

Buatlah matrik analisis journal dari 10 artikel journal (5 nasional dan 5 international). Nilai ini menjadi nilai UTS.

RANCANG BANGUN SISTEM PEMASARAN PROPERTI BERBASIS WEB STUDI KASUS PT. AKILA TRIJAYA

Arief Herdiansah¹, Tuti Handayani², Elsy Yunita³

Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang¹, Dosen Universitas Indraprasta PGRI²,
Staf PT. Akila Trijaya³

Jl. Perintis Kemerdekaan I Babakan No.33, Kota Tangerang¹,

Jl. Nangka Raya No.58 C, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, DKI Jakarta²

Jl. Pematang - Kagilan Kel. Pematang Kec. Kragilan, Serang³

Sur-el : arief_herdiansah@umt.ac.id¹, tuti.hani80@gmail.com², elsy.yunita53@gmail.com²

Abstract : Information technology is growing rapidly now, with technological advances everything can be achieved and reached very practically. Today many people spend their time using mobile phones / smartphones to view various online media, and one of them is advertising. PT Akila Trijaya is a property company, the company sees that currently the promotion method has not been carried out effectively, therefore the Company wants to utilize information technology in marketing its housing products known as Akila Residence in Serang City. To meet these needs, researchers took the initiative to design a web-based property information system created using the PHP programming language with the Mysql database. The researcher analyzes the current system using the SWOT analysis method. In the system design process, researchers use the Unified Modeling Language (UML) to create a marketing system design. The system testing method used is black box testing. This research has produced a web-based property marketing system that can help PT Akila Trijaya's to sell the Akila Residence.

Keywords: Marketing, Housing, Developer, web based, SWOT.

Abstrak : Teknologi informasi berkembang sangat pesat saat ini, dengan kemajuan teknologi segala sesuatu bisa diraih dan dijangkau dengan sangat praktis. Saat ini masyarakat banyak menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan handphone/smartphone untuk melihat berbagai media online, dan salah satunya adalah iklan. PT Akila Trijaya yang bergerak di bidang property merasa saat ini metode promosi yang dilakukan belum berjalan dengan efektif, oleh karena itu Perusahaan ingin memanfaatkan teknologi informasi dalam memasarkan produk perumahannya yang di kenal dengan nama perumahan Akila Residence di kota Serang. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, peneliti berinisiatif merancang sebuah sistem informasi property berbasis web yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database Mysql. Peneliti melakukan analisa sistem yang ada saat ini menggunakan metode analisis SWOT. Dalam proses perancangan sistem, peneliti menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk membuat perancangan sistem pemasaran. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah black box testing. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi pemasaran property berbasis web yang membantu proses pemasaran Akila Residence

Kata kunci: Pemasaran, Perumahan, Pengembang, web based, SWOT

1. PENDAHULUAN

Perseroan Terbatas Akila Trijaya mulai berdiri pada tahun 2014 dan bergerak di bidang *property* yaitu sebagai pengembang perumahan (*Developer*). Perusahaan ini sedang memasarkan

perumahan baru yang di kenal dengan perumahan Akila Residence yang terletak di Serang. Untuk memasarkan produknya *marketing* dari perusahaan PT. Akila Trijaya melakukan promosi-promosi kepada konsumen secara manual dan mengajukan penawaran jika

ada konsumen yang membutuhkan perumahan, terkadang mengikuti pameran di pusat perbelanjaan (*mall*). Cara pemasaran tersebut terbilang cukup efektif, tapi memerlukan biaya yang besar. Cara tersebut akan sangat tidak efektif jika akan menjangkau konsumen yang ingin membeli perumahan tetapi berada diluar kota dan juga akan memakan biaya yang lebih besar jika tetap menggunakan metode konvensional dengan menugaskan marketing melakukan pameran keluar kota.

Keberhasilan pemasaran suatu produk tidak hanya dinilai dari seberapa banyak konsumen yang berhasil diperoleh, namun juga bagaimana cara mempertahankan konsumen tersebut [1]. Keberhasilan dari proses pemasaran juga tergantung pada permintaan (*demands*) akan produk yang dijual, sebagai contoh banyak orang yang menginginkan rumah mewah, namun hanya sedikit yang mampu dan bersedia untuk membeli oleh karena itu perusahaan harus mengukur tidak hanya berapa banyak orang yang menginginkan produk mereka tetapi yang lebih penting berapa banyak orang yang benar-benar bersedia dan mampu membelinya. PT. Akila Trijaya yakin dengan pemanfaatan teknologi informasi akan membuat komunikasi perusahaan dengan pelanggan dapat berjalan dengan baik. Karena strategi komunikasi pemasaran menjadi alat yang penting dan mulai diperhitungkan dengan serius dalam sistem pemasaran online untuk menjawab tantangan tersebut, dimana cara penyampaian ke konsumen itu merupakan hal penting [2].

Sukses pemasaran property tidak terlepas dari keberhasilan perusahaan menjalankan *property management*. Manajemen properti

adalah perilaku bisnis yang pelanggan berikan wewenangnya kepada staf manajerial untuk memelihara fasilitas pendukung, tanah, dan lingkungan sesuai dengan hukum dan standar yang ada. Layanan yang berkualitas melalui manajemen dan pemeliharaan yang profesional serta seragam harus diberikan kepada pelanggan dibidang sanitasi, pengamanan, dan pemeliharaan jalan [3].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data dan informasi peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka langsung ke pihak-pihak yang berhubungan dengan proses kerja proses pemasaran perumahan Akila Residence.

a. Metode Observasi.

Peneliti melakukan kegiatan pengamatan langsung terhadap profil organisasi dan objek penelitian, khususnya PT. Akila Trijaya.

b. Metode Wawancara.

Peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan pengumpulan informasi, untuk ditanyakan kepada penanggung jawab pemasaran perumahan PT. Akila Trijaya tentang kendala yang dihadapi dalam proses pemasaran perumahan Akila Residence.

c. Metode Studi Pustaka.

Peneliti mengumpulkan data dengan cara mempelajari, meneliti, dan membaca buku,

jurnal, skripsi, dan tesis yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi pemasaran perumahan menengah kebawah

2.2. Metode Analisa Sistem

Peneliti menggunakan analisa sistem SWOT untuk menganalisa sistem yang berjalan saat ini. Analisa SWOT meliputi analisa kekuatan (*Strenghts*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari lingkungan eksternal yang mempengaruhi sebuah aktifitas perusahaan dalam menjalankan kegiatan usahanya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. *Matriks Threats - Opportunities - Weakness - Strenghts* (TOWS) merupakan penggabungan berbagai indikator untuk membantu manajer mengembangkan sistem berdasarkan empat tipe strategi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman [4].

Berikut ini penjelasan analisis SWOT, dari hasil penelitian ini:

1. Kekuatan (*strengths*), kekuatan/kelebihan dari system yang berjalan saat ini:
 - a. Tenaga *marketing* dapat berinteraksi secara langsung kepada calon pelanggan.
 - b. Terjalin hubungan emosional yang lebih dekat antara calon pembeli dengan tenaga pemasaran, karena interaksi penawaran perumahan dilakukan secara langsung..
2. Kelemahan (*weaknesses*), kelemahan/kekurangan dari sistem yang berjalan:
 - a. Butuh biaya yang besar untuk proses pencetakan brosur penawaran rumah yang dijual.

- b. Daya jangkau ke calon pembeli terbatas pada area tertentu saja.
3. Peluang (*opportunities*), peluang kedepan dari sistem yang dikembangkan:
 - a. Proses pemasaran dapat menggunakan teknologi informasi sehingga daya jangkau ke calon pembeli jauh lebih luas.
 - b. Pelanggan akan merasa lebih terbantu jika perusahaan menerapkan teknologi informasi.
 - c. Masyarakat akan lebih mengenai produk perumahan Akila *Residence*
 4. Ancaman (*threats*) ancaman dari pihak luar terhadap dari sistem yang berjalan:
 - a. Persaingan pemasaran perumahan unuk kalangan menengah kebawah semakin ketat, sehingga perusahaan perlu melakukan inovasi yang didukung teknologi informasi.
 - b. Banyak *developer* besar yang membangun dan memasarkan produk untuk kalangan menengah kebawah, mereka memasarkan produknya menggunakan teknologi informasi. PT. Akila Trijaya mau tidak mau harus mengikuti perkembangan jaman jika ingin tetap dapat bersaing.

2.3. Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem adalah sebuah tahapan dari pengembangan sistem informasi yang mengilustrasikan gambaran sistem yang berjalan saat ini dan rancangan sistem yang diusulkan/yang berjalan kedepan dengan menggunakan simbol-simbol standar yang

berlaku pada perancangan sistem informasi berbasis komputer.

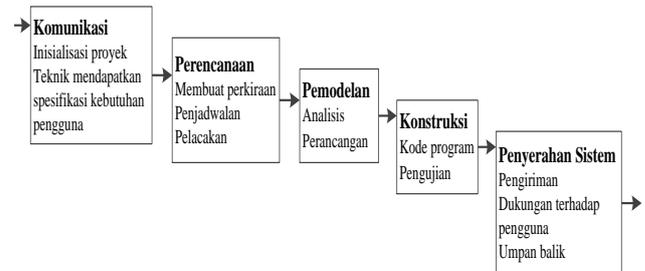
Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian adalah metode perancangan berorientasi objek (UML). UML adalah bahasa standar untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi dan pendokumentasian sebuah software. Tujuan dari UML adalah untuk menyediakan kosa kata umum istilah berbasis objek dan teknik diagram yang cukup kaya untuk model setiap proyek pengembangan sistem dari analisis untuk merancang [5].

2.4. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*, metode ini sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/ pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [6]

Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang prosesnya berjalan dengan sistematis dan berurutan, dimana setiap proses sebaiknya disepakati bersama antara *user* dan *developer* sebelum proses berlanjut ke tahap berikutnya, karena metode pengembangan *waterfall* tidak mengenal adanya kegiatan kembali ke proses sebelumnya.

Menurut Pressman, tahapan-tahapan metode *waterfall* terdiri dari *communication*, *planning*, *modeling*, *construction*, serta *deployment*, yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [7].



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall [4]

2.5. Literatur Studi

Peneliti mengambil beberapa referensi dari hasil penelitian sebelumnya yang tertulis dalam jurnal-jurnal berikut ini:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Farisyi dan Retnoningsih tahun 2019, yang berjudul “*Sistem Informasi Pemasaran Properti Berbasis Website pada FAV Multi Sarana Bekasi*”. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengembangkan sistem informasi pemasaran berbasis komputer yang telah dapat membantu perusahaan meningkatkan penjualan properti yang dipasarkannya. Sistem informasi dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL [8].
- b. Penelitian yang dilakukan Purnama. tahun 2018, yang berjudul “*Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web pada Perumahan Gold Land Estate*”. Penelitian ini merupakan penelitian perancangan dan pembangunan sistem pemasaran perumahan *Gold Land Estate*, menggunakan bahasa pemrograman

Web yang terdiri dari rancangan susunan komponen atau objek visual maupun non visual, disertai dengan antarmuka grafis untuk menginput data dan tampilan antar muka konsumen. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi yang mempermudah pelanggan melihat dan melakukan transaksi uang muka produk perumahan di perumahan Gold Land Estate [9].

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Semenov., *et.all* tahun 2017, yang berjudul “*Factor Analysis of the Results of Digital Technology Applications in the Company's Marketing Activities*” Penelitian ini merupakan penelitian yang melakukan analisis faktor kegiatan pemasaran perusahaan, dalam contoh komunikasi pemasaran digital. Aturan umum dan algoritma untuk melakukan analisis tersebut diusulkan, dan tujuannya dibenarkan. Pertanyaan-pertanyaan tentang bagaimana mendefinisikan hubungan sebab akibat dari biaya dan hasil pemasaran, kemampuan untuk mencari cadangan dan peningkatan efisiensi pemasaran, dan penentuan kontribusi kegiatan pemasaran terhadap keseluruhan kinerja ekonomi sebuah perusahaan terutama perusahaan yang menjadi tempat penelitian [10].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem yang Berjalan

Berdasarkan informasi hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di PT Akila Trijaya, diperoleh informasi bahwa proses pemasaran produk perumahan *Akila Residence* masih menggunakan metode pemasaran

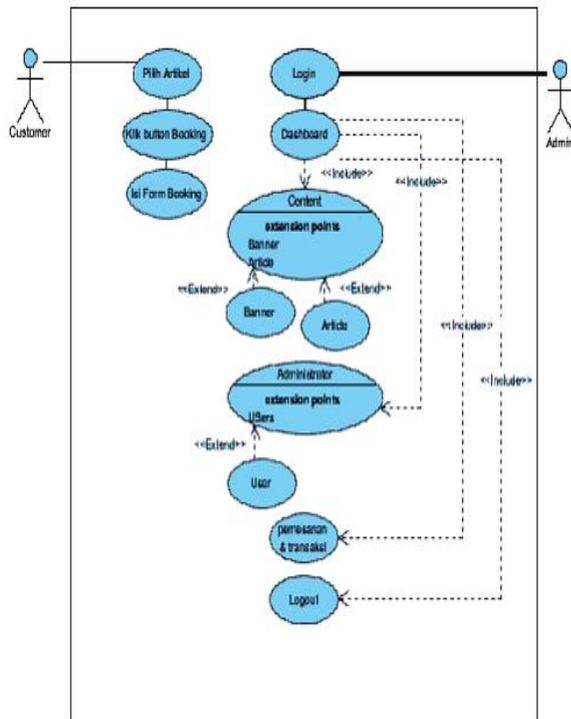
konvensional dengan mengadakan tenaga kerja (sales) yang memasarkan produk perumahan secara langsung ke pelanggan dengan alat bantu brosur. Proses pemasaran seperti ini terasa kurang efektif dan efisien, karena daya jangkau proses pemasaran sangat terbatas. Selain itu admin pemasaran masih menggunakan *MS Excel* untuk membuat pelaporan aktifitas penjualan yang dilakukan, hal ini tentu saja memerlukan waktu yang lama untuk mengetahui hasil kerja dari tenaga penjual.

Beberapa permasalahan yang dialami PT Akila Trijaya adalah:

1. Penyebaran informasi *property* rumah atau tanah yang dijual oleh PT. Akila Trijaya terlalu memakan banyak biaya dengan menggunakan brosur yang dicetak manual.
2. Belum tersedia metode pemasaran untuk penjualan *property* rumah atau tanah serta promosinya dengan menggunakan teknologi berbasis web di PT. Akila Trijaya.
3. Belum tersedianya tenaga IT yang mampu membuat aplikasi pemasaran untuk penjualan *property* rumah atau tanah serta promosinya menggunakan teknologi web

3.2. Use Case Diagram

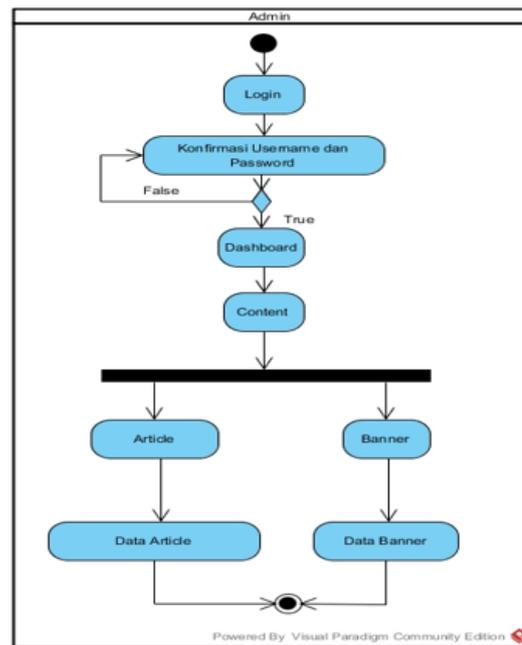
Diagram *use case* merupakan *use case* usulan alur kerja sistem informasi pemasaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Use Case Sistem yang Diusulkan

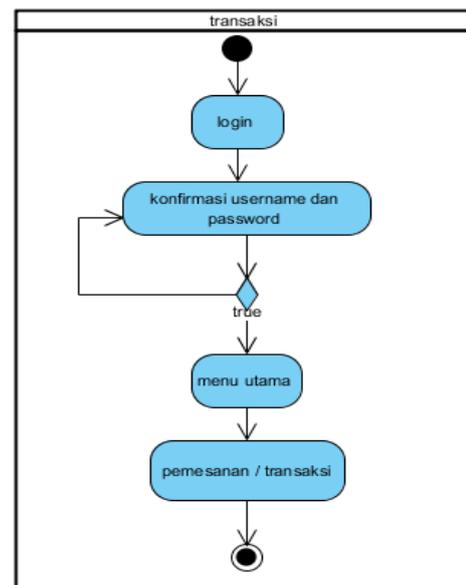
Tabel 1. Penjelasan Use Case

| No | Aktor | Penjelasan |
|----|----------|---|
| 1 | Customer | Pengguna dalam hal ini Pelanggan dapat melihat artikel-artikel produk Akila Residence berdasarkan informasi di <i>webbased</i> , pelanggan juga dapat melakukan <i>booking</i> jika pelanggan yang bersangkutan berminat untuk membeli perumahan yang dipasarkan. |
| 2 | Admin | <i>Admin</i> atau <i>administrator</i> sistem merupakan pengguna yang memiliki wewenang untuk mengontrol sistem informasi pemasaran property PT Akila Trijaya yang dikembangkan. Seorang Admin dapat melakukan <i>add/edit/delete</i> artikel kedalam sistem informasi yang dikembangkan. Admin juga dapat membuat laporan penjualan atau laporan <i>booking</i> yang telah dilakukan customer. |



Gambar 3. Activity Diagram Konten.

Gambar 3 menggambarkan sebuah *activity diagram* konten yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) seorang *administrator* atau pengguna sistem mulai dari login, masuk dalam *dashboard* sistem informasi untuk kemudian *admin* tersebut dapat memilih ingin melihat informasi berkaitan dengan artikel atau *banner* produk properti yang dipasarkan.

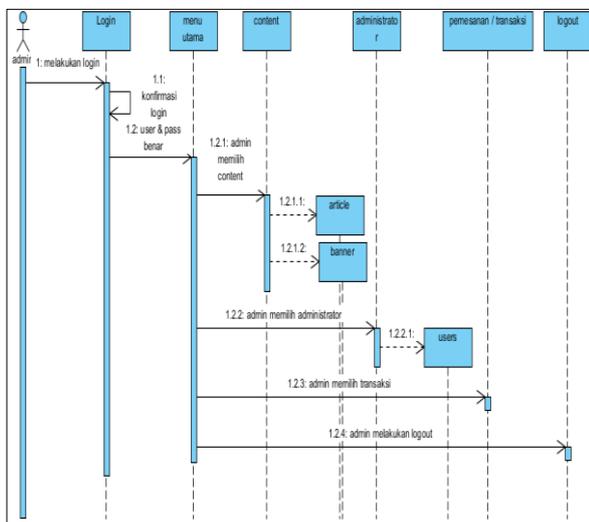


Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan Rumah

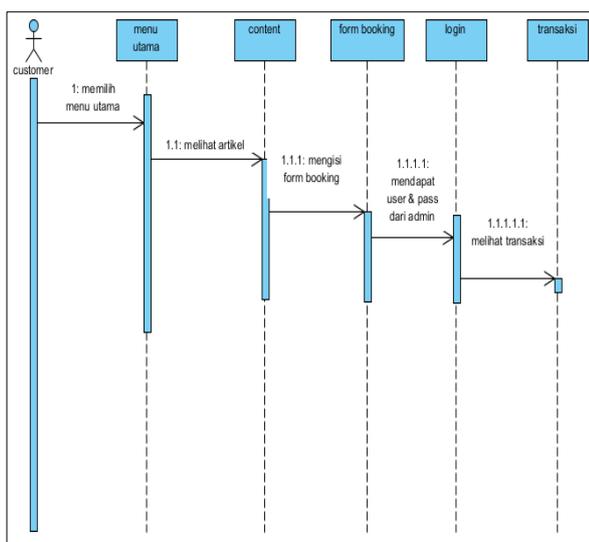
Gambar 4 menggambarkan sebuah *activity diagram* konten yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) seorang pengguna jika ingin melakukan *booking/pemesanan* produk perumahan Akila Residence.

3.2. Activity Diagram

Sequence diagram adalah diagram alur interaksi antar objek, diagram ini juga memperlihatkan komunikasi diantara objek tersebut.



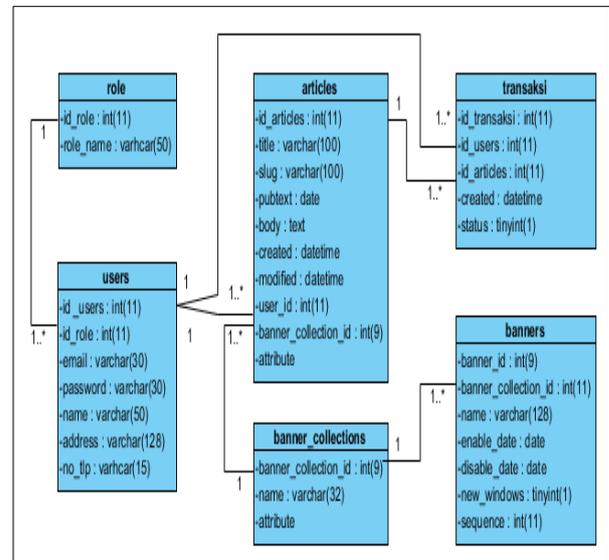
Gambar 5. Sequence Diagram Admin



Gambar 6. Sequence Diagram Pelanggan

3.3. ClassDiagram

Class Diagram merupakan sebuah bagan yang mendefinisikan kelas-kelas dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Dalam sebuah *class diagram* terdapat 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*.



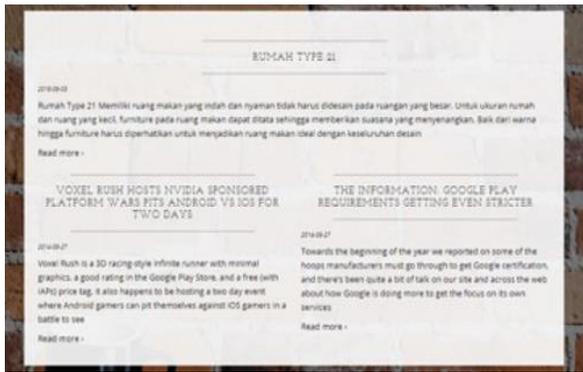
Gambar 6. Class Diagram

3.4. Tampilan Aplikasi

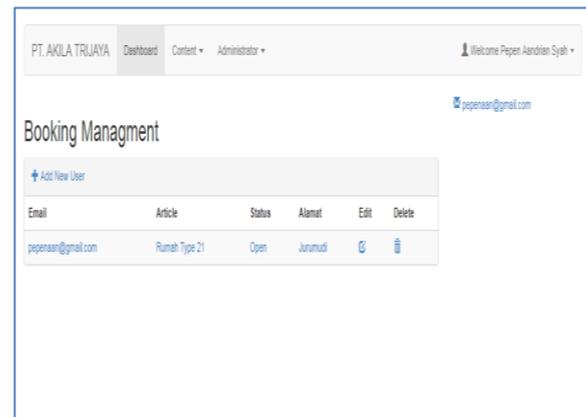
Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan properti yang mempermudah calon pelanggan melihat informasi produk properti yang dipasarkan pengembang (dalam hal ini PT Akila Trijaya), berikut ini beberapa tampilan antar muka sistem yang dikembangkan.



Gambar 7. Tampilan Utama Sistem



Gambar 8. Tampilan Menu Konten



Gambar 9. Tampilan Menu List Booking



Gambar 8. Tampilan Menu Form Booking

3.5. Uji Coba Sistem

Sistem informasi pemasaran properti berbasis web yang dihasilkan, diuji menggunakan *black box testing* dan menghasilkan hasil pengujian seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Black Box Testing

| Nama Aplikasi : | | SISTEM INFORMASI PEMASARAN PROPERTI BERBASIS WEB | | Penguji: | |
|-----------------|----------------------------|---|--|---|---------------------------------|
| | | | | - Bapak Heri Wijaya - Elsy Yunita | |
| No | Halaman Yang Diuji | Aksi Aktor | Reaksi Sistem | | Hasil |
| | | | Benar | Salah | |
| 1. | Log in Admin | Memasukkan <i>username</i> dan/atau <i>password</i> dengan benar dan/atau salah | <i>username</i> dan <i>password</i> benar, maka masuk ke halaman utama admin | <i>username</i> dan/atau <i>password</i> salah,, tidak masuk ke halaman utama admin | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| 2. | Log out | Pilih menu <i>log out</i> | Melakukan <i>log out</i> dan menampilkan halaman awal | Tidak melakukan <i>log out</i> | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| 3. | Ubah <i>password</i> | Mengubah <i>password</i> | <i>Password</i> berhasil diubah | <i>Password</i> tidak berhasil diubah | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| 4. | Data Konten <i>Website</i> | Menambahkan data dengan memasukkan konten | Data konten bertambah | Menampilkan pesan kesalahan jika ada data konten yang tidak diisi | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| | | Mengubah data konten yang diinginkan | Data konten berhasil disimpan | Menampilkan pesan kesalahan jika ada data konten yang tidak diisi | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| | | Menghapus data konten yang diinginkan | Data konten akan terhapus | Data konten tidak terhapus | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| 5. | Data <i>Booking</i> | Menambahkan data <i>booking</i> produk property yang diinginkan | Data <i>booking</i> bertambah | Menampilkan pesan kesalahan jika ada data nilai <i>booking</i> yang tidak diisi | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| | | Mengubah data | Data <i>booking</i> berhasil | Menampilkan pesan | Sesuai harapan |

| | | | | | |
|----|-----------------------------|---|--|---|---------------------------------|
| | | <i>booking</i> produk property yang diinginkan sesuai perubahan yang perlu. | disimpan | kesalahan jika ada data yang tidak berhasil dirubah | (<i>valid</i>) |
| | | Menghapus data <i>booking</i> produk properti yang diinginkan | Data <i>booking</i> akan terhapus | Menampilkan pesan kesalahan jika Data <i>booking</i> tidak terhapus | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |
| 6. | Laporan Aktifitas Pemasaran | Memasukan periode laporan aktifitas pemasaran | Data aktifitas pemasaran dapat ditampilkan | Data aktifitas pemasaran tidak dapat ditampilkan | Sesuai harapan (<i>valid</i>) |

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan properti berbasis web sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna. Peneliti mengambil beberapa kesimpulan berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

- a. Model pemasaran konvensional yang belum memanfaatkan teknologi informasi, memerlukan biaya operasional yang cukup besara dengan hasil pemasaran yang kurang efektif, oleh karena itu mau tidak mau perusahaan harus mau menginvestasikan dananya disektor IT agar proses pemasaran prodok yang dihasilkan perusahaan dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
- b. Dengan adanya sistem informasi pemasaran secara online di PT. Akila Trijaya, maka perusahaan ini dapat dikenal luas dan dapat memperbanyak pelanggan.
- c. Sistem informasi berbasis *web* yang telah dibuat akan memperluas jangkauan pemasaran dengan waktu dan biaya yang lebih efesien.

Sehubungan dengan penelitian ini, penulis mencoba memberikan beberapa saran atas hasil penelitian ini, antara lain:

1. Untuk PT. Akila Trijaya

Diharapkan dengan adanya *website* pemasaran ini penjualan perumahan PT. Akila Trijaya berjalan lancar dan ada peningkatan penjualan sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai.

2. Untuk peneliti berikutnya
 Karena keterbatasan pengetahuan penulis tentang desain perancangan sistem informasi, maka diharapkan untuk peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang lebih banyak berfungsi dan *upto-date* serta menyediakan informasi laporan penjualan secara lebih akurat dan tepat waktu.
 Diharapkan peneliti berikutnya dapat membuat sebuah sistem berbasis android dan sistem yang terintegrasi dengan sistem transfer perbankan, sehingga proses pembayaran uang muka dapat lebih mudah bagi pelanggan.
3. Untuk masyarakat
 Diharapkan dengan adanya pengembangan sistem informasi ini dapat membantu masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan informasi tentang perumahan dengan waktu yang cepat, *flexible* dan *efesien*

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Heri Wijaya selaku Direktur PT Akila

Trijaya, yang telah memberi ijin dan informasi yang peneliti butuhkan.

Applications in the Company's Marketing Activities. XX IEEE International Conference on Soft Computing and Measurements (SCM). pp. 879-883.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jati, Waluyo., Yuliansyah, Hanafi. 2017. *Pengaruh Strategi Pemasaran Online (Online Marketing Strategy) Terhadap Minat Beli Konsumen.* Jurnal Pemasaran KOMPETITIF Vol 1 No.1. pp.127-138
- [2] Sarastuti, Dian. 2017. *Strategi Komunikasi Pemasaran Online Produk Busana Muslim Queenova.* Jurnal Visi Komunikasi Vol. 16 No.01. pp.71-9.
- [3] Yuxiang Li., Cao, Lijun., Qian, Ying., Shi, Wenchong., Liu, Aiyong. 2010. *A Property Management System using WebGIS.* IEEE 2nd International Conference on Computer Engineering and Technology. pp. 683-685
- [4] Pressman, S Roger. 2012. *Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th ed.* Dialihbahasakan oleh Nugroho, Adi, et.al. Yogyakarta: ANDI.
- [5] Dennis, A., Wixson, Haley, B., Roth, M.R., 2012, *System Analyst and Design, 5th edition.* USA, Don Fowley Publisher. pp.513.
- [6] Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi.* Yogyakarta. Andi Offset. pp.31.
- [7] Komalasari, N., Murad, F.D., Agustine, D., Irsan, M., Budiman, J., Fernando, E. 2018. *Effect of Education, Performance, Position and Information Technology Competency of Information Systems to Performance of Information System.* International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent System (ISRITI). IEEE pp. 221-226.
- [8] Farisyi, Al, Hafiz., Retnoningsih, Endang. 2019. *Sistem Informasi Pemasaran Properti Berbasis Website pada FAV Multi Sarana Bekasi.* Jurnal Insani ICT Journal Vol.6 No.1. STMIK Bina Insani. Pp. 89-102.
- [9] Purnama, Fery. 2018. *Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web pada Perumahan Gold Land Estate.* Jurnal FORTECH STMIK Nurdin Hamzah Jambi. Pp.33-37.
- [10] Semenov, P. V., Suldatov, K. I., Budrina, V. E. Budrin, G. A. Soldatova, V. A. Eniushkina, A. E. 2017. *Factor Analysis of the Results of Digital Technology*

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Tunagrahita Sedang

Kajiaan hakekat anak tunagrahita sedang mencakup: (1) konsep tunagrahita, (2) klasifikasi anak tunagrahita, (3) pengertian anak tunagrahita sedang, (4) dampak ketunagrahitaan bagi anak tunagrahita sedang.

1. Konsep Tunagrahita

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Istilah-istilah yang memiliki pengertian yang sama, diantaranya *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*, *mentally handicapped*, *mental retardation*, *Intellectual Disabilities and Developmental Disabilities*. Menurut *American Association on Mental Deficiency* (AAMD, 1983)

“ Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or associated with concurrent impairments in adaptive behavior, and manifested during the developmental period”. (Grossman, 1983; dalam Beirner-Smith, Ittenbach & Patton, 2002, hlm.52)

Menurut *American Association on Mental Retardation* (AAMR, 1992) dalam Smith, Ittenbach & Patton (2002, hlm.56); Kiarie (2006) menjelaskan definisi tunagrahita sebagai berikut:

Mental retardation refers to substantial limitations in present functioning. It is characterized significantly subaverage intellectual functioning, existing concurrently with related limitations in two or more of the following applicable adaptive skill areas: communication, self-care, home living, social skills, community use, self-direction, health and safety, functional academics, leisure, and work. Mental retardation manifests before age 18.

Menurut *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD).

“Intellectual disability is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior, which covers many everyday social and practical skills. This disability originates before the age of 18”. (Schalock et al, 2010 dalam Hallahan dan Kauffman , 2011, hlm. 176; Armatas, 2009)

Pendapat senada juga dikemukakan oleh *American Psychiatric Association* APA (2005) Tunagrahita adalah gangguan umum yang muncul sebelum usia 18 tahun terutama di tahun-tahun awal kehidupan sekolah individu dan ditandai dengan gangguan signifikan fungsi kognitif dan defisit dalam dua perilaku adaptif atau lebih.

Tunagrahita menurut Halgin dan Whitebour, 2005 (dalam Bruno, dkk, 2012) tunagrahita adalah suatu kondisi yang hadir pada saat lahir dan hal ini ditandai dengan fungsi intelektual signifikan di bawah rata-rata yaitu IQ 70 atau di bawahnya.

Menurut Raharja (2006, hlm. 52) tunagrahita adalah kelainan yang ditandai dengan adanya keterbatasan yang signifikan dalam aspek fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang diekspresikan dalam bentuk konseptual, sosial dan keterampilan adaptif.

Menurut Somantri (2012, hlm. 105) Tunagrahita merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasnya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Menurut Wijaya (2013, hlm. 21) tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketunagrahitaan merupakan kondisi keterbatasan intelektual yang berada di bawah rata-rata secara signifikan dan disertai dengan keterbatasan dalam

dua bidang keterampilan adaptif atau lebih yang terjadi selama periode perkembangan (dari lahir sampai usia 18 tahun).

2. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Klasifikasi anak tunagrahita pada umumnya dikelompokkan berdasarkan intelegensi. Sesuai dengan definisinya bahwa anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata. Seperti yang dikemukakan oleh Robert Inggalls, 1987, Philip I. Browing & Rick Herber, 1974 (dalam Rochyadi dan Alimin (2005, hlm. 13)

Berdasarkan kemampuan kecerdasan, seseorang anak dikategorikan sebagai tunagrahita apabila kemampuan kecerdasannya menyimpang 2-3 standar deviasi dari kemampuan kecerdasan rata-rata. Jika kita menggunakan ukuran kemampuan kecerdasan dari Stanford-binet, dengan standar deviasi 16, maka anak yang memiliki IQ antara 68-54 ke bawah akan dikategorikan sebagai anak tunagrahita. Sementara itu jika kita menggunakan ukuran kemampuan kecerdasan berdasarkan David Wechsler dengan standar deviasi 15, maka anak yang memiliki IQ antara 69-56 ke bawah termasuk dalam kategori tunagrahita.

Berdasarkan standar deviasi tersebut AAMD dalam Rochyadi dan Alimin (2005, hlm. 14) mengklasifikasikan anak tunagrahita menjadi empat kelompok yaitu:

Individu yang memiliki IQ antara 2-3 standar deviasi di bawah rata-rata, dikategorikan sebagai anak tunagrahita ringan. Individu yang memiliki IQ antara 3-4 standar deviasi di bawah rata-rata, dikategorikan sebagai anak tunagrahita sedang. Individu yang memiliki IQ antara 4-6 standar deviasi di bawah rata-rata, dikategorikan sebagai anak tunagrahita berat, dan individu yang mempunyai IQ lebih dari 6 standar deviasi dikategorikan sebagai anak tunagrahita sangat berat. Penjelasan lebih rinci tentang klasifikasi anak tunagrahita berdasarkan skor IQ baik dari tes Stanford-Binet maupun dari David Wechsler.

Tabel 2.1
Klasifikasi Tunagrahita
(AAMD, dalam Roehyadi dan Alimin 2005, hlm. 14)

| Kasifikasi | IQ Skala Binet (SD-15) | IQ Skala Wechsler (SD-16) |
|----------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Ringan (<i>Mild</i>) | 68-52 | 69-55 |
| Sedang (<i>Moderete</i>) | 51-36 | 54-40 |
| Berat (<i>Severe</i>) | 35-20 | 39-25 |
| Sangat berat (<i>Profound</i>) | <19 | <24 |

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak tunagrahita dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu:

a. Tunagrahita ringan

Tunagrahita ringan merupakan individu yang memiliki IQ antara 2-3 standar deviasi di bawah rata-rata, yakni 68-52 menurut Skala Binet atau 69-55 menurut Skala Wechsler. Mampu mengikuti akademik sampai kelas 6, dapat hidup mandiri didalam kelompok dan bantuan sosial

b. Tunagrahita sedang

Tunagrahita ringan merupakan individu yang memiliki IQ antara 3-4 standar deviasi di bawah rata-rata, yakni 51-36 menurut Skala Binet atau 54-40 menurut Skala Wechsler. Mampu bekerja dan mengurus diri dengan bimbingan.

c. Tunagrahita berat

Tunagrahita ringan merupakan individu yang memiliki IQ antara 4-6 standar deviasi di bawah rata-rata, yakni 35-20 menurut Skala Binet atau 39-25 menurut Skala Wechsler. Masih memiliki kemampuan dasar dalam mengurus diri dan berkomunikasi dan memerlukan bimbingan sepanjang hidup.

d. Tunagrahita sangat berat

Tunagrahita ringan merupakan individu yang memiliki IQ lebih dari 6 standar deviasi di bawah rata-rata, yakni <19 menurut Skala Binet atau <24 menurut Skala Wechsler. Anak tunagrahita sangat berat ini dapat diketahui sejak lahir dan mereka selalu membutuhkan bantuan dari keluarga dan pengasuh.

3. Pengertian Anak Tunagrahita Sedang

Menurut Rochyadi dan Alimin (2005, hal. 14) "Anak tunagrahita sedang merupakan individu yang memiliki IQ antara 3-4 standar deviasi dibawah rata-rata". Menurut Somantri (2012, hlm 107) "kelompok ini memiliki IQ 51-36 menurut skala Binet dan IQ 54-30 menurut skala Wechsler (WISC). Anak tunagrahita sedang bisa mencapai perkembangan Mental Age (MA) sampai kurang lebih 7 tahun". Hal senada juga dikemukakan oleh Wantah, 2007 (dalam Agustin, 2011) sebagai berikut:

Tunagrahita sedang merupakan salah satu tingkatan dari ketunagrahitaan. Anak tunagrahita sedang disebut juga imbesil. Kelompok ini memiliki IQ 51-36 menurut skala Binet dan IQ 54-30 menurut skala Wechsler (WISC). Ditinjau dari segi umur, pada umumnya mereka sudah dewasa, tetapi kecerdasan mereka hanya sama dengan anak berumur 7 atau 8 tahun.

Menurut Sofinar (2012) anak tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang memiliki intelegensi 30-50. Hal senada juga dikemukakan oleh Delwita (2012) anak tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang mengalami keterbelakangan mental yang memiliki intelektual dibawah rata-rata berkisar antara 30-50. Menurut Tasnia (2012) anak tunagrahita sedang merupakan "anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata yang memiliki keterbatasan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, tidak mampu memikirkan hal yang abstrak, mudah bosan, sulit memecahkan suatu masalah dan mengikuti pelajaran secara akademik".

Pendapat ini sejalan dengan tujuan pendidikan bagi tunagrahita sedang yang diungkapkan oleh Nani (2010, hlm. 85) bahwa tujuan pendidikan bagi anak tunagrahita sedang adalah diharapkan dapat melakukan kegiatan bina diri minimal untuk dirinya sendiri, dan dapat melakukan pekerjaan yang bersifat sederhana. Menurut Ardiyanto (2014) anak tunagrhita sedang adalah anak memiliki keterbatasan dalam bidang akademik, tetapi mereka masih dapat dilatih untuk untuk merawat dirinya sendiri tanpa harus bergantung kepada orang lain

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa anak tunagrahita sedang merupakan individu yang memiliki IQ antara 3-4 standar deviasi di bawah rata-rata, yakni 51-36 menurut Skala Binet atau 54-40 menurut Skala Wechsler. Sehingga mengalami hambatan dalam segi kognitif, motorik dan prilaku adaptif.

4. Dampak Ketunagrahitaan pada Anak Tunagrahita Sedang

Memahami tentang dampak dari ketunagrahitaan sangat penting bagi seorang guru, karena dapat mempermudah dalam memberikan layanan pendidikan yang tepat bagi mereka. Dampak dari ketunagrahitaan biasanya dapat dikenali sejak bayi atau batita, seperti keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan. Pada sebagian anak tunagrahita sedang seperti anak *down sindrom* dampak ketunagrahitaan dapat terlihat langsung dari penampilan fisik mereka.

Menurut Grossman (dalam Weiner, 1982:89), dampak ketunagrahitaan bagi anak tunagrahita sedang dapat digambarkan sebagai berikut:

Pada usia 0-5 tahun dapat berbicara atau belajar berkomunikasi, kesadaran sosialnya rendah, perkembangan motoriknya terganggu, dapat dilatih menolong diri sendiri, dan memerlukan pengawasan. Usia 6-20 tahun dapat dilatih sosialisasi dan kecakapan/pekerjaan rutin sehari-hari, kemampuan akademiknya maksimal setingkat kelas dua SD, dapat bepergian sendiri pada tempat yang sudah dikenalnya. Pada usia 21 tahun ke atas dapat menjaga diri dan dalam bekerja pada

tempat terlindung, namun memerlukan pengawasan dan bimbingan dalam bekerja.

Pendapat senada dikemukakan oleh Bieliauskas (1983, hlm.104-105), yang menggambarkan dampak ketunagrahitaan bagi anak tunagrahita sedang sebagai berikut:

Pada usia pra sekolah mereka dapat berbicara atau belajar berkomunikasi, motoriknya kurang berkembang, dapat dilatih untuk menolong diri sendiri, dan dapat melakukan kegiatan/pekerjaan sederhana dengan pengawasan. Pada usia sekolah dapat belajar kemampuan akademik fungsional, maksimal mendekati tingkat kelas 4 SD apabila diberikan pendidikan khusus. Pada usia dewasa mampu memelihara diri, melakukan pekerjaan semi keahlian, dan memerlukan pengawasan serta bimbingan.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas, Amin (1995, hlm. 37) menggambarkan secara rinci dampak ketunagrahitaan bagi anak tunagrahita sedang sebagai berikut:

Pada umumnya hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik, seperti belajar berhitung, menulis dan membaca, walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial, misalnya menulis namanya sendiri, alamat rumahnya. Mereka umumnya belajar tanpa pengertian atau belajar secara membeo, perkembangan bahasanya lebih terbatas daripada anak tunagrahita ringan, hampir selalu bergantung pada perlindungan orang lain, masih dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya, mereka masih dapat dididik dan dilatih mengurus diri sendiri (seperti: berpakaian, makan, minum), mengerjakan pekerjaan rumah tangga sederhana seperti menyapu dan membersihkan perabot rumah tangga. Mereka dapat dilatih menyesuaikan diri terhadap lingkungan (keluarga, tetangga dekat), melindungi diri sendiri dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan maupun dilatih beberapa pekerjaan di tempat kerja terlindung (sheltered workshop). Dalam kehidupan sehari-hari mereka membutuhkan pengawasan terus-menerus. Pada umur dewasa baru mencapai kecerdasan yang sama dengan anak normal umur 7-9 tahun. Kelompok ini memiliki IQ 36-51 pada Skala Binet dan 40-54 pada Skala Weschler.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketunagrahitaan mengakibatkan anak tunagrahita sedang mengalami hambatan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan. Pada usia

prasekolah, keterampilan motorik dan komunikasi mengalami gangguan klinis (seperti anak *down syndrome*), dapat berbicara atau belajar komunikasi, dapat mengurus diri dengan pengawasan. Pada usia sekolah dapat belajar keterampilan akademik fungsional maksimal kelas tiga atau kelas empat SD, memiliki memiliki IQ 51-36 pada Skala Binet dan 54-40 pada Skala Weschler, dalam belajar pada umumnya belajar tanpa pengertian atau belajar secara membeo.

B. Hakekat Program Pembelajaran Bina diri dalam Meningkatkan Keterampilan Merawat Diri Anak Tunagrahita Sedang

1. Definisi Program Pembelajaran Bina diri

Program pembelajaran bina diri merupakan program yang sangat penting bagi anak tunagrahita. Menurut Astaty (2010, hlm.11) program pembelajaran bina diri memegang peranan sentral dalam pendidikan anak tunagrahita karena materi kajian program pembelajaran bina diri telah mampu mawadahi program pembelajaran yang dibutuhkan anak tunagrahita”. Menurut Saptunar (2012) melalui program pembelajaran bina diri diberikan pendidikan dan bimbingan khusus untuk mengembangkan kemampuan yang masih mereka miliki sehingga ketergantungan anak tunagrahita sedang pada orang lain bisa dikurangi atau dihilangkan. Menurut Astaty, Santoso dan Soedarini (2003, hlm.15) dan Astaty (2010, hlm.7) “bina diri adalah usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga terwujud kemandirian dengan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai”. Menurut Casmini, 2012 (dalam Azizah, hlm. 2014) bina diri adalah suatu usaha membangun diri seseorang baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang mampu mengurus diri, menolong diri, merawat diri, dan menyesuaikan diri untuk mencapai kemandirian dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa program pembelajaran bina diri adalah seperangkat tindakan dalam membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang diperoleh melalui pendidikan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat yang sudah dirancang sebelumnya, sehingga terwujud kemandirian dengan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai.

2. Tujuan Program Pembelajaran Bina diri bagi Tunagrahita Sedang

Menurut Astiti (2010, hlm. 8) tujuan program pembelajaran bina diri adalah untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam melihara dan memenuhi kebutuhan anak tunagrahita sehingga dapat hidup mandiri dengan tidak atau kurang bergantung pada orang lain, dan mempunyai tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya baik sebagai makluk individu maupun sebagai makluk sosial. Menurut Sedangkan tujuan secara khususnya program pembelajaran bina diri menurut Astiti (2010, hlm. 8-9) adalah:

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam memelihara diri: makan-minum, kebersihan; mengurus diri: berpakaian, behias; menolong diri: menghindarkan diri dari bahaya api, listrik, benda tajam; komunikasi, sosialisasi, dan keterampilan sederhana (menata rumah).
- b. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memahami maksud orang lain serta dapat mengkomunikasikan dirinya.
- c. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam bersosialisasi dan dapat berperan sebagai warga Negara, serta perwujudan hak-haknya.
- d. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan dalam melakukan suatu keterampilan yang diharapkan dapat digunakan untuk bekal hidupnya, terutama dalam kegiatan di rumah.

Menurut Setiawan (2010, hlm. 4) program pembelajran bina dirisecara prinsip dikembangkan, untuk membantu anak tunagrahita agar dapat hidup lebih wajar dan mandiri. Untuk membantu anak tunagrahita dapat hidup mandiri diperlukan program yang mampu membantu anak belajar dan bisa melakukan dengan wajar dan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan program pembelajaran bina diri bagi anak tunagrahita adalah untuk mengembangkan keterampilan dasar seperti merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi, bersosialisasi dan keterampilan lain yang dapat memenuhi kebutuhan anak tunagrahita sehingga dapat hidup mandiri dengan tidak atau kurang bergantung pada orang lain, dan mempunyai tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial.

3. Ruang Lingkup Program Pembelajaran Bina diri bagi Tunagrahita Sedang

Berdasarkan KTSP 2006 Ruang lingkup program pembelajaran bina diri anak tunagrahita sedang mencakup komponen kemampuan sebagai berikut:

- a. Merawat diri: makan minum, kebersihan
- b. Mengurus diri: berpakaian, dan berhias
- c. Menolong diri: menjaga keselamatan, menghindari bahaya
- d. Berkomunikasi: berkomunikasi melalui perbuatan dan lisan
- e. Adaptasi: adaptasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan bermain/ bekerjasama

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa ruang lingkup pembelajaran bina diri terdiri atas lima yaitu merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi, dan adaptasi.

4. Prinsip-prinsip Dasar Pembelajaran Bina diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

Sama dengan pembelajaran bina diri pada anak tunagrahita pada umumnya, dalam pembelajaran bina diri bagi anak tunagrahita sedang ada prinsip-prinsip dasar yang harus dipahami dan dilakukan oleh guru. Prinsip-

prinsip dasar pembelajaran bina diri bagi anak tunagrahita menurut Astaty (2010, hlm. 34-50) adalah sebagai berikut:

a. Asesmen

Menurut Soendari dan Nani (2011, hlm. 5) asesmen merupakan proses pengumpulan data/informasi secara sistematis dan komprehensif tentang potensi individu yang digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menyusun program dan memberi pelayanan intervensi/pembelajaran setepat mungkin bagi perkembangan individu yang bersangkutan secara optimal. Menurut Astaty (2010, hlm. 34) Asesmen berarti menilai kemampuan dan ketidakmampuan individu. Berdasarkan hasil asesmen dapat diketahui kebutuhan setiap anak dan lahirilah program yang berdasarkan kebutuhan anak sehingga dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Menurut Astaty (2010, hlm. 35) Asesmen dapat dilakukan dengan observasi tes informal (tes yang dibuat oleh guru) wawancara dengan orang tua mengenai keberadaan anak di rumah dan tes standar. Ruang lingkup asesmen tunagrahita sedang dapat dikelompokkan ke dalam: 1) kelompok kemