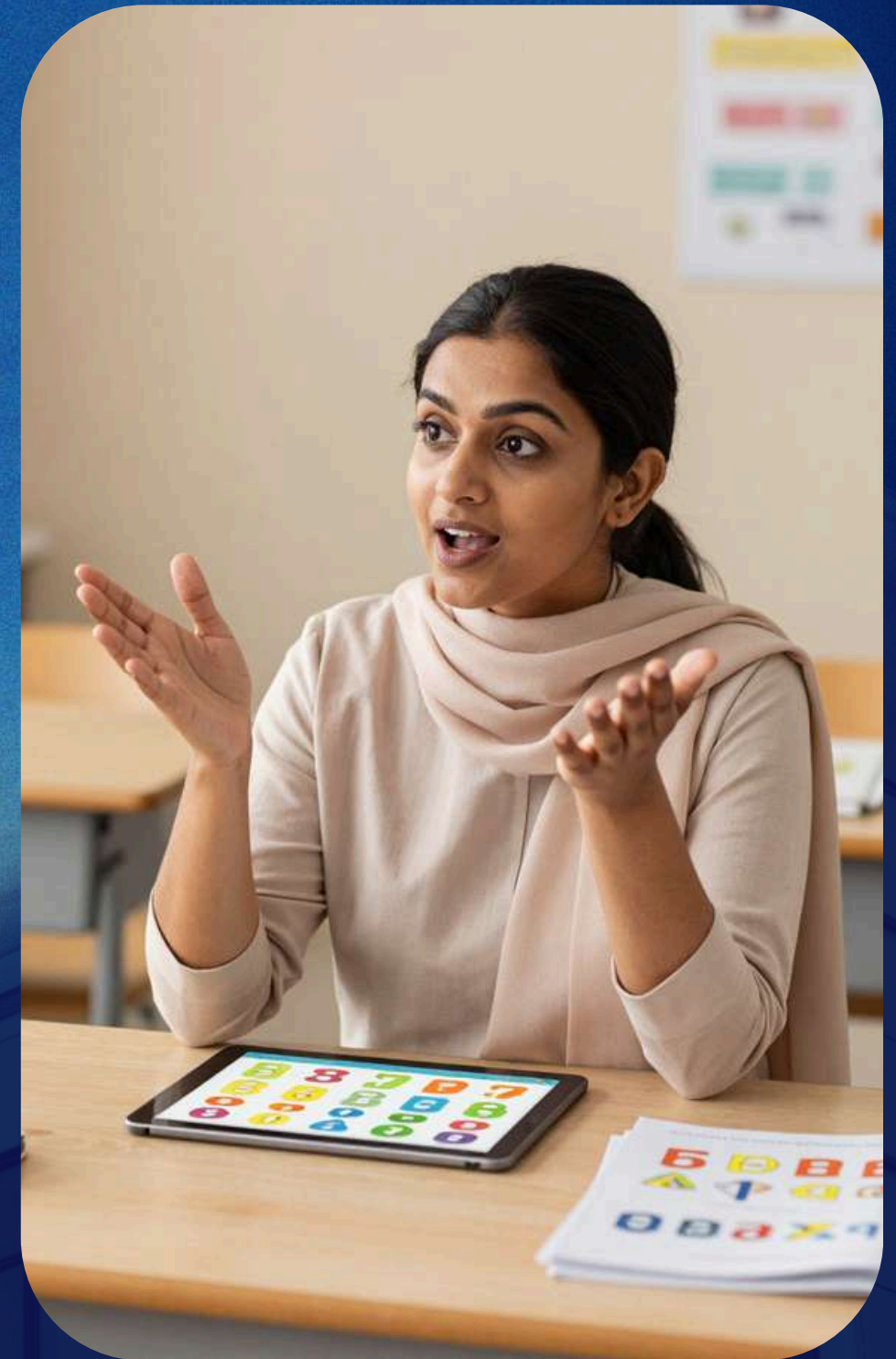
- Tampilkan angka besar & berwarna di layar
- Gambar 3 benda (🍎🍎🍎 = angka 3)
- Suara menyebutkan angka dengan jelas
- Video berhitung pendek & menarik
- Aktivitas multisensori:

👁 Melihat gambar & angka

👂 Mendengar suara hitungan

✋ Menghitung bersama guru

Hasil: Anak lebih aktif, mudah memahami konsep angka secara konkret dan menyenangkan.





