

Penerapan Metode Audio Visual dan Imajiner Dalam Proses Pembelajaran anak pengidap Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Slow Learner, Oppositional defiant disorder (ODD) di SDN Sumberwuluh 3

**Adetya Pratika Aprilia¹, Andini Cahyaningrum², Fitri Amilia³,
Anam Fadlillah⁴**

Universitas Muhammadiyah Jember

Adetyapratika49@gmail.com¹, andinicahya15@gmail.com²,
fitriamilia@unmuhjember.ac.id³, anamfadlillah@unmuhjember.ac.id⁴

First received:08-12-2022

Final proof received: 31-07-2023

ABSTRAK

Proses pembelajaran bukan sekedar memberikan materi tetapi juga menangani anak dengan pengidap Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Slow Learner, Oppositional defiant disorder (ODD) yang terdapat didalam kelas atau sekolah tersebut dengan metode pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan siswa. Tujuan dilakukan pembelajaran tersebut adalah untuk menarik minat belajar siswa dan menstimulus rangsangan dalam berpikir. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan sistem program In Door dan Out Door dengan metode visual dan imajiner. Hasil dari penerapan metode tersebut yaitu materi pembelajaran mudah diterima dan diingat, siswa belajar dengan senang dan meningkatnya karakter positif masing-masing siswa terutama siswa ADHD, Slow Leaner, dan ODD dan memberikan solusi penanganan bagi anak bermasalah sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan kondusif dan sesuai tujuan pembelajaran, hal ini meningkatkan perkembangan pembelajaran siswa baik di dalam kelas maupun diluar kelas, meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran tanpa paksaan. Adanya Kegiatan tersebut dan penerapan metode-metode memberikan dampak positif bagi kalangan siswa, guru, dan para wali murid, hal ini ikarenakan adanya perkembangan dalam media pembelajaran disertai metode yang dapat diterima siswa sehingga proses pemahaman siswa meningkat pesat dan siswa senang menuntut ilmu.

Kata kunci: Pendidikan; Pendidik; visual; imajiner; siswa ;pembelajaran

ABSTRACT

The learning process involves not only delivering materials but also addressing children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder

(ADHD), Slow Learner, and Oppositional Defiant Disorder (ODD) within the classroom or school using appropriate teaching methods to address students' issues. The purpose of this learning approach is to attract students' interest in learning and stimulate their thinking. The implementation of the learning process utilizes the In Door and Out Door program system with visual and imaginative methods. The results of applying these methods show that the learning materials are easily understood and remembered, students enjoy learning, and there is an improvement in the positive characteristics of each student, especially those with ADHD, Slow Learner, and ODD. It also provides solutions for handling problematic children, enabling them to engage in the learning process in a conducive manner, aligning with the learning objectives. This enhances students' learning development both inside and outside the classroom, fostering enthusiasm for learning without coercion. The existence of these activities and the application of these methods have a positive impact on students, teachers, and parents due to the development of teaching media alongside methods that students can readily accept, resulting in a rapid increase in students' comprehension and their enjoyment in seeking knowledge.

Keywords: Education; Educator; Visual; Imaginative; Student; Learning.

1. PENDAHULUAN

Program Magang merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus dijalankan oleh mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhaamadiyah Jember. Magang ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang aktivitas yang terjadi dalam bidang pendidikan dan dapat menunjang pengetahuan secara teoritis dari materi perkuliahan. Dengan adanya program magang ini mahasiswa diharapkan mendapatkan ilmu dari tempat pendidikan, tempat magang dan dapat mengaplikasikan langsung teori yang didapatkan dalam kegiatan perkuliahan.

Dalam program magang ini mahasiswa ditempatkan di lokasi bencana semeru yang ditugaskan sebagai tenaga pendidik sekaligus relawan untuk membantu sekolah- sekolah yang terdampak bencana semeru. Sekolah yang dituju untuk program ini adalah SDN Sumber Wuluh 03, kecamatan Candipuro, Lumajang. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan sistem program In Door dan Out Door dengan metode visual dan imajiner. Tujuan dilakukan pembelajaran tersebut adalah untuk menarik minat belajar siswa dan menstimulus rangsangan dalam berpikir. Untuk program in door dilakukan dengan cara pembelajaran lebih condong kepada materi tetapi tidak monoton di selingi oleh permainan, tarian, bernyanyi dan musikal. Untuk program out door dilakukan dengan cara pembelajaran bermain diluar kelas seperti mengenal tentang lingkungan sekitar sembari pemberian materi. Adapun program ini dibuat untuk membantu sekolah yang terdampak bencana gunung semeru dan menangani anak dengan pengidap Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Slow Learner,

Oppositional defiant disorder (ODD) melalui tenaga pendidik oleh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember.

Masalah kejiwaan merupakan sebagian kecil masalah yang ada pada diri manusia, salah satunya adalah Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), adanya kondisi sedemikian rupa menggerakkan para pakar psikologi maupun psikiatri untuk mencarikan solusinya, bagaimana cara agar masalah kejiwaan ini tidak terjadi lagi untuk keturunan selanjutnya, minimal mengurangi dari jumlah yang ada pada saat ini (Wahidah, 2018). ADHD juga sering terjadi pada usia anak sekolah khususnya Sekolah Dasar, ini akan menjadi masalah karena ini merupakan usia dasar anak dalam menuntut ilmu, yang bisa berdampak terhadap kelangsungan hidup anak di masa yang akan datang. ADHD adalah suatu kondisi yang pernah dikenal sebagai Attention Deficit Disorder (sulit memusatkan perhatian). Diperkirakan jenis gangguan ini sudah ada sejak lama, bahkan ciri gangguan ini mirip sekali seperti yang pernah digambarkan oleh Hippocrates (460-370 SM) (Adiputra et al., 2015). ADHD secara istilah adalah hambatan pemusatan perhatian disertai kondisi hiperaktif. Secara umum sudah banyak penelitian tentang faktor penyebab ADHD (Empati et al., 2017). Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas atau gangguan hiperkinetik atau ADHD adalah gangguan psikiatrik atau gangguan perilaku yang paling banyak dijumpai, baik di sekolah ataupun di rumah (Rusmawati & Dewi, 2006). ADHD dibedakan menjadi 3 yaitu tipe ADHD Kurang memerhatikan, pada gejala ini anak sering terlihat mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian (tidak bisa fokus), adanya stimulus secara spontan dari indera masing-masing sangat mempengaruhi konsentrasi mereka, daya tahan konsentrasi mereka sangat terbatas, sehingga menghambat proses information receiving dari luar (Wahidah, 2018), tipe Hiperaktif-Impulsif, ADHD tipe hiperaktif-impulsif penyandang ini merupakan perilaku manusia yang tiba-tiba berubah tiba-tiba di luar rencana, atau sebuah sikap yang tidak didukung alasan yang kuat (Roshinah et al., 2014), tipe ADHD kombinasi atau campuran merupakan gangguan pemusatan perhatian, hiperaktifitas dan impulsifitas yaitu kurang kontrol diri dan sangat banyak gerak, tidak bisa berhenti bicara serta berbicara sebelum gilirannya dan segalanya campur aduk (Arga Patternotte dan Jan Buitelaar, 2010: 9).

ADHD di Indonesia termasuk cukup tinggi angkanya, dengan jumlah mencapai 26,4%, dan 5% berada diwilayah jawa timur. Hal ini diperkuat dengan data Badan Pusat Statistik Nasional 2007. Gangguan hiperaktivitas ini dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pada anak usia sekolah sampai remaja, bahkan apabila tidak segera ditangani maka akan berpengaruh kepada masa depan seseorang (Hayati & Apsari, 2019), tetapi angka kejadiannya ADHD masih belum ditemukan angka yang pasti, meskipun kelainan ini tampak cukup banyak terjadi dan sering dijumpai pada anak usia pra sekolah dan usia sekolah. Penelitian mengenai GPP/H di Yogyakarta dan Jakarta menunjukkan prevalensi GPP/H yang berbeda-beda (Huda & Istiklaili, 2017). Penyebab pasti dari ADHD sampai saat ini belum ditemukan. Faktor risiko yang diduga meningkatkan kejadian ADHD adalah genetik. Beberapa penelitian menunjukkan

bahwa bila orang tua mengalami ADHD sebagian anak mereka dijumpai mengalami gangguan tersebut. Faktor risiko lain adalah berbagai zat yang dikonsumsi oleh ibu saat hamil yaitu tembakau dan alkohol (Adiputra et al., 2015). Salah satu pengaruh yang bisa dirasakan langsung akibat dari ADHD pada anak Sekolah Dasar adalah perilaku anak-anak yang sangat sulit di atur, tidak bisa diam dan seolah-olah tidak memperhatikan pelajaran. Setiap guru pun mengeluh sikap anak-anak yang sangat sulit di atur emosinya di kelas selama pembelajaran berlangsung. Terhadap kondisi siswa yang demikian, biasanya para guru sangat susah mengatur dan mendidiknya.

Disamping karena keadaan siswa yang sulit untuk tenang dan memusatkan perhatian secara penuh (konsentrasi), tingkah laku yang berlebihan, anak hiperaktif sering mengganggu teman di kelasnya, memotong pembicaraan teman atau guru dan mengalami kesulitan dalam memahami sesuatu yang di ajarkan oleh gurunya. Anak yang tergolong kategori ADHD memiliki kesulitan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan lingkungan dan tidak memperhitungkan resiko yang akan ditimbulkan, perilakunya tiba-tiba muncul secara spontan.

ADHD merupakan istilah psikiatrik yang dipakai untuk menyebut gangguan perilaku yang ditemukan pada anak. Sebagai gangguan psikiatrik, ADHD berhubungan erat dengan kondisi medis. Kerusakan area otak yang mengatur perilaku merupakan sumber dari gangguan ADHD (Muhyidin,2014). Ada kecenderungan untuk secara mudah menyatakan anak yang terlihat aktif dibandingkan dengan teman-temannya sebagai anak hiperaktif. Padahal untuk menentukan apakah seorang anak mengalami ADHD atau tidak, diperlukan diagnose dari professional seperti dokter atau psikolog. Para professional biasanya menggunakan metode pemeriksaan seperti pemeriksaan medis, wawancara klinis, penggunaan kuisioner bagi orang tua dan guru, serta pengamatan perilaku anak (Hildayani,2007) Secara teori munculnya perilaku hiperaktif bermula dari ketidakmampuan anak menyeleksi stimulus-stimulus yang sampai kepadanya. Stimulus sulit dicerna dengan baik lalu menghasilkan rpsons yang tepat, tetapi anak cenderung mencari jalan sendiri, menuruti apa yang dia mau (Jumiatin,2017). Penanganan ADHD diperlukan penanganan secara professional, kesalahan penanganan pada anak ADHD akan membuat perkembangan anak semakin terganggu. Gangguan pemusatan perhatian atau lebih sederhananya terkait kemampuan konsentrasi merupakan salah satu hal yang menonjol pada anak yang terdiagnosa ADHD. Pada saat ini telah banyak berkembang berbagai metode terapi yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak ADHD.

World Health Organization memperkirakan terdapat sekitar 7-10% dari total populasi anak di seluruh dunia yang termasuk anak berkebutuhan khusus (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2010). Berdasarkan data Kementerian Sosial Republik Indonesia (Hasyim, 2013), pada tahun 2011 jumlah anak berkebutuhan khusus di Indonesia mencapai kurang lebih 7 juta orang atau sekitar 3% dari jumlah total seluruh penduduk Indonesia. Dari jumlah tersebut, sebagian besar termasuk anak lamban belajar (slow learner), autis, dan tunagrahita. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 Pasal 129

ayat (3) menetapkan bahwa Peserta didik berkelainan terdiri atas peserta didik yang; a) tunanetra; b) tunarungu; c) tunawicara; d) tunagrahita; e) tunadaksa; f) tunalaras; g) berkesulitan belajar; h) slow learner; i) autisme; j) memiliki gangguan motorik; k) menjadi korban penyalahgunaan narkotika, obat terlarang, dan zat adiktif lain; dan l) memiliki kelainan lain. Dilihat dari hal tersebut anak dengan ADHD berkaitan dengan anak slow learner, hal ini dikarenakan ada keterkaitan dalam kesulitan perhatian dan hambatan daya terima informasi.

Slow learner adalah siswa yang lambat belajar, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama. Salah satu tindakan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa lamban belajar (slow learner) adalah sebagai bentuk dukungan terhadap paradigma inklusi di sekolah. Pembelajaran yang diusahakan oleh guru ialah sebuah upaya mengkondisikan siswa belajar lamban belajar (Slow Learner) sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Mereka membutuhkan sajian dari guru dengan berbagai pendekatan untuk memediasi kesulitan di dalam belajar konsep abstrak. Kondisi itu perlu diciptakan guru dengan mengembangkan desain rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa lamban belajar (slow learner). Anak lamban belajar ini termasuk anak kebutuhan khusus yang sering terjadi di sekolah, namun sulit untuk teridentifikasi. Demikian itu juga mengutip Shaw, Grimes, Bulman (2005: 11) "Slow learners are children who are doing poorly in school, yet are not eligible for special education". Tidak iligible yang dimaksud berhubung problem kekhususan yang ditampakkan tidak begitu jelas. Skore tes kecerdasan mereka termasuk tinggi jika dikategorikan sebagai anak retardasi mental. Skore sedikit lebih tinggi jika dibandingkan dengan retardasi mental, tetapi sedikit di bawah rata-rata anak-anak yang usia sebaya pada umumnya. Mereka membutuhkan pendidikan khusus, tetapi tidak sesuai untuk dimasukkan di sekolah khusus.

Anak lamban belajar biasanya dilabel sebagai anak bodoh (borderline mentally retarded) dan Sangeeta Malik menyebut (2009: 61) "they are generally slower to 'catch on' to whatever is being taught if it involves symbolic, abstract or conceptual subject matter". Selanjutnya, Sangeeta mengemukakan bahwa mereka juga memiliki karakteristik kurang konsentrasi, kurang bertahan dalam berpikir abstrak. Hal itu berakibat kesulitan untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan capaian kelompok usia sebaya. Karakteristik belajar yang lambat itulah sebagai ciri khusus dari siswa lamban belajar, khususnya lambat belajar untuk bidang yang membutuhkan simbol dan daya abstraksi. Untuk itu, siswa lamban belajar sering lebih berprestasi di bidang-bidang nonakademis dari mata pelajaran di sekolah. Hal tersebut berimplikasi bahwa mereka membutuhkan model pembelajaran dengan mediasi sumber belajar yang lebih konkrit. Hal itu juga telah terdukung oleh penelitian sebelumnya, salah satunya yang ditulis oleh Sugapriya G & Ramachandran C (2011: 949) bahwa model animasi dengan komputer sebagai strategi yang tepat untuk pembelajaran bagi siswa lamban belajar. Demikian juga penelitian yang mengemukakan bahwa peningkatan akademik bagi siswa lamban belajar dapat ditingkatkan, jika dalam pembelajaran dengan cara mengembangkan seluruh

keterampilan indera (Najma Iqbal Malik, Ghazala Rehman & Rubina Hanif, 2012: 147). Karakteristik anak lamban belajar adalah fokus pada kemampuan belajar yang harus dilakukan secara praktek melibatkan seluruh indera, dan terstruktur dengan pengalaman sebagai mediasi konkrit hal-hal yang bersifat simbolik. Hal tersebut menjadi dasar kebutuhan belajar mereka perlu disesuaikan dengan kondisi siswa lamban belajar yang membutuhkan multi-presentasi di dalam proses pembelajaran di sekolah dasar umum. Pendidikan bagi mereka sebaiknya dilaksanakan di sekolah umum dengan penyesuaianpenyesuaian cara pembelajaran. Untuk itu, model inklusi sebagai implikasi di dalam penanganan pembelajaran bagi siswa lamban belajar di sekolah dasar. Siswa lamban belajar mengikuti pembelajaran di sekolah umum, karena mereka masih memungkinkan untuk belajar dengan menggunakan kurikulum yang diberlakukan di sekolah umum.

Penggunaan kurikulum di sekolah umum untuk siswa lamban belajar membutuhkan beberapa penyesuaian atau adaptasi beberapa aspek program pembelajaran. Adaptasi itu dikemukakan oleh Wehmeyer, Hughes, et. al. (Hallahan & Kauffman, 2003: 415-428) “have suggested too levels of curriculum modification as important in the education of students with significant cognitive disabilities: adapting the curriculum and augmentatif the curriculum”. Adaptasi kurikulum dengan memodifikasi cara penyajian, cara respon siswa dan keterlibatannya dalam belajar. Adaptasi itu merupakan inti dari salah satu aspek pelaksanaan inklusi. Selanjutnya, kurikulum augmentative merupakan tindakan dengan tidak mengubah kurikulum tetapi menambah strategi pembelajarannya. Tambahan strategi itu antara lain pada cara siswa mengatur, mengarahkan, dan siswa diijinkan juga merencanakan sendiri pelajarannya. Hal inilah yang menjadi pilihan-pilihan guru di sekolah umum untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa lamban belajar (slow learner). Pembelajaran siswa lamban belajar di sekolah umum juga dikuatkan oleh pernyataan Haskvitz, 2007 (Najma I.M.; Ghazala R. & Rubina H., 2012: 146) bahwa para peneliti mengakui keterbatasan kognitif dari lamban belajar akan sangat kesulitan jika diberi berbagai informasi dalam bentuk paper-pencil, mereka perlu dihubungkan dan diinternalisasi melalui kreativitas aktivitas untuk memenuhi kebutuhan mereka yang unik agar mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan itu perlu juga didukung oleh peningkatan konsep diri (self-esteem) dan kecakapan untuk belajar (aptitude for learning), dan peningkatan itu terdukung oleh pemberian program pendidikan yang diindividualisasikan (individualized education), demikian itu dikemukakan oleh Krishnakumar, Geeta, & Ramakrishnan (2006: 24).

Selain itu anak dengan pengidap Oppositional defiant disorder (ODD) memiliki keterkaitan dengan slow leaner dan ADHD, ODD merupakan sebuah gangguan pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan ketidakmampuan dalam mengontrol diri, tidak patuh, menantang, dan menunjukkan perilaku mengganggu dalam lingkungan sosial. Anak dengan gangguan tersebut berkaitan ADHD dan slow leaner karena anak yag

mengidap ODD mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian serta akan hiperaktif dalam merespon lingkungannya, dan anak tersebut perkembangan belajarnya lebih lambat daripada teman-temannya dikarenakan tidak dapat mengontrol diri. Diagnosis ODD hanya diberikan jika perilaku menentang dan menantang secara signifikan mengganggu proses akademik, sosial, dan kemampuan adaptasi individu (Stamp, 2005). Menurut AACPD (2009) bahwa ODD merupakan salah satu dari kelompok disruptive behavior disorder karena anak-anak yang memiliki gangguan ini cenderung mengganggu orang di sekitar mereka. ODD adalah salah satu gangguan yang lebih umum ditemukan pada anak-anak dan remaja. ODD didiagnosa sebagai pola perilaku yang tidak taat, bermusuhan, dan menantang orang dewasa. Anak-anak dan remaja yang mengalami ODD, sering memberontak, keras kepala, berdebat dengan orang dewasa, dan menolak untuk mematuhi aturan. Mereka memiliki ledakan amarah dan kesulitan dalam mengendalikan emosi. Individu dengan ODD menunjukkan pola marah dan perilaku verbal agresif yang konstan, biasanya ditujukan untuk orang dewasa dan otoritas lainnya.

Berdasarkan temuan kasus, penulis telah melakukan pendampingan dan melakukan kegiatan belajar mengajar selama kurang lebih dua bulan (dari bulan Januari-Maret 2022) di SDN Sumberwuluh 03. Dari hasil pendampingan dan KBM dengan siswa berkolaborasi dengan guru asli, penulis menemukan data jumlah siswa dengan pengidap ADHD, slow leaner, ODD dengan jumlah 15 anak mengalami ADHD sedang, 1 anak mengalami ADHD tingkat tinggi, 20 anak mengalami slow leaner sedang, 10 anak mengalami slow leaner tingkat tinggi, 1 anak mengalami ODD yang seluruhnya berasal dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, data tersebut didapat dari hasil wawancara dan informasi dari kepala sekolah beserta jajaran guru SDN Sumberwuluh 03 dan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis selama kegiatan belajar mengajar. Anak dengan pengidap ADHD tingkat sedang menunjukkan sikap tidak mau mendengarkan arahan guru, mudah jenuh dalam kelas, jalan mengelilingi ruang kelas mengganggu temannya, tidak mau duduk diam di kursi dan lebih memilih duduk dibawah atau rebahan di lantai, memainkan peralatan penunjang pembelajaran, mengganggu rekannya yang belajar dengan mengambil buku atau ATK lalu membawanya ketempat lain, lari ketika dihampiri, tidak dapat focus ketika guru menjelaskan, dan susah memahami materi.

Sedangkan anak dengan pengidap ADHD tingkat tinggi menunjukkan sikap tidak mempercayai semua orang baik teman sebayanya maupun guru-gurunya, ketakutan ketika bertemu orang asing mendekatinya, lari-lari sendiri didalam kelas ketika jenuh belajar, sering mencoret-coret buku, sering merobek buku ketika disuruh mencatat materi, duduk di bawah meja belajar ketika tidak mau mengikuti pembelajaran, tidak mau mengeluarkan buku atau ATK apabila tidak diambikkan, tidak mau masuk ke dalam kelas apabila ibunya tidak membawanya kedalam kelas, tidak mau mengikuti kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran, menolak ajakan guru, tidak mau disentuh ketika anak tersebut merasa tidak nyaman, tidak mempercayai siapapun, bermain dengan

imajinasnya sendiri, menunjukkan ketakutan dengan tangan gemetar dan tidak dapat melihat fokus ke lawan bicara, anak dengan pengidap *slow learner* menunjukkan sikap tidak mampu memahami perintah guru hanya dengan sekali atau dua kali pengulangan, apa yang diarahkan dengan apa yang dikerjakan tidak selaras, tidak mampu menjawab soal sendiri dan harus didampingi, bertanya dengan pertanyaan sama secara berulang-ulang, tidak berkonsentrasi dan tidak fokus dalam memahami pemaparan yang disampaikan guru, serta terdapat siswa yang harus didekte perhuruf dan perkata dalam menulis dan membaca kalimat, hal ini dikarenakan siswa sangat tidak memahami pembelajaran dan tidak memahami konsep penerapan dari sebuah materi maupun arahan guru, anak dengan pengidap *ODD* menunjukkan sikap tidak mau belajar, mengganggu teman-temannya, mudah tersulut emosi, tidak suka diganggu temannya, tidak suka apa yang dimilikinya di sentuh orang lain, tantrum berkali-kali di dalam kelas, menendang meja-kursi, melempari temannya dengan buku dan peralatan *ATK* dengan berteriak histeris, berkelahi dengan temannya sampai melukai temannya, sering menangis dan berbicara histeris secara tiba-tiba.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dalam kegiatan magang kependidikan dalam rangka menjadi relawan tenaga pendidik penulis selaku mahasiswa magang kependidikan melakukan survei lokasi sekolah meliputi internal sekolah dan eksternal sekolah, survei kelengkapan media pembelajaran beserta *ATK* untuk kebutuhan mengajar, survei kondisi siswa dan tenaga pendidik di *SDN Sumberwuluh 03*, selanjutnya menyiapkan konsep pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Setelah dilakukannya survei, didapati kondisi sekolah berada di zona merah bencana yang mengakibatkan banyaknya pasir dan debu vulkanik di dalam sekolah dan dalam ruangan, kondisi media dan *ATK* pembelajaran cukup lengkap namun kurang diaplikasikan kepada siswa, serta kondisi siswa yang masih trauma pasca bencana dan terdapat siswa yang mengalami permasalahan pembelajaran, kurangnya tenaga pendidik dan tidak kondusifnya proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak dapat menjalani kegiatan belajar semestinya.

Atas dasar kondisi tersebut maka penulis menggunakan metode audio visual dan imajiner. Metode visual adalah gaya yang berfokus pada penglihatan, saat mempelajari hal baru biasanya hal ini akan membuat lebih mudah mengerti dan memahami maksud dari apa yang disampaikan, metode ini juga menggabungkan penggunaan warna-warna, garis, gambar maupun bentuk lainnya untuk mempermudah dipahami dan menarik. Media audio visual ialah media yang didalamnya berisi pesan yang bernilai edukatif atau mendidik yang berbentuk gambar atau suara untuk merangsang pikiran audien atau peserta didik. Media audio visual yaitu alat yang didalamnya terdapat komponen suara dan gambar yang berfungsi sebagai media penyampai informasi.

Media tersebut mempunyai kelebihan dan kemampuan yang baik sehingga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya suara dan gambar dapat menarik perhatian siswa. Menurut Saparati, media audio visual merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa komponen yakni adanya gambar dan suara. Jenis media ini memiliki kemampuan yang tidak sama dengan media lainnya. Karena mempunyai jenis media auditif yang berfungsi untuk didengar dan visual untuk dilihat.

Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media seperti media audio visual akan memberikan motivasi kepada peserta didik, menarik perhatian siswa agar lebih fokus kepada materi yang disampaikan. Menurut Hamalik pemanfaatan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar dapat menumbuhkan ambisi serta minat pada siswa agar lebih fokus dalam kegiatan belajar serta memberikan pengaruh dan motivasi kepada siswa.

Sedangkan Metode Imajiner adalah gaya belajar yang merupakan pelatihan kognitif tentang keterampilan anak, kreativitas, inovasi dan kemampuan mengelola informasi serta kemampuan konsentrasi, metode ini dilakukan agar anak dapat melatih daya konsentrasinya dalam menangkap informasi maupun materi, mengasah kreativitas dan imajinasi anak dalam berpikir dan menerapkan. Seorang Albert Einstein telah mengemukakan bahwa imajinasi merupakan hal yang luar biasa terdapat dalam diri manusia. Ia memandang imajinasi adalah di atas ilmu pengetahuan. Hal ini dijelaskannya karena ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia akan terbatas pada masa dan pemahaman manusia pada saat dimana ia hidup dan berkreasi, namun dengan imajinasi yang dimiliki oleh manusia, manusia dapat membayangkan jauh kedepan bahkan berabad-abad setelah masanya di dunia. Oleh karena itu imajinasi dapat dikatakan sebagai pemberi kontribusi terbesar bagi inovasi-inovasi di seluruh dunia di masa ini dan masa depan. Vygotsky percaya bahwa imajinasi merupakan dasar dari semua aktivitas kreatif, komponen penting dari semua aspek kehidupan budaya, memungkinkan penciptaan artistik, ilmiah, dan teknis dari seluruh dunia budaya manusia, yang berbeda dari dunia alam, semua ini adalah hasil imajinasi manusia dan ciptaan berdasarkan imajinasi (Fleer 2012, 34). Judson (2014, 10) menambahkan bahwa sesungguhnya manusia merupakan makhluk imajinatif yang melihat dan mempersepsikan, merasakan, dan memikirkan secara bersamaan sebagaimana David Kresch menyebutnya sebagai “perfinkers” atau lawan dari pemikir yang sederhana.

Begitu pula dalam dunia pendidikan, imajinasi kreatif memiliki arti lebih dari sekedar berangan-angan atau berhayal. Kegiatan imajinasi kreatif adalah seperti yang dikatakan oleh Alan R. White bahwa berimajinasi atau membayangkan adalah dengan menganggapnya sebagai kemungkinan dan orang yang imajinatif adalah orang yang memiliki kemampuan untuk memikirkan banyak kemungkinan, biasanya dengan beberapa detail yang banyak. Alan juga menambahkan bahwa imajinasi berkaitan dengan penemuan, penemuan dan orisinalitas karena pemikiran tentang kemungkinan daripada yang sebenarnya (Egan & Judson 2016, 3).

Dari berbagai penjelasan di atas, maka sedikitnya terdapat empat komponen utama dari teori imajinasi kreatif sebagaimana diungkapkan oleh Smolucha (1986) dalam (Tsai 2012, 16), yaitu:

- 1) Imajinasi adalah internalisasi permainan anak-anak,
- 2) Imajinasi adalah fungsi mental yang lebih tinggi karena itu adalah proses berpikir yang diarahkan secara sadar,
- 3) Berpikir kreatif melibatkan kolaborasi imajinasi dan pemikiran dalam konsep, yang terjadi pertama kali pada masa remaja tetapi matang di masa dewasa, dan
- 4) Baik kreativitas artistik dan ilmiah membutuhkan kolaborasi imajinasi dan pemikiran dalam konsep.

Kedua metode tersebut diterapkan secara seimbang dalam pembelajaran anak di kelas, anak diarahkan kepada media audio visual yang menarik perhatian sang anak lalu diimbangi dengan pemberian materi pembelajaran agar apa yang di sampaikan cepat dipahami dan diingat, selanjutnya anak di arahkan untuk berimajinasi dalam bentuk karya sehingga kreativitas siswa mulai terlatih pula, dalam kegiatan pembelajaran tersebut diberikan permainan bersama antara guru dan siswa sehingga terjalin kedekatan antara guru dan siswa.

3. HASIL KEGIATAN

Media audio visual menggunakan jenis alat pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara sehingga membutuhkan indera telinga untuk mendengar dan indera mata untuk melihat. Menurut pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa, media audio visual ialah alat yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik dalam memberikan informasi. Tujuan penggunaan media tersebut adalah agar peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran menjadi lebih mudah. Dengan menggunakan media audio visual akan memberikan pengaruh keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Fungsi dari penggunaan media audio visual menurut Wibawa dan Farida adalah:

- a. Menunjukkan sebuah konsep yang konkrit dan
- b. Menunjukkan objek atau benda yang sukar diperoleh di lingkungan belajar.
- c. Menunjukkan gambar atau objek yang terlalu besar
- c. Memperbesar objek yang terlihat sangat kecil yang tidak bisa dilihat langsung dengan indera mata.
- d. Menampilkan gerakan yang sangat cepat

- e. Kemungkinan dapat membawa peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan.
- g. Dapat menyamakan persepsi atau pengamatan peserta didik serta dapat membangkitkan motivasi belajar.

Proses pembelajaran dalam suatu lembaga sekolah berbeda-beda dalam pelaksanaan dan pengembangannya, terutama pada lembaga sekolah di area zona merah bencana. Hal ini dikarenakan beberapa faktor internal dan eksternal dari sekolah tersebut, seperti fasilitas pembelajaran yang ada serta bagaimana guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, dan dikarenakan adanya bencana alam dapat sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, sehingga sekolah dialihkan ke pembelajaran daring dalam beberapa waktu sampai dengan kondisi lingkungan aman untuk anak-anak bersekolah. Dikarenakan hal tersebut, anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), anak pengidap *Slow Learner*, anak pengidap *Oppositional defiant disorder* (ODD) yang berada di masing-masing kelas dengan jumlah di tiap kelasnya berbeda-beda kurang dalam penanganan agar mau belajar dan berangsur dapat dikendalikan. Maka dengan ini perlu dilakukannya penerapan metode pembelajaran baru dalam sekolah tersebut guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil terhadap siswa. Berikut penerapan Audio visual dan imajiner dalam proses pembelajaran.

1. Menunjukkan objek atau benda yang sukar diperoleh di lingkungan belajar

Kurangnya alat peraga kebutuhan pembelajaran membuat siswa sulit memahami apa yang dimaksud ketika dijelaskan secara lisan, hal ini dikarenakan siswa kurang bisa menangkap gambaran dan bentuk dari apa yang dimaksud ketika disampaikan materi. Ketika pembelajaran hanya sekedar lisan namun tidak dapat memberikan gambaran ataupun bentuk dari apa yang dipaparkan maka yang akan terjadi pada anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yaitu cepat tidak focus kepada gurunya, hilangnya konsentrasi sehingga anak akan berfokus pada dunianya sendiri dan sulit untuk diajak berkomunikasi serta tidak bisa diarahkan untuk menulis dan memahami apa yang dipaparkan, pada anak *Slow Learner* maka akan tidak bisa menangkap apapun yang disampaikan gurunya secara lisan dan ketika ditanyakan kembali maka tidak akan bisa menjawab meski pertanyaan mengenai materi dikategorikan mudah, pada anak *Oppositional defiant disorder* (ODD) maka akan mudah kehilangan fokus pembelajaran, mudah tidak nyaman dengan situasi kelas dan hal ini berdampak pada kondisi emosional anak yang akan meluap-luap ketika ada teman yang menurutnya tidak cocok dengan dirinya. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut menggunakan metode audio visual sebagai metode baru dalam pembelajaran dengan siswa. hal ini diawali dengan memperhatikan tema pembelajaran tematik yang akan disampaikan kepada siswa, kemudian siswa dengan kondisi normal dengan siswa yang mengalami permasalahan belajar dijadikan satu kelas seperti biasanya, hal ini agar siswa dengan gangguan belajar tetap dapat berinteraksi dengan teman sekelas dan tidak

merasa dibeda-bedakan sehingga siswa merasa tidak sendiri dan lebih semangat dalam proses belajar, seluruh bahan ajar dicari dan disesuaikan untuk ditampilkan menggunakan proyektor yang digunakan sebagai alat peraga sekaligus media dalam pembelajaran, proyektor diarahkan ke papan tulis sehingga siswa dapat melihat secara langsung dan mendapatkan gambaran objek yang sukar di temukan di lingkungan sekolah. Selain menggunakan proyektor, guna memperjelas pembahasan maka digunakanlah speaker sebagai alat penerang dan penyalur audio dari visual yang dipaparkan. Dengan metode tersebut siswa merasakan hal baru dalam kegiatan belajar mereka, sehingga dapat memfokuskan siswa dalam materi yang disampaikan serta siswa semangat dan antusias dalam belajar serta anak pengidap ADHD, *Slow Learner*, ODD dapat mengikuti KBM dengan aman dan berinteraksi antar teman sekelas dengan baik.



Gambar 1: Menunjukkan objek atau benda yang sukar

2. Menunjukkan gambar atau objek yang terlalu besar dan penerapan rangkaian imajinasi

Tidak semua objek dalam materi yang disampaikan dapat disediakan dalam ruang kelas, hal ini dikarenakan objek yang melampaui batas sehingga karena hal tersebut siswa tidak dapat melihat gambaran objek yang dijelaskan ketika pemaparan materi. Ketika pembelajaran hanya sekedar lisan namun tidak memberikan objek yang dimaksud dari pemaparan materi maka yang akan terjadi pada anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* yaitu berbicara dan berpendapat tanpa arah yang jelas hal ini karena anak menangkap maksud sesuai apa yang diterima oleh pendengarannya dan anak mengimajinasikannya sendiri sehingga apa yang ada dipikiran siswa dengan apa yang disampaikan oleh guru tidak selaras, hilangnya konsentrasi sehingga anak akan berfokus pada dunianya sendiri tanpa peduli sekitar dan sulit untuk diajak berkomunikasi serta tidak bisa diarahkan untuk menulis dan

memahami apa yang dipaparkan, pada anak *Slow Learner* maka akan tidak bisa menangkap apapun yang disampaikan gurunya secara lisan sehingga anak akan mengulang-ulang atau memberikan pertanyaan yang sama dan ketika ditanyakan kembali maka tidak akan bisa menjawab meski pertanyaan mengenai materi dikategorikan mudah, pada anak *Oppositional defiant disorder* (ODD) maka akan mudah kehilangan fokus pembelajaran, tidak memperhatikan gurunya, tidak tertarik dengan materi pembelajaran, mudah tidak nyaman dengan situasi kelas dan hal ini berdampak pada kondisi emosional anak yang akan meluap-luap ketika melihat apa yang tidak dia sukai.

Maka agar siswa dapat memperdalam dan memperkuat teori yang disampaikan serta dapat mengatasi permasalahan pembelajaran pada anak pengidap ADHD, *Slow Learner*, ODD, objek dihadirkan dalam bentuk audio visual menggunakan proyektor dan speaker serta siswa dengan permasalahan belajar tetap berada di dalam kelas bersama dengan teman-teman lainnya sehingga siswa bermasalah tetap dapat berinteraksi sosial dan tidak merasa terbedakan dengan teman yang lainnya. Dengan metode tersebut siswa dapat melihat bagaimana bentuk atau gambaran objek dan dengan proses menyatukan siswa yang bermasalah dalam belajar dan siswa normal secara bersama dalam kelas tidak menimbulkan perasaan tidak nyaman pada siswa. Selain itu, diterapkan pula imajiner dalam proses pembelajaran disamping menggunakan audio visual, siswa mengimajinasikan rangkaian objek dari apa yang diberikan kemudian disesuaikan atau diselaraskan dengan materi dalam tema tematik dan yang dijelaskan secara lisan maupun audio visual, dengan penerapan metode tersebut maka pemahaman serta rasa ingin tau siswa meningkat dan kondisi siswa dapat dikendalikan di dalam kelas serta seluruh siswa fokus kepada guru.



Gambar 2: Menunjukkan gambar atau objek yang terlalu besar

3. Memperbesar objek yang terlihat sangat kecil yang tidak bisa dilihat langsung dengan indera mata dan mengimajinasikan objek

Minimnya alat sebagai media pembelajaran untuk menunjukkan objek yang tidak dapat dipandang pengelihatan secara lansung membuat siswa hanya memahami penjelasan teori yang disampaikan saja tapi tidak dapat menangkap maksud bentuk dari objek tersebut. Ketika siswa ditanya mengenai teori mereka menjelaskan sesuai isi catatan materi yang dijelaskan, tetapi ketika ditanya mengenai bentuk nyata, klasifikasi dan bagian-bagian dari objek siswa tidak mampu memberikan jawaban yang benar dan logis. Terlihat bahwa siswa hanya menghafal tulisan tetapi tidak bisa menjelaskan dan mengingat sesuai bentuk nyata dari objek untuk dikembangkan sesuai bahasa mereka. Ketika pembelajaran tidak dapat memberikan gambaran ataupun bentuk dari objek yang tidak dapat dilihat secara langsung maka yang akan terjadi pada anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* yaitu tidak fokus kepada gurunya, tidak dapat konsentrasi sehingga anak akan berfokus pada dunianya sendiri dan sulit untuk diajak berkomunikasi serta tidak bisa diarahkan untuk menulis dan memahami apa yang dipaparkan, dan membayangkan objek sesuai dengan apa yang dia pikirkan bukan sesuai dengan materi, pada anak *Slow Learner* maka akan tidak bisa menangkap apa yang disampaikan gurunya saat dijelaskan dan ketika ditanyakan kembali maka akan menjawab tidak sesuai dengan apa yang seharusnya karena anak tidak mendapatkan gambaran secara jelas dan nyata sehingga gambaran yang ditangkap siswa sesuai dengan apa yang anak imajinasikan, pada anak *Oppositional defiant disorder (ODD)* maka akan mudah kehilangan fokus pembelajaran, mudah tidak nyaman dengan situasi kelas dan hal ini berdampak pada kondisi emosional anak yang akan meluap-luap ketika ada teman yang menurnya tidak cocok dengan dirinya.

Dengan diterapkannya audio visual, objek yang tidak bisa dilihat dapat ditampilkan beserta penjelasan dari objek tersebut, selanjutnya menggunakan metode imajiner dengan siswa membayangkan objek tersebut nyata dihadapan mereka dan jelas dipikiran mereka terkait bentuk nyata suatu objek yang dipaparkan, siswa megimajinasikan objek dan teori untuk dikembangkan pemahamannya sesuai dengan kemampuan siswa. Penerapan kedua metode tersebut membuat siswa cepat memahami dan menghafal materi pembelajaran tanpa harus berkali-kali hafalan catatan belajar mereka. Dengan diterapkannya kedua metode tersebut, anak lebih memahami bukan sekedar teori tetapi dapat melihat bentuknya secara jelas dengan ditampilkannya melalui proyektor, siswa mampu menghafal bentuk-bentuk dari objek materi dan dapat membayangkan atau mengimajinasikan objek tersebut secara benar, selain itu dengan

metode tersebut siswa merasa lebih tertarik untuk menyimak pemaparan yang disampaikan, fokuks anak tertuju ke deapan dimana guru menjelaskan teori disertai audio visual dan siswa mengikuti segala arahan guru dalam metode imajiner.



Gambar 3: Memperbesar objek yang terlihat sangat kecil

4. Menampilkan gerakan yang sangat cepat

Teori dalam sebuah gerakan memanglah penting tetpi bagaimana gerakan tersebut perlu diperlihatkan kepada siswa agar siswa lebih memahami melalui visual bukan hanya teori. Ketika pembelajaran hanya sekedar menerangan seperti guru menceritakan lalu siswa hanya diam menyimak maka yang akan terjadi pada anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yaitu tidak akan lama untuk focus dan memperhatikan gurunya, konsentrasi anak akan tidak beraturan sehingga anak akan berfokus pada dunianya sendiri dan sulit untuk dikondisikan didalam kelas, anak akan memitari ruangan kelas serta bermain tanpa henti serta mengganggu teman yang lainnya, pada anak *Slow Learner* maka akan lambat dalam menerima materi, kemampuan kognisi yang dibawah rata-rata, cepat bosan dan kefokusan yang kurang, pada anak *Oppositional defiant disorder* (ODD) maka akan mudah kehilangan fokus pembelajaran, mudah memberikan tarpon menantang atau argumentatif karena merasa jenuh, capek dan monoton. Maka metode ini diterapkan dalam pembelajaran sebagai metode yang tepat untuk mengembangkan pengetahuan, imajinasi, serta kemampuan siswa. langkah awal siswa diberikan teori dan beberapa contoh lalu siswa mencatat di buku tulis mereka agar dapat dibaca kembali dilain waktu,

kemudian siswa ditayangkan bagaimana gerakan dalam penjelasan teori tersebut secara visual dan disertai audio agar siswa tidak merasa jenuh. Ketika siswa sudah dapat menerima materi yang telah disampaikan dan dapat mengimajinasikan bagaimana gerakan yang dimaksud dalam teori tersebut, selanjutnya yaitu memperagakan secara langsung, peragaan ini juga sebagai ice breaking siswa agar tidak selalu duduk diam dan menerima materi karena siswa akan cepat kehilangan focus belajar karena merasa bosan atau jenuh. Maka peragaan gerak tersebut menggunakan senam bertingkat, yaitu senam anak yang diawali dari gerakan lambat, biasa, sampai dengan gerakan cepat yang membutuhkan tenaga dan konsentrasi anak. Bukan hanya siswa saja yang melakukan tetapi tenaga pendidik atau mahasiswa magang juga melakukannya bersama dengan siswa, hal ini membuat antara tenaga pendidik dan siswa memiliki ikatan yang semakin dekat, merasa nyaman dan tidak merasa takut terhadap tenaga pendidik, sehingga siswa dalam pembelajaran mengikuti dengan nyaman, tidak jenuh dan mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan perasaan senang.



Gambar 4: Menampilkan gerakan

5. Menunjukkan sebuah konsep yang konkrit

Agus Maniyeni (2011:2) “konsep konkret adalah konsep yang langsung mengacu pada realitas obyektif. Konsep konkret akan lebih dilihat, didengar, dirasakan atau diraba dengan panca indera.” Apabila kondisi lingkungan tidak mendukung dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak mendapatkn konsep yang konkrit maka siswa tidak dapat mengkonsep apa yang telah dipaparkan, hal ini kurang tepat dalam

meningkatkan proses pembelajaran. Jika kondisi seperti ini terjadi dalam kelas maka yang akan terjadi pada anak pengidap *Attentions Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yaitu tidak akan fokus dalam waktu yang lama atau bahkan tidak fokus dari awal KBM dan memperhatikan gurunya, konsentrasi anak akan tidak beraturan sehingga anak akan berfokus pada dunianya sendiri dan sulit untuk dikondisikan didalam kelas, anak akan memitari ruangan kelas serta bermain tanpa henti serta mengganggu teman yang lainnya, pada anak *Slow Learner* maka akan lambat dalam menerima materi, kemampuan kognisi yang dibawah rata-rata, cepat bosan dan kefokusannya yang kurang, pada anak *Oppositional defiant disorder* (ODD) maka akan mudah kehilangan fokus pembelajaran, mudah memberikan tanggapan menantang atau argumentatif karena merasa jenuh, capek dan monoton. Untuk mengatasi hal tersebut maka digunakanlah metode audio visual untuk memaparkan materi beserta animasi agar pembelajaran bervariasi serta mengimplementasikan imajinernya melalui bermain bersama, kegiatan ini juga sebagai ice breaking siswa dalam jam pelajaran sehingga suasana kelas begitu menyenangkan mengikuti dunia anak. Dengan penerapan hal tersebut anak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, aktif dalam semua kegiatan yang dirahkan guru, dan mudah memahami dan menghafal materi pembelajaran. Guru dan siswa menjadi lebih dekat dan dapat memahami karakter siswa dalam pembelajaran.



Gambar 5: Menunjukkan sebuah konsep yang konkrit

6. Dapat membawa peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan

Belajar merupakan kegiatan yang membutuhkan lingkungan dan suasana yang berbeda. Hal ini bertujuan agar proses belajar siswa berlangsung dengan baik dan prestasi belajar siswa dapat dicapai seoptimal mungkin. Di sekolah maupun rumah, siswa akan dapat belajar dengan baik apabila dalam suasana yang kondusif dan tidak terkendala. Suasana belajar yang baik yaitu nyaman dan menyenangkan. Nyaman dalam

hal ini jauh dari gangguan suara, bunyi, tempat yang aman yang merusak konsentrasi belajar. Menyenangkan berarti suasana belajar yang gembira, antusias, tidak merasa khawatir atau takt dan lain sebagainya. Suasana belajar seharusnya jauh dari tekanan dan target tertentu terhadap siswa yang belajar. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan memungkinkan siswa untuk memusatkan pikiran dan perhatian kepada apa yang sedang dipelajari. Sebaliknya, suasana belajar yang tidak nyaman dan membosankan dan tidak kondusif akan membuat konsentrasi belajar siswa terganggu. Ada 2 faktor penentu tercipta atau tidaknya suasana belajar yang kondusif.

1. Suasana dalam kelas

Guru menjadi yang paling bertanggung jawab dalam pengelolaan pembelajaran di dalam ruang kelas. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan sangat menentukan kondusif atau tidaknya suasana belajar didalam kelas. Kemudian bagaimana guru menguasai situasi belajar siswa. Guru tidak hanya perlu menguasai materi pelajaran, namun yang lebih penting adalah mampu menguasai dinamika kelas yang diisi oleh berbagai sifat dan watak dari masing-masing siswa. selain itu kondisi didalam ruangan seperti kebersihan dan ketersediaan alat-alat penunjang juga perlu diperhatikan.

2. Lingkungan di sekitar kelas atau sekolah

Suasana belajar yang kondusif akan tercipta apabila didukung suasana yang nyaman dan tentram di sekitar kelas atau sekolah. Lokasi sekolah yang berada terlalu dekat dengan keramaian dan situasi yang tidak aman bagi siswa cenderung mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.

Dilihat dari dua faktor tersebut, didapati kondisi lingkungan sekolah maupun kelas dan situasi didalam ruangan yang tidak kondusif dan mengganggu KBM serta siswa. hal ini dikarenakan lokasi SDN Sumberwuluh 03 terdampak bencana Erupsi Gunung Semeru yang merendam lingkungan sekolah, serta tumpukan tanah dan abu vulkanik yang sangat banyak di lingkungan sekolah dan di ruangan kelas. Akibat dari situasi tersebut dan adanya bencana alam, siswa mengalami trauma dan terbayang-bayang kejadian bencana alam sehingga ketika cuaca sedang mendung siswa merasa khawatir dan tidak fokus di sekolah, kondisi dalam kelaspun membuat siswa banyak yang sakit lantaran debu-debu vulkanik yang terhirup siswa, kondisi tersebut membuat siswa kurang semangat dalam belajar. Untuk mengatasi hal tersebut dalam proses pembelajaran dilakukan dengan audio visual dan imajiner, yaitu dengan menampilkan dongeng-dongeng anak, cerita anak yang siswa pilih sesuai dengan apa yang mereka

sukai, selain itu anak akan mengimplementasikan imajinernya dalam permainan didalam kelas dan diluar kelas agar anak dapat merasa senang, semangat dan melatih kerjasama serta daya piker, kegiatan ini akan mengalihkan rasa trauma dan khawatir siswa terhadap lingkungan sekolah yang terdampak bencana. Selanjutnya anak mengimajinerkan apa yang mereka sukai, bagaimana kondisi pribadi anak dan lain sebagainya melalui menggambar bebas secara kreatif, hal ini dilakukan guna mengetahui bagaimana kondisi siswa. adanya metode dan kegiatan tersebut, siswa merasa nyaman dan gembira dilingkungan sekolah maupun didalam kelas, siswa kembali ceria sebagaimana mestinya dan kembali kepada dunia bermainnya, siswa kondusif dalam proses belajar serta mengikuti seluruh arahan guru dengan tanggap dan antusias.



Gambar 6: Dapat membawa peserta didik untuk beradaptasi

7. Dapat menyamakan persepsi atau pengamatan peserta didik serta dapat membangkitkan motivasi belajar.

Secara sederhana, proses pembelajaran bisa dikatakan sebagai proses komunikasi di mana guru dan siswa saling bertukar pesan. Proses pertukaran pesan tersebut berlangsung secara berkelanjutan melalui penggunaan simbol-simbol verbal dan nonverbal. Komunikasi dalam proses pembelajaran sangat tergantung dari atensi dan persepsi. Atensi terjadi ketika guru dan siswa memusatkan pikirannya pada obyek tertentu. Dengan kata lain, atensi adalah usaha guru dan siswa dalam memperhatikan sesuatu yang sedang dipelajari. Pada saat yang hamper bersamaan, guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran saling mempersepsi satu sama lain. Guru

mempersepsi siswa –memberikan makna terhadap stimulus verbal dan nonverbal yang dikirimkan siswa baik secara disengaja maupun tidak. Dan sebaliknya, pada saat yang sama siswa mempersepsi guru. Lingkaran persepsi antara guru dan siswa membentuk semacam siklus yang berlangsung selama proses pembelajaran. Agar guru dan siswa memiliki persepsi yang sama maka komunikasi antara guru dan siswa dirancang senyaman mungkin, memosisikan guru sebagai keluarga, sahabat dan tenaga pendidik bagi siswa, sehingga komunikasi antara guru dan siswa baik dalam hal pelajaran maupun untuk mengetahui bagaimana kondisi dan karakter siswa.

Situasi seperti ini akan membuat siswa mudah menangkap dan memahami ketika guru memaparkan materi pembelajaran serta siswa tidak merasa dituntut, ditekan maupun terkekang. Penggunaan metode audio visual dan imajiner dapat membantu proses tersebut, yaitu guru menyamakan persepsinya dengan siswa dan adanya kesepakatan mengenai apa yang akan dipelajari maupun yang akan disaksikan siswa menggunakan metode audio visual, hal ini guna memenuhi kebutuhan siswa dalam hal rasa ingin tahu dan belajar siswa, kemudian siswa diarahkan untuk mengekspresikan imajinernya secara kreatif melalui gambar dan tulisan. Dengan menggunakan metode dan kegiatan tersebut, siswa dekat dengan guru dan dapat dekat dengan guru, hal ini memudahkan guru dalam proses pembelajaran maupun pengenalan pribadi siswa karena siswa merasa percaya dan aman kepada gurunya, selain itu siswa dapat berekspresi melalui hal yang mereka sukai tanpa keluar dari lingkup pembelajaran sehingga perkembangan kognitif siswa dapat dipantau dan diarahkan.



Gambar 7: menyamakan persepsi atau pengamatan peserta didik

4. SIMPULAN DAN SARAN

. Pada SDN Sumberwuluh 03 yang menjadi lokasi magang kependidikan memiliki kendala kurangnya tenaga pendidik sehingga kelas sering kosong, selain itu terdapat kendala kurangnya pengaplikasian media pembelajaran kepada siswa sehingga kurang efektifnya kegiatan belajar, dan kendala yang besar adalah akibat dari pasca erupsi gunung semeru yang membuat siswa mengalami trauma dengan keadaan maupun cuaca, hal ini semakin membuat tidak lancarnya proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru kepada siswa. Maka dengan diterapkannya Metode Audio Visual dan Imajiner sangat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil yang didapat siswa, terutama para siswa yang mengalami masalah dalam proses pembelajaran yaitu 15 anak mengalami ADHD sedang, 1 anak mengalami ADHD tingkat tinggi, 20 anak mengalami slow learner sedang, 10 anak mengalami slow learner tingkat tinggi, 1 anak mengalami ODD yang terbagi diseluruh kelas dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dapat mengikuti pembelajaran normal seperti KBM semestinya, mengatasi trauma pasca bencana dan menunjukkan perkembangan belajar yang luar biasa. Siswa-siswa bermasalah tersebut berkembang sehingga dapat setara dengan teman-teman yang lainnya, siswa merasa nyaman dalam rangkaian proses pembelajaran serta menjalin kedekatan dengan tenaga pendidik yang membuat mudah untuk diberi arahan.

Dengan penerapan dua metode disertai langkah untuk menjalin kedekatan antara siswa dan guru merupakan proses yang berhasil mengubah situasi kelas dan siswa. seluruh siswa tidak hanya menganggap guru sebagai tenaga pendidik saja, melainkan sebagai sahabat dan orang tua pengganti di sekolah, sehingga bagi guru dapat lebih mengetahui lebih detail mengenai bagaimana perkembangan siswa dan karakteristik siswa didalam kelas maupun diluar kelas, serta siswa dapat menerima metode yang diterapkan oleh tenaga pendidik dengan baik dan kondusif. Siswa dengan pengidap ADHD, slow learning, maupun ODD mengalami perubahan yang baik, hal ini dilihat dari anak ADHD dapat fokus dan tenang selama proses pembelajaran tanpa mengganggu teman sekelasnya, kemudian anak yang mengalami ADHD tingkat tinggi sudah mau berinteraksi dengan teman-temannya dan bersosialisasi, mencatat materi dan mengerjakan soal serta bisa menerima dan menjalankan perintah atau arahan, pada anak slow learning sudah bisa memahami arahan maupun perintah dari guru tanpa berkali-kali diulang dan didekte serta menuntaskan dengan terstruktur, kemudian pada anak ODD dapat mengendalikan emosionalnya dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lancar.

Harapan kedepannya, berkurangnya permasalahan belajar pada siswa di seluruh lembaga pendidikan, serta tertanganinya siswa bermasalah. Metode atau langkah yang telah dilakukan dapat dilanjutkan kembali oleh tenaga pendidik asli sekolah dan dapat lebih dikembangkan kembali dan diterapkan kepada siswa agar perkembangannya tidak menurun. Harapan bagi dinas pendidikan yaitu dapat memperluas perhatiannya terhadap sekolah-sekolah di daerah rawan, terpencil, tertinggal dan dapat memfasilitasi segala kebutuhan guna menunjang kegiatan belajar mengajar dan tercukupinya kebutuhan siswa, selanjutnya harapan bagi orangtua atau walimurid dapat mendampingi proses belajar siswa ketika diluar sekolah dan memberikan stimulus pada anaknya karena waktu anak lebih banyak diluar sekolah dan peran orangtua sangat penting bagi perkembangan anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH (jika diperlukan)

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana pengabdian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan pengabdian.

6. DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, B., & Dwi Putri, B. N. (2021). Analisis Permasalahan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi SMP N 5 Kota Padang. *Jurnal Wahana Konseling*, 4(2), 149. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i2.6410>

Anjani, A. T. (n.d.). Studi Kasus Tentang Konsentrasi Belajar Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, 11.

Apryanggun, D., Satiadarma, M. P., & Basaria, D. (2018). ART THERAPY SEBAGAI ART-BASED ASSESSMENT PADA ANAK OPPOSITIONAL DEFIANT DISORDER (ODD) DI PANTI ASUHAN X DAN Y. *Psibernetika*, 11(1). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v11i1.1159>

Bektiningsih, K., Widihastrini, F., & Susilaningsih, S. (n.d.). *OPTIMALISASI PELAYANAN PEMBELAJARAN BAGI ANAK SLOW LEARNER DAN PENCEGAHAN PERUNDUNGAN DI SEKOLAH INKLUSI*. 7.

Budianto, D. A., Pd, M., & Basori, M. (2017). *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2017*. 01(11), 17.

Diari, K. P. Y. (2022). *AUDIO VISUAL GENDING RARE PADA SEKOLAH DASAR*. 6(1), 6.

Mansyur, Abd. R. (2022). Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.147>

Nabilla Maghfi, U., & Na'imah, N. (2020). *PENERAPAN MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*

KELAS AKHIR YANG TEPAT DI PAUD TSABITA KALIANDA LAMPUNG SELATAN. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 197–210.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1163>

- Nengsi, R., Malik, A., & A Natsir, A. F. (2021). Analisis Perilaku Peserta Didik Slow Learner (Studi Kasus Di MTsN Makassar). *Education and Learning Journal*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i1.93>
- Oleh, D. (n.d.). *Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 10.
- Sutrisno, H., Pd, S., Si, M., Sudarti, H., & Pd, M. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KEMANDIRIAN MERAPIKAN MAINAN PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM MODEL UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK*. 13.
- Prasko, P., Santoso, B., & Sutomo, B. (2016). PENYULUHAN METODE AUDIO VISUAL DAN DEMONSTRASI TERHADAP PENGETAHUAN MENYIKAT GIGI PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 3(2), 53–57. <https://doi.org/10.31983/jkg.v3i2.1784>
- Ridha, A. A. (2020). Metode Positive Behavior Support untuk Mengelola Emosi dan Perilaku pada Anak dengan Oppositional Defiant Disorder. *INSAN Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(2), 150.
<https://doi.org/10.20473/jpkm.V5I22020.150-161>
- Sakila, N. (2019). PEMBELAJARAN TEKS CERITA IMAJINASI BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILL) DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING. *MABASAN*, 13(2), 208–230.
<https://doi.org/10.26499/mab.v13i2.264>
- Susanti, A., & Suryaningsih, W. (2019). *MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD) MELALUI OLAHRAGA MEMANAH*. 5.
- Yusmaliana, D., & Suyadi, S. (2019). Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Keagamaan Islam. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(2), 267.
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v14i2.4213>