

Arabic Letters Recognition Based on the Object Analogy through ABATA Media for Children with Intellectual Disability

Pengenalan Huruf Arab Berbasis Analogi Benda melalui Media ABATA bagi Anak Tunagrahita

Muhammad Syahri Romadhon, Titis Thoriquttyas, Yusuf Hanafi*,
Mohammad Ahsanuddin

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: yusuf.hanafi.fs@um.ac.id

Paper received: 01-05-2021; revised: 17-05-2021; accepted: 31-05-2021

Abstract

Intellectually disabled children have difficulty understanding abstract things such as Arabic letters. An appropriate learning media that can help them learn is significantly needed. In addition, some Intellectually disabled children can only pronounce Arabic letters but do not know the shape of the Arabic letters. In this context, ABATA media associates and equates Arabic letters with surrounding objects in their form and pronunciation so that intellectually disabled children can know the form and pronunciation of Arabic letters. This research aims to describe the ABATA media and its effectiveness. This research uses narrative review by gathering data from various sources, analyzing and designing the media. ABATA media is designed based on visual media and adopts the analogy method by equating the form of objects with Arabic letters, and the pronunciation of Arabic letters is the same as the initial syllable of objects. Based on the search for various literature sources conducted by the researchers, ABATA media is predicted to be adequate for mentally disabled children in introducing Arabic letters. This is because the visual media and analogy methods that are the basis for developing the ABATA media have proven effective and acceptable to intellectually disabled children. Therefore, ABATA media is believed to make it easier to introduce the shape and pronunciation of Arabic letters.

Keywords: Arabic letters, visual media, analogy, intellectual disability.

Abstrak

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami hal yang bersifat abstrak, seperti huruf Arab sehingga diperlukan media yang dapat mengonkretkan hal tersebut. Selain itu, terdapat anak tunagrahita yang hanya mampu melafalkan huruf Arab namun tidak mengetahui bentuk huruf Arab tersebut. Dalam konteks ini, media ABATA mengaitkan dan menyamakan huruf Arab dengan benda-benda sekitar dalam bentuk dan pengucapannya agar anak tunagrahita mampu mengetahui bentuk sekaligus pelafalan huruf Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media ABATA dan keefektifannya secara konseptual. Penelitian ini menggunakan metode *narrative review* dengan mencari berbagai sumber, menganalisis, dan kemudian mendesain media. Media ABATA dirancang berbasis media bergambar dan mengadopsi metode analogi dengan menyamakan bentuk benda dengan bentuk huruf Arab. Adapun pelafalan huruf Arab disamakan dengan suku awal benda. Berdasarkan penelusuran berbagai literatur yang telah dilakukan oleh peneliti, media ABATA diprediksikan efektif untuk diterapkan kepada anak tunagrahita dalam mengenalkan huruf Arab. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa media bergambar dan metode analogi yang menjadi basis pengembangan media ABATA ini terbukti efektif dan mampu diterima oleh anak tunagrahita. Oleh karena itu, media ABATA diyakini mampu mempermudah dalam pengenalan bentuk sekaligus pelafalan huruf Arab.

Kata kunci: huruf Arab, media bergambar, analogi, tunagrahita.

1. Pendahuluan

Kemampuan anak tunagrahita dalam hal membaca Al-Qur'an berbeda dengan kemampuan membaca Al-Qur'an anak pada umumnya, karena anak tunagrahita memiliki hambatan dalam perkembangan intelektual jauh di bawah rata-rata sehingga dapat menghadapi hambatan dalam mengerjakan tugas-tugas akademik maupun sosial. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an dapat meningkat apabila diberikan strategi pembelajaran yang tepat (Hanafi et al., 2019). Oleh karena itu, anak tunagrahita membutuhkan layanan pendidikan khusus agar terwujud pengaruh yang positif (Astuti, 2013).

Anak tunagrahita, sebagaimana penyandang disabilitas pada umumnya (Hanafi, et al., 2019), adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual yang berada di bawah rata-rata dibandingkan anak pada umumnya. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat berkembang sesuai dengan tahapan pada usia selayaknya anak normal (Atasoy & Sevim, 2018). Sejalan dengan pernyataan ini, anak tunagrahita akan mengalami hambatan dalam keterampilan sosialnya, bukan hanya akademik, namun juga dalam pengelolaan emosi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohmatin pada tahun 2017 pada siswa SDLB tunagrahita ringan Bhakti Kencana Berbah, Sleman, Yogyakarta menyatakan bahwa dalam pembelajaran *iqro'* belum menunjukkan hasil yang maksimal dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah strategi pembelajaran yang diterapkan guru anak tunagrahita kurang tepat (Rohmatin, 2017). Padahal pendampingan ini akan lebih baik jika menggunakan media yang interaktif yang disenangi dan mudah dipahami oleh anak tunagrahita (Nazirzadeh et al., 2017). Terkait penelitian tersebut, tidak sedikit pendidik yang mengajarkan huruf Arab hanya menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian para guru bagi anak tunagrahita untuk menggunakan strategi pembelajaran yang mudah diterima oleh anak tunagrahita. Mengingat sikap guru terhadap anak tunagrahita merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi keberhasilan pendidikan anak tunagrahita untuk memberikan layanan suportif yang diberikan oleh pihak sekolah (Kara & Çerkez, 2018). Sehingga seluruh pihak baik orang tua, guru, maupun sekolah mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan pendidikan anak tunagrahita (Zarif et al., 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari, Indramurti, dan Armani (2019) di SLB Salsabila Indah Padang, ditemukan anak tunagrahita di kelas III yang mengalami kesulitan mengenali huruf Arab dengan benar. Anak tunagrahita bisa menyebutkan beberapa huruf Arab (huruf *hija'iyah*) namun tidak bisa mengenal bentuk dari huruf yang dia sebutkan (Sari et al., 2019). Seakan menjawab tantangan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Siswanti (2012) dan Satriana (2013) menyatakan bahwa kemampuan anak penyandang tunagrahita ringan meningkat secara signifikan dalam membaca huruf *hija'iyah*. Penelitian ini cukup bagus karena melibatkan serta mengaktifkan beberapa indra dari anak tunagrahita, yakni penglihatan (visual), pendengaran (audio), perabaan (kinestetik), dan juga menggunakan media bergambar yang disukai oleh anak tunagrahita. Namun penelitian ini hanya melatih beberapa huruf *hija'iyah* saja dan belum mencakup seluruh huruf *hija'iyah*, serta membutuhkan waktu yang relatif lama (Siswanti, 2012 & Satriana, 2013).

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita belum mampu mengenal bentuk sekaligus pelafalan huruf *hija'iyah*. Mereka hanya mampu melafalkan saja tanpa mengetahui bentuk huruf apa yang dilafalkan (Hanafi,

2020). Padahal hal ini merupakan tujuan terpenting agar mampu membaca huruf Arab. Hal ini dikarenakan anak tunagrahita mudah lupa akan bentuk huruf Arab. Selain itu, pengajaran guru yang hanya mengulang-ulang pelafalan huruf tanpa ada upaya untuk mengenalkan bentuknya yang mudah dimengerti juga bisa menjadi penyebab ketidak-pahaman anak tunagrahita.

Atas dasar inilah, media ABATA dirancang untuk menjawab 2 tantangan tersebut, yaitu (1) mengenalkan bentuk huruf-huruf Arab dengan menyamakan bentuk benda dengan bentuk huruf Arab, dan (2) menguatkan ingatan anak tunagrahita tentang pelafalan huruf Arab dengan menganalogikan pelafalan suku kata awal benda dengan pelafalan huruf Arab. Media ABATA dirancang berbasis *media bergambar* dengan ilustrasi yang menarik dan menggunakan *metode analogi* benda-benda yang mudah dikenali oleh anak tunagrahita. Penganalogian ini mengaitkan dengan benda-benda sekitar yang mudah dijumpai. Dengan media ABATA ini, diharapkan kedua tantangan tersebut dapat terjawab sehingga anak tunagrahita dapat mengetahui bentuk huruf Arab dengan cepat dan juga dapat mengingat bagaimana pelafalan huruf Arab tersebut dengan kuat.

Tujuan penulisan artikel ilmiah *narrative review* ini adalah untuk mendeskripsikan media ABATA dan keefektifannya dalam mengenalkan huruf Arab bagi anak tunagrahita agar mereka dapat mengenal dan membaca huruf Arab dengan cepat dan dengan pengingatan yang kuat. Sehingga dengan sekali melihat desain huruf ABATA ini dapat langsung mengetahui bagaimana bentuk dan pelafalan huruf Arab tersebut tanpa berpikir panjang.

Tunagrahita atau *intellectual disability* merupakan masalah kesehatan kronis yang menyebabkan kekurangan pada penyandanginya dibanding manusia normal. Hal ini juga mempengaruhi segi emosional, perilaku, kognitif bagi penyandanginya. Penyandang tunagrahita membutuhkan kontrol, pendampingan, perawatan, pengobatan, dan juga rehabilitasi (Yildirim et al., 2020). Sejalan dengan pernyataan ini, kekurangan keterampilan sosial yang dimiliki anak tunagrahita bisa berdampak negatif terhadap interaksi anak tunagrahita (Ozdemir et al., 2018). Dalam beberapa kasus, anak tunagrahita ada yang agresif dan ada pula yang tertutup. Emosi yang kompleks inilah yang menjadi salah satu penyebab sulitnya dalam bersosialisasi dengan orang lain dan kesulitan menerima informasi. Sehingga kekurangan-kekurangan ini dapat menimbulkan tingkat stress bagi orang tua anak tunagrahita (Tavakolizadeh et al., 2012).

Anak tunagrahita memiliki kemampuan berfikir yang relatif rendah dibandingkan anak seusia mereka. Dengan demikian, dibutuhkan strategi dan program khusus yang disesuaikan dengan perbedaan individual tersebut. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2012) melalui Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) diperoleh bahwa jumlah penyandang tunagrahita adalah 6,70% dari jumlah penduduk Indonesia (Kesehatan, 2014). Sedangkan melalui Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) pada tahun 2015 diperoleh data yang menunjukkan bahwa anak tunagrahita yang berumur 10 tahun ke atas mencapai 2,81% dari jumlah penduduk Indonesia (Kesehatan, 2019). Hal ini diperkuat oleh data dari Pusdatin dan Direktorat Orang dengan Kecacatan (2012) yang menunjukkan bahwa jumlah tunagrahita sebanyak 290.837 jiwa atau 13,68% dari keseluruhan jumlah penyandang disabilitas di Indonesia (Sosial, 2012). Dari data-data tersebut dapat diketahui bahwa penyandang tunagrahita cukup banyak dan perlu mendapatkan perhatian khusus dari berbagai pihak baik dalam hal agama, pendidikan, perekonomian, kesejahteraan, dan lain sebagainya.

Bahkan data terbaru yang dirilis Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 ini menunjukkan hanya 2,8% penyandang disabilitas yang menamatkan pendidikannya di perguruan tinggi dan sebanyak 25,83% yang tamat SD/ sederajat, 30,54% tidak tamat SD, bahkan ada yang tidak/ belum pernah sekolah sebanyak 21, 22%. Angka tersebut jauh jika dibandingkan dengan non-disabilitas yang mencapai 9,48% yang berhasil menamatkan pendidikannya di tingkat perguruan tinggi. Sementara yang tidak/ belum pernah sekolah hanya 3,38% (Databooks, 2020). Hal ini menunjukkan minimnya perhatian terhadap penyandang disabilitas termasuk juga anak tuna grahita dalam segi pendidikan mereka.

Beberapa hasil penelitian yang berhasil peneliti rangkum yang menunjukkan keefektifan media bergambar. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu tahun 2017 menunjukkan bahwa penggunaan media huruf bergambar menunjukkan hasil yang signifikan terhadap kemampuan menulis tahap awal siswa tunagrahita ringan kelas I SDLB BC Kepanjen Malang. Hal ini dapat dibuktikan dengan perbedaan rata-rata yang diperoleh dari 5 siswa penyandang tunagrahita ringan yang memperoleh nilai *pre-test* 39, dan kemudian setelah diterapkannya media bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis, diperoleh rata-rata *post-test* dengan nilai 72,75 (Ayu, 2017).

Penelitian lain yang menunjukkan keefektifan media bergambar adalah penelitian yang dilakukan oleh Suswita tahun 2013 yang menunjukkan penggunaan media komik juga menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan terhadap kemampuan membaca, hasil peningkatan ke arah positif yang signifikan yaitu 70% (Suswita, 2013).

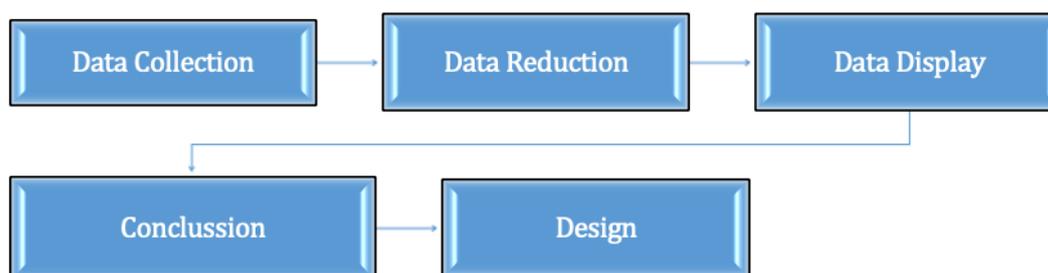
Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk tahun 2013 yang menunjukkan penggunaan media poster juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengenalkan pakaian daerah bagi anak tunagrahita. Data awal sebelum menggunakan media poster diperoleh bahwa rata-rata anak tunagrahita mampu menjawab 5 dari 10 soal. Sedangkan setelah menggunakan media poster, rata-rata anak tunagrahita mampu menjawab 9 dari 10 soal (Putri et al., 2013). Senada dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Afifah dan Soendari tahun 2017 juga menyatakan hasil yang positif terhadap kemampuan berbicara anak tunagrahita di kelas 1 SDLB B-C YPLAB kota Bandung yang mengalami peningkatan sebesar 12,2% daripada sebelum digunakannya media bergambar (Afifah, Nur and Soendari, 2017). Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Halimah pada tahun 2019 di kelas II SDLB Negeri Bambi yang menunjukkan semula anak tunagrahita memperoleh nilai rata-rata 67,5 sebelum diterapkannya media bergambar. Setelah diterapkannya media bergambar, kemampuan membaca anak tunagrahita meningkat menjadi 75 (Halimah, 2019). Oleh karena itu, didasarkan oleh beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media bergambar dapat memberikan pengaruh yang positif untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita. Analogi (kias) merupakan persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan (KBBI). Penggunaan pembelajaran analogi ini melibatkan transfer pengetahuan domain target dengan domain yang bersifat familiar (umum) untuk menemukan kesamaan antara keduanya (Türk et al., 2010). Terkait metode analogi bagi anak tunagrahita, Wakil dkk (2011) menyatakan bahwa metode analogi sangat perlu diterapkan bagi anak tunagrahita. Karena metode analogi menyamakan hal baru dengan hal yang sudah diketahuinya. Dalam artian, metode analogi ini menjadi jembatan penghubung antara pengetahuan baru dengan hal yang telah diketahui. Oleh karena itu, metode analogi ini terasa mudah diterima oleh anak tunagrahita (Wakil et al., 2011).

Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Tan, dkk (2018) juga menunjukkan bahwa metode analogi bagus untuk diterapkan bagi pembelajaran anak tunagrahita meskipun mereka kurang memperhatikan aspek-aspek relasi dari objek (Tan et al., 2018). Selain itu, dari data yang diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Justica, dkk tahun 2015 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran analogi dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* (Justica et al., 2015).

2. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode *narrative review* yang hanya fokus pada membaca, merangkum, dan menganalisis berbagai literatur yang diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan data, karakteristik, pengajaran, pembelajaran, dan hal lain yang berkaitan dengan anak tunagrahita. Selain itu, peneliti juga mencari berbagai sumber kajian yang berkaitan dengan metode analogi. Kemudian peneliti membuat rancangan dan desain pengenalan huruf Arab yang dirancang berbasis penganalogian benda demi meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam membaca huruf Arab, terlebih lagi mampu membaca Al-Qur'an. Adapun metode atau teknik pengumpulan data pada penelitian adalah menggunakan teknik kepustakaan (*library research*) yang mengkaji data-data sekunder berupa jurnal-jurnal yang sesuai dengan tema penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif Miles dan Huberman (2016) yang digambarkan dengan bagan di bawah ini:



Gambar 1. Teknik Analisis Data

Keterangan

Data Collection (Membaca Literatur)

Pada tahap ini, peneliti mencari dan membaca berbagai macam sumber ilmiah tentang strategi mengenalkan huruf Arab. Selain itu, peneliti juga mencari sumber-sumber lain yang menjelaskan tentang keefektifan metode analogi dan media bergambar untuk mengenalkan hal-hal baru kepada objek penelitian, yaitu anak tunagrahita. Fokus (*core*) penelitian ini adalah optimalisasi pembelajaran al Quran bagi anak tunagrahita dengan model pengenalan huruf Arab berbasis penganalogian benda. Oleh karena itu, literatur terkait tema tersebut merupakan referensi primer, sekunder bahkan tersier dalam penelitian ini. Peneliti juga mempertimbangkan kebaruan (*novelty*) literatur yang digunakan, serta kualitas artikel dan naskah yang diperoleh melalui penelusuran akademik.

Data Reduction (Menganalisis Literatur)

Setelah mencari dan membaca berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, prosiding, tesis/disertasi, laporan, dan buku, peneliti kemudian merangkum dan mensintesis hasil temuan dari sumber-sumber tersebut untuk dijadikan penguat bagi data penelitian yang dilakukan.

Data Display (Menampilkan Hasil Analisis)

Pada tahap ketiga ini, peneliti menganalisis data-data yang diperoleh sehingga peneliti dapat memperkuat, mengkritisi, melemahkan, atau bahkan memperoleh temuan baru dalam penelitian yang dilakukan.

Conclusion (Penarikan Kesimpulan)

Tahap ini berisi dengan penarikan kesimpulan atas data-data yang telah peneliti kumpulkan. Ini akan menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan tahap berikutnya.