CONTOH 2: MENGENAL BENDA DI SEKITAR

Gunakan foto benda nyata di sekitar kelas untuk membantu peserta didik mengenal lingkungan mereka secara konkret dan bermakna.

📷 Benda yang ditampilkan: kursi, buku, pensil, tas, pintu, tempat sampah.

🔄 Proses Pembelajaran:

Gambar → Sebutkan → Benda Nyata → Praktik

👉 Aktivitas Peserta Didik:

- Melihat foto benda di layar
- Mendengar nama benda disebutkan guru
- Menunjuk benda nyata di kelas
- Memilih benda yang disebutkan guru

💡 Teknologi membantu anak melihat contoh nyata sebelum berinteraksi langsung dengan benda di sekitarnya.



CONTOH 3: BINA DIRI

🎬 Menggunakan Video: 6 Langkah Mencuci Tangan
Tampilkan video pendek mencuci tangan yang jelas dan sederhana. Video menunjukkan 6 langkah: basahi tangan → sabuni → gosok telapak → gosok punggung → gosok sela jari → bilas dan keringkan.

Setelah menonton video, peserta didik langsung praktik di wastafel. Guru mendampingi dan mencontohkan kembali setiap langkah.

⚠️ Ingat: Video adalah CONTOH, bukan pengganti praktik langsung. Aktivitas nyata tetap menjadi inti pembelajaran bina diri.

✅ Tonton → Amati → Tirukan → Praktik → Ulangi

MEMANFAATKAN VIDEO



Kriteria Video Pembelajaran yang Baik:

- Pendek dan jelas, mudah dipahami peserta didik
- Suara mudah didengar dan tidak terlalu keras
- Gambar tidak ramai, fokus pada satu konsep
- Bahasa sederhana dan sesuai usia
- Relevan dengan tujuan pembelajaran

Hindari video terlalu panjang, banyak tulisan, atau materi sulit

Prinsip Penggunaan Video:

Tonton → Tanya → Praktikkan → Ulangi

BERBEDA

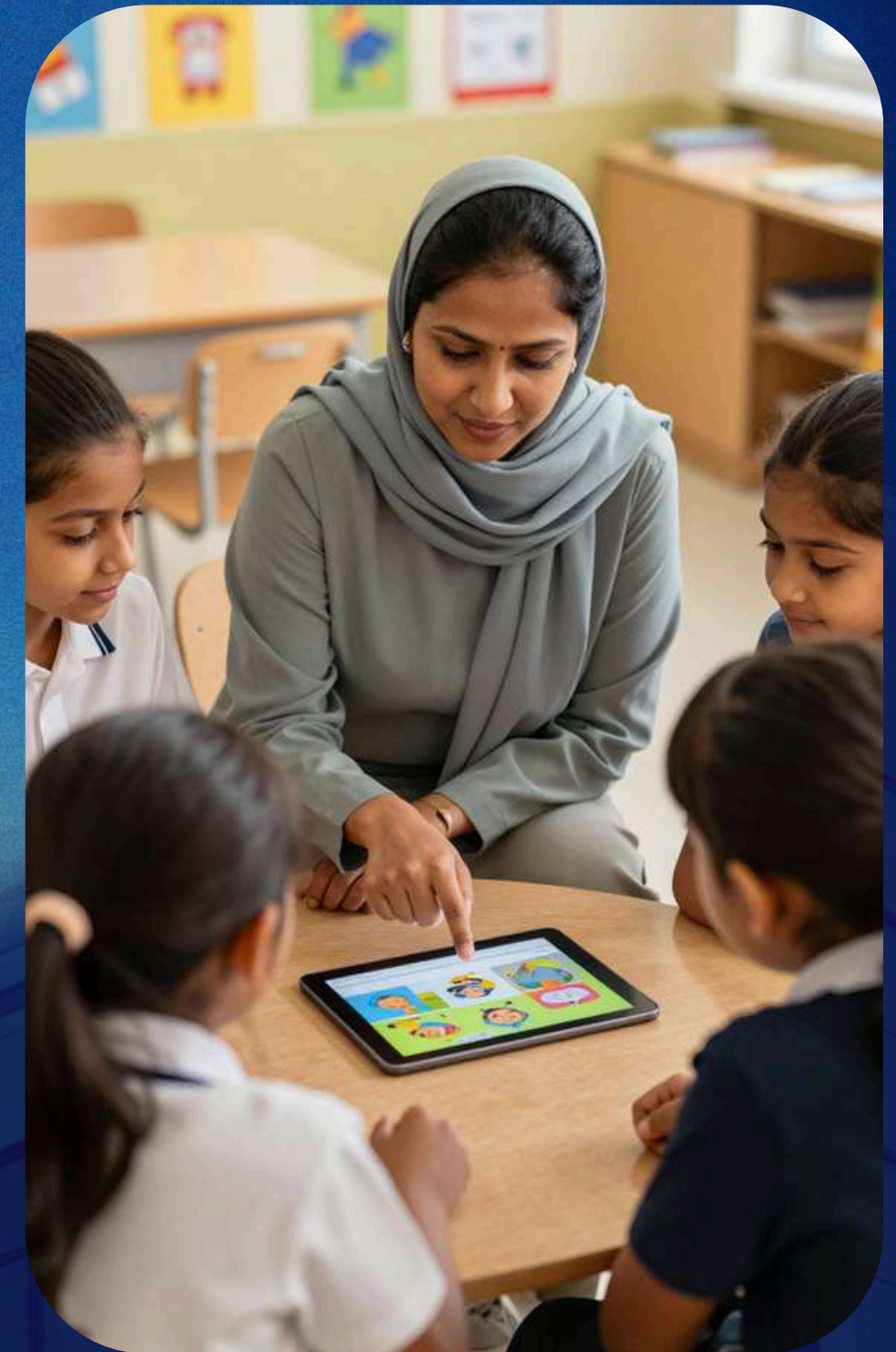
Teknologi memungkinkan guru memberikan pembelajaran yang berbeda untuk setiap anak sesuai kemampuannya. Contoh materi mengenal warna untuk 4 anak dengan kemampuan berbeda:

- Anak 1: Memilih warna dari 2 pilihan gambar.
- Anak 2: Menyebut nama warna saat ditunjuk.
- Anak 3: Mengelompokkan benda berdasarkan warna.
- Anak 4: Mencari benda berwarna di lingkungan sekitar.

Teknologi sebagai fasilitator berbagai bentuk aktivitas belajar yang disesuaikan:

- ✓ Gunakan gambar digital untuk anak yang butuh visual konkret.
- ✓ Putar video warna dengan suara untuk anak yang responsif audio.
- ✓ Tampilkan foto benda nyata berwarna dari lingkungan sekitar.
- ✓ Gunakan presentasi sederhana: 1 warna = 1 halaman.

Prinsip: Satu teknologi, banyak cara penggunaan. Sesuaikan aktivitas dengan kemampuan masing-masing anak, bukan memaksakan semua anak melakukan hal yang sama.



MULTISENSORI

 **Melihat: gambar & video**

 **Mendengar: suara & lagu**

 **Menyentuh: benda nyata**

 **Bergerak: menunjuk & berjalan**

 **Berbicara: menjawab & menyebut**

 **Contoh: belajar mengenal apel**

Semua indera aktif = belajar bermakna

Teknologi mendukung semua modalitas

TEKNOLOGI TIDAK HARUS SELALU DIGITAL

Pembelajaran yang efektif tidak selalu bergantung pada perangkat digital. Benda nyata, kartu gambar, puzzle, balok, dan permainan motorik tetap menjadi alat bantu yang sangat berharga, terutama bagi peserta didik yang belajar melalui pengalaman langsung dan sentuhan nyata.

Alat Non-Digital yang Efektif:

- Benda nyata di sekitar kelas (kursi, buku, pensil)
- Kartu gambar berwarna dan bergambar jelas
- Puzzle sederhana untuk melatih motorik
- Balok warna-warni untuk mengenal bentuk dan warna
- Permainan motorik: melempar, menangkap, menyusun

 **Prinsip Utama:** Gunakan teknologi bila membantu membuat pembelajaran lebih mudah dan bermakna. Jika benda nyata sudah cukup, itu pun sudah luar biasa!

KELEBIHAN TEKNOLOGI

🎓 Guru: Mempermudah penyampaian materi

🎓 Guru: Menghemat waktu persiapan

🎓 Guru: Dokumentasi & penggunaan ulang

🎓 Guru: Variasi metode pembelajaran

✨ Siswa: Pembelajaran lebih menarik

✨ Siswa: Mudah melihat contoh nyata

✨ Siswa: Belajar audio-visual & pengulangan

✨ Siswa: Interaksi aktif dalam belajar

TANTANGAN

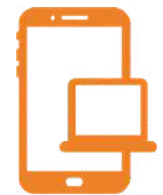


**Fasilitas tidak lengkap (perangkat terbatas)
Guru belum terbiasa menggunakan teknologi
Koneksi internet terbatas atau tidak stabil**

**Teknologi tidak dapat menggantikan interaksi guru
Keterbatasan waktu untuk mempersiapkan media
Kurangnya pelatihan teknologi untuk guru**

**Solusi: Mulai dari yang sederhana, tidak perlu
menunggu fasilitas sempurna**

TIPS UNTUK GURU



Manfaatkan HP, TV, atau laptop yang sudah tersedia. Tidak perlu menunggu perangkat canggih untuk mulai mengajar dengan teknologi.



Unduh video, gambar, atau materi terlebih dahulu jika koneksi internet terbatas. Pembelajaran tetap bisa berjalan tanpa internet.



Ubah mindset dari "tidak bisa" menjadi "bagaimana teknologi sederhana dapat membantu pembelajaran hari ini?"



Gunakan gambar cetak atau kartu gambar jika tidak ada perangkat digital. Teknologi tidak harus selalu digital.

PROMT MEMBUAT GAMBAR

Buat infografik menarik untuk membantu siswa tunagrahita mempelajari (tatacata mencuci tangan yang baik dan benar) untuk kelas 2 SDLB dalam format persegi. Gunakan desain yang cerah, edukatif, dan mudah di pahami.

PROMT MEMBUAT GAME

Kamu ada seorang guru SLB. Buatkan saya prompt aplikasi dengan "Materi" sesuai file (RPM Jika ada) diatas. Yang didalamnya terdapat latihan soal dan games. Terdengar suara yang jelas.



Dari inspirasi jadi ilustrasi

Yuk, cuci tangan dengan baik dan benar!



- Ingat ya!**
- Cuci tangan saat tiba di rumah, sebelum makan, dan setelah dari toilet.
 - Gunakan sabun dan air mengalir.
 - Lakukan selama 20 detik.



PROMPT MEMBUAT VIDEO

Buat video berdasarkan storyboard yang terlampir. Ikuti urutan scene, visual, warna, dan detail produk sesuai storyboard. Gunakan voiceover wanita berbahasa Indonesia dengan suara natural, ramah, dan meyakinkan seperti sedang Menjelaskan kepada siswa.

Jangan gunakan musik atau background music.

Utamakan suara voice-over yang jelas dan sinkron dengan setiap scene. Format video 9:16 untuk konten Pembelajaran

Di Google flow

🎬 PROMPT UTAMA CANVA > Buat video animasi edukatif untuk siswa **kelas 1 Sekolah Luar Biasa (SLB) dengan hambatan intelektual tentang **"Tata Cara Mencuci Tangan yang Baik dan Benar"**. > > Gunakan gaya animasi **2D yang ceria, sederhana, ramah anak, warna lembut dan menarik**, dengan karakter anak SD laki-laki dan perempuan. Tampilkan gerakan yang jelas dan mudah ditiru. > > Video berdurasi sekitar **2-3 menit**. Setiap langkah ditampilkan satu per satu, dengan **teks besar, sedikit kata, gambar yang jelas, dan narasi suara guru**

mpuan yang lembut, pelan, ceria, dan mudah dipahami. Gunakan musik**



Dari
inspirasi
jadi
ilustrasi



KESIMPULAN

Teknologi adalah jembatan, bukan pusat pembelajaran. Peserta didik tetap menjadi pusat dari seluruh proses belajar. Guru berperan sebagai pendamping, pembimbing, fasilitator, motivator, dan pengembang potensi setiap anak.

Teknologi yang baik bukan yang paling canggih, melainkan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi sederhana pun mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

3 Kata Kunci Utama:

- ◆ **SIMPLE** — Gunakan teknologi yang mudah dipahami dan dioperasikan.
- ◆ **SESUAI** — Pilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.
- ◆ **BERMAKNA** — Pastikan teknologi membantu anak berkembang dan mandiri.

TERIMA KASIH!
MARI BELAJAR, MENCOBA,
DAN TUMBUH BERSAMA
DEMI ANAK-ANAK. ✨