Design (Desain Produk)

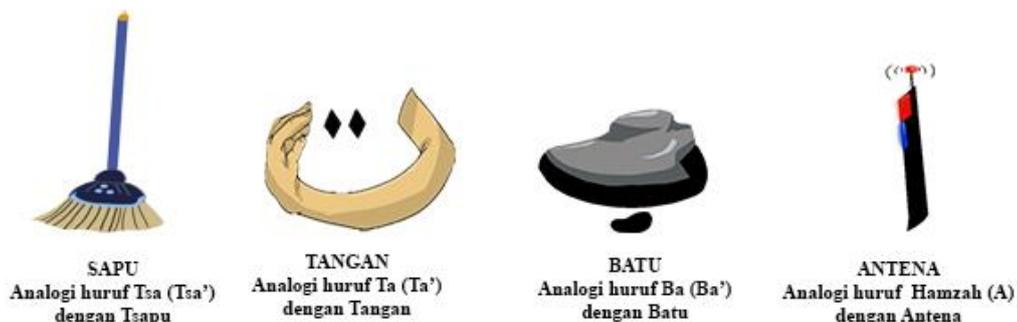
Tahap terakhir yang peneliti lakukan adalah *Desain*. Dalam artian, peneliti mengembangkan hasil yang telah diperoleh dalam bentuk desain gambar dengan mengkombinasikan benda-benda di sekitar dengan bentuk huruf *hija'iyah* yang mudah diingat oleh anak tunagrahita. Tahap ini merupakan tahap tambahan oleh peneliti yang urgen untuk memecahkan masalah.

Cara pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anotasi bibliografi (*annotated bibliography*). Anotasi berarti suatu kesimpulan sederhana dari suatu artikel, buku, jurnal, atau beberapa sumber tulisan yang lain, sedangkan bibliografi diartikan sebagai suatu daftar sumber dari suatu topik. Setelah itu, peneliti mulai mencari nama-nama benda yang bisa dianalogikan dengan huruf Arab baik dalam hal bentuk dan pelafalannya.

Peneliti menggunakan aplikasi KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) buatan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peneliti mencari kata-kata atau nama-nama benda tersebut secara urut abjad (mulai A—Z) satu persatu sambil mempertimbangkan bisa tidaknya nama tersebut dianalogikan dengan huruf Arab. Hal yang dijadikan pertimbangan peneliti dalam mencari nama-nama benda tersebut ada 2, yakni: (1) kata suku awal benda yang harus sesuai dengan pelafalan huruf Arab, dan (2) bentuk benda yang bisa diserupakan dengan bentuk huruf Arab. Hal ini guna mempermudah anak tunagrahita dalam mengenal huruf Arab dengan cepat karena berbasis gambar yang menyerupakan bentuk benda dengan bentuk huruf Arab. Selain itu juga untuk memperkuat ingatan anak tunagrahita dalam mengingat pelafalan huruf Arab karena suku awal benda yang dianalogikan tersebut disamakan dengan pelafalan (bunyi) huruf Arab.

3. Hasil dan Pembahasan

Desain purwarupa (*prototype*) dirancang dengan menganalogikan benda dengan huruf Arab dalam hal bentuk dan pelafalannya. Sebagai contoh, “tangan” dianalogikan sedemikian rupa bentuknya dengan huruf “*Ta*”. Demikian juga dengan pelafalan yang mana suku kata awal “*tangan*” adalah “*ta*” yang sama dengan pelafalan huruf *Ta'*, begitupun dengan huruf-huruf yang lain. Berikut adalah desain-desain yang telah peneliti rancang:





ROKET
Analogi huruf Ro (Ro')
dengan Rokat



DAUN
Analogi huruf Da (Dal)
dengan Daun



KUPU-KUPU
Analogi huruf Kha (kha)
dengan Khupu-Khupu



JAM
Analogi huruf Ja (Jim)
dengan Jam



SOPIR
Analogi huruf Sho (Shod)
dengan Shopir



SYAITAN
Analogi huruf Sya (Sya')
dengan Syetan



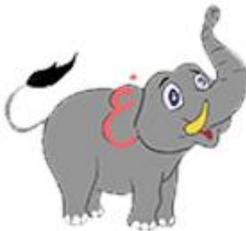
SALAK
Analogi huruf Sa (Sa')
dengan Salak



ZEBRA
Analogi huruf Za (Za')
dengan Zebra



PALU
Analogi huruf Fa (Fa')
dengan Palu



GAJAH
Analogi huruf 'G (Gho)
dengan Gajah



APEL
Analogi huruf 'A ('Ain)
dengan Apel



TOPI
Analogi huruf Tho (Tho')
dengan Topi



NANAS
Analogi huruf Na (Nun)
dengan Nanas



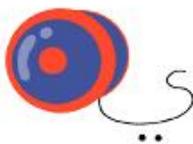
LAMPU
Analogi huruf La (Lam)
dengan Lampu



KAKI
Analogi huruf Ka (Kaf)
dengan Kaki



KOPI
Analogi huruf Qo (Qof)
dengan Kopi



YOYO
Analogi huruf Y (Ya)
dengan Yoyo



HADIAH
Analogi huruf Ha (Ha')
dengan Hadiah



WAJAN
Analogi huruf Wa (Wawu)
dengan Wajan



MAIA
Analogi huruf Ma (Mim)
dengan Mata

Berdasarkan penemuan bahan penganalogian di KBBI, peneliti mengelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu mudah, sedang, dan sulit sebagai berikut.

Mudah	Sedang	Sulit
Huruf Ba' (ب)	Huruf Hamzah(أ)	Huruf Tsa'(ث)
Huruf Ta' (ت)	Huruf Za'(ز)	Huruf Cha'(ح)
Huruf Jim(ج)	Huruf Syin(ش)	Huruf Kho'(خ)
Huruf Dal(د)	Huruf Tho'(ط)	Huruf Dzal(ذ)
Huruf Ro'(ر)	Huruf Qof(ق)	Huruf Shod(ص)
Huruf Sin(س)	Huruf Wawu(و)	Huruf Dhod(ض)
Huruf Kaf(ك)	Huruf Ya'(ي)	Huruf Dzo'(ظ)
Huruf Lam(ل)		Huruf 'Ain(ع)
Huruf Nun(ن)		Huruf Ghoin(غ)
Huruf Mim(م)		Huruf Fa'(ف)
Huruf Ha'(ه)		

Huruf-huruf yang masuk dalam kategori mudah adalah huruf yang mudah dijumpai penganalogiannya. Yakni, bisa disamakan bentuknya dengan bentuk huruf Arab dan pelafalannya dengan pelafalan huruf Arab. Huruf-huruf dalam kategori mudah ini bisa ditemukan dua atau lebih bahan penganalogiannya berdasarkan pencarian di KBBI. Seperti halnya huruf *ta'* yang dianalogikan dengan tangan, tidak menutup kemungkinan juga bisa dianalogikan dengan tali, asalkan bentuk dan pelafalan suku awal kata bisa disamakan dengan huruf Arab. Huruf *jim* (ja) bisa dianalogikan dengan jambu, huruf *dal* (da) bisa dianalogikan dengan dagu, dan seterusnya.

Adapun huruf dalam kategori sedang, yakni huruf-huruf yang hanya ditemukan satu bahan penganalogiannya. Itupun agak disamakan dalam hal pelafalannya. Seperti huruf *tho'* (tho) yang dianalogikan dengan topi, huruf Qof (qo) dengan kopi, dan seterusnya. Peneliti belum menemukan bahan penganalogian lain yang dapat disamakan dengan huruf-huruf tersebut. Sedangkan huruf-huruf dalam kategori sulit, yakni sulit untuk ditemukan bahan penganalogiannya di KBBI. Hal ini dikarenakan pelafalan-pelafalan huruf tersebut tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Selain itu, mencari bentuk benda yang pelafalannya (suku awal kata) sama dengan huruf Arab juga sangat sulit. Oleh karena itu, peneliti menganalogikannya dengan benda-benda yang pelafalannya agak mirip. Seperti huruf *ghoin* (gho) dianalogikan dengan gajah yang sebenarnya secara bentuk dan pelafalan sudah jauh. Dalam hal ini, diperlukan pendampingan dari guru maupun orang tua dalam menggunakan media ini untuk meluruskan pelafalan huruf Arab yang benar. Namun di balik itu, setidaknya pengembangan media ABATA ini memberikan tawaran akademik dalam pengenalan bahasa asing bagi anak tunagrahita.

Peneliti menggunakan bahan penganalogian yang berfathah (huruf vokal "a") dikarenakan huruf vokal "a" / berharakat fathah adalah huruf vokal yang paling mudah untuk dikuasai. Sebagai bukti, bayi yang berumur sekitar 1 tahun akan lebih sering mengucapkan huruf vokal "a" daripada huruf vokal yang lain. Di samping itu, peneliti menggunakan pendekatan komunikatif yang berfokus pada tersampainya makna daripada aspek gramatikalnya. Oleh karena itu, jika anak tunagrahita sudah mampu menguasai penganalogian dengan harakat fathah, maka harakat yang lain tinggal menyesuaikan.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Pandudinata, dkk tahun 2018 juga menunjukkan bahwa anak tunagrahita itu dapat memahami kosakata dasar Swadesh yang

berjumlah 200 kosakata, walaupun juga ada beberapa kosakata yang masih belum bisa dipahami oleh anak tunagrahita. Di antara kosakata yang dapat dipahami adalah tangan, kaki, mata, dan lain sebagainya (Pandudinata et al., 2018). Kosakata inilah yang kemudian didesain oleh peneliti dengan dianalogikan dengan huruf Arab. Kosa kata tangan dapat disamakan dengan huruf *ta'* dalam bentuk dan pengucapannya. Kosa kata kaki juga dapat disamakan dengan huruf *kaf*, karena memiliki bentuk yang dapat diserupakan dengan bentuk huruf *kaf*, dan juga memiliki suku awal (kaki) yang sama dengan pengucapan huruf *kaf*. Begitupun dengan kosa kata mata yang dapat dianalogikan dengan huruf *mim* dalam bentuk dan pelafalannya.

Peneliti menggunakan pendekatan SWOT dalam menganalisis rancangan produk, elaborasinya sebagai berikut: *Strength* (kelebihan) merupakan kekuatan dalam organisasi. Faktor-faktor kekuatan tersebut merupakan kompetensi khusus dari suatu hal yang ditawarkan. Adapun yang menjadi *strength* (kelebihan) dari media ABATA ini diantaranya adalah media berbasis gambar benda-benda yang tidak asing dengan ilustrasi menarik, dan media ini menggunakan metode analogi yang mudah dipahami.

Weakness (kelemahan) merupakan suatu hal yang menjadi kelemahan/kekurangan dari suatu hal. Adapun kelemahan dari media ABATA ini adalah bahan penganalogian belum mewakili semua huruf Arab dikarenakan sulitnya mencari penganalogian yang sesuai dengan bentuk dan pelafalan huruf Arab dalam bahasa Indonesia. Selain itu, terkadang ada beberapa bahan penganalogian yang sudah sesuai dengan bentuk dan pelafalan huruf Arab, namun mungkin masih terlalu asing bagi anak tunagrahita. Oleh karena itu, guru tunagrahita yang menggunakan media ABATA untuk mengenalkan huruf Arab harus tetap mendampingi dan melatih pelafalan huruf Arab yang benar.

Opportunity (peluang) merupakan suatu hal yang sifatnya menguntungkan. Adapun yang menjadi *opportunity* (peluang) dari media ABATA ini adalah dapat memudahkan penyandang tunagrahita dan masyarakat yang belum mengenal huruf Arab. Karena media ini dirancang dengan metode analogi yang menyamakan huruf Arab dengan benda-benda sekitar dalam hal bentuk sekaligus pelafalan huruf Arab. Sehingga setiap orang yang belajar menggunakan media ABATA ini dapat mengetahui bentuk dan pelafalan huruf Arab dengan cepat serta mengingatnya dengan kuat.

Threat (ancaman) merupakan kondisi eksternal yang sifatnya dapat mengganggu. Adapun *threat* (ancaman) yang mungkin akan dihadapi peneliti adalah terkait penambahan konten-konten lain sehingga lebih variatif dan interaktif. Adapun langkah yang akan peneliti tempuh untuk menanggulangi ancaman ini yaitu peneliti akan banyak mempelajari media-media pengenalan huruf Arab yang telah berkembang di masyarakat sehingga dapat dianalisis kelebihan dan kekurangan media tersebut. Sehingga media ABATA mampu menempati ruang kosong yang dibutuhkan oleh masyarakat.

4. Simpulan

Media ABATA merupakan media yang mengonkretkan huruf Arab dengan cara mengaitkan dengan benda-benda sekitar. Media ABATA berbasis media bergambar dengan metode analogi yang menganalogikan bentuk benda dengan bentuk huruf Arab, dan suku awal kata benda yang dianalogikan pelafalan huruf Arab. Media bergambar diyakini efektif untuk pembelajaran anak tunagrahita berdasarkan kajian penelitian terdahulu, begitupun dengan metode analogi. Kedua hal inilah yang menjadi asas pengembangan media ABATA.

Berdasarkan penemuan bahan penganalogian, peneliti membagi huruf Arab menjadi 3 bagian, yaitu mudah, sedang, dan sulit. Peneliti menggunakan huruf berharakat fathah (vokal “a”) dikarenakan vokal tersebut lebih mudah diucapkan daripada huruf vokal yang lain. Selain itu, pengembangan media ini bersifat pendekatan komunikatif yang lebih mementingkan aspek pemahaman daripada aspek gramatikal.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan apresiasi serta terima kasih kepada dosen pembimbing dalam PIMNAS ke-33, Titis Thoriquttyas, M.Pd.I, Prof. Dr. Yusuf Hanafi, M.Fil.I dan Dr. Mohammad Ahsanuddin, M.Pd yang telah membimbing, memberi masukan, saran, dan lain sebagainya untuk kesempurnaan artikel ilmiah *narrative review* ini. Tak lupa juga kepada Tim PKM Center Universitas Negeri Malang yang selalu mendampingi hingga selesainya artikel *narrative review* ini.

Daftar Rujukan

- Afifah, Nur. Soendari, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media Gambar di SLB B-C YPLAB Kota Bandung. *Jassi Anakku*, 18(1), 47–54.
- Astuti, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Anak Attention Deficit Disorder Melalui Metode Al-Barqy Berbasis Applied Behavior Analysis. *Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 1–16.
- Atasoy, R., & Sevim, C. (2018). Evaluation of coping strategies with the stress of parents who have mentally disabled children in northern Cyprus. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1129–1140. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060601>
- Ayu, R. (2017). Efektivitas Media Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 448. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i4.110>
- Databooks. (2020). *Perguruan Tinggi*.
- Halimah. (2019). Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 171–191.
- Hanafi, Y., Hendrawan, H. J., & Hakim, I. N. (2019). Accelerating Qur’an reading fluency through learning using QUR’ANI application for students with hearing impairments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(6), 110–132. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i06.9863>
- Hanafi, Y., Hendrawan, H.J. and Hakim, I.N. (2019). QUR’ANI: Assistive Technology Based on Android to Recite Qur’an for the Hearing Impaired Children. *2nd International Conference of Learning Innovation – SciTePress*. Vol. 1, pp. 47-56. <https://doi.org/10.5220/0008407600470056>
- Hanafi, Y., Nurhakim, M.I., Saefi, M. (2020) *Qur’an Isyarat: Membela Hak Belajar Al-Qur’an Penyandang Disabilitas*. Sidoarjo: Delta Pijak Khatulistiwa, 33.
- Justica, A. A., Azrai, E. P., & Suryanda, A. (2015). Pengaruh penggunaan model pembelajaran analogi dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 51–56.
- Kara, D. N., & Çerkez, Y. (2018). The risk factors for the mentally disabled in the use of social media. *Quality and Quantity*, 52, 1211–1218. <https://doi.org/10.1007/s11135-018-0684-y>
- Kesehatan, K. (2014). *Situasi Penyandang Disabilitas*. 1–56.
- Kesehatan, K. (2019). *Indonesia Inklusi dan Ramah Disabilitas*.
- Nazirzadeh, M. J., Çagiltay, K., Karasu, N., & (IADIS), I. A. for D. of the I. S. (2017). Developing a Gesture-Based Game for Mentally Disabled People to Teach Basic Life Skills. *International Association for Development of the Information Society*, 2011, 5.
- Ozdemir, M., Ilkim, M., & Tanir, H. (2018). the Effect of Physical Activity on Social Adaptation and Skills Development in Mentally Disabled Individuals. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 4(1), 64–71. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1146903>
- Pandudinata, R., Sumarlam, & Saddhono, K. (2018). Pemerolehan Bahasa Anak Tunagrahita Di Kabupaten Pacitan. *Humanus*, 17(1), 26–36. <https://doi.org/10.24036/humanus.v17i1.8542>

- Putri, R. K., Fatmawati, & Tarmansyah. (2013). Efektifitas Penggunaan Media Poster Untuk Mengenalkan Pakaian Daerah Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Al Hidayah Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 2(September), 141–152.
- Rohmatin, F. (2017). Pengidentifikasian Huruf Hijaiyah Yang Bentuknya Sama Sebagai Strategi Peningkatan Motivasi Dan Keberhasilan Membaca Iqro ' Pada Siswa Sdlb Tunagrahita Ringan (C). *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(C).
- Sari, D. R., Indramurti, & Armani. (2019). Peningkatan Keterampilan Taplak Meja Menggunakan Multimetode Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, III(2014), 18–23.
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 13–26.
- Siswanti, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(September), 122–133. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Sosial, K. (2012). *Kementerian Sosial dalam Angka Pembangunan Kesejahteraan Sosial*.
- Suswita, D. (2013). Efektivitas Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 55–65. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Tan, E., Wu, X., Nishida, T., Huang, D., Chen, Z., & Yi, L. (2018). Analogical reasoning in children with autism spectrum disorder: Evidence from an eye-tracking approach. *Frontiers in Psychology*, 9(MAY), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00847>
- Tavakolizadeh, J., Dashti, S., & Panahi, M. (2012). The Effect of Rational-Emotional Training on Mothers' Mental Health Condition of Children with Mental Retardation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69(Iceepsy), 649–658. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.457>
- Türk, F., Ayas, A., & Karsli, F. (2010). Effectiveness of analogy technique on students' achievement in the general chemistry laboratory. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2717–2721. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.402>
- Vakil, E., Lifshitz, H., Tzurriel, D., Weiss, I., & Arzuwan, Y. (2011). Analogies solving by individuals with and without intellectual disability: Different cognitive patterns as indicated by eye movements. *Research in Developmental Disabilities*, 32(2), 846–856. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2010.08.006>
- Yildirim, G., Ertekin Pinar, S., Uçuk, S., Duran Aksoy, O., & Ersan, E. E. (2020). The effect of training given to parents with mentally disabled children on their life satisfaction self-stigma of seeking help depression and stress-coping styles. *International Journal of Social Psychiatry*, 66(3), 279–291. <https://doi.org/10.1177/0020764020903750>
- Zarif, M. M. M., Mohamad, N., & Bakar, B. A. (2014). Assessing quranic reading proficiency in the j-QAF program. *International Education Studies*, 7(6), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n6p1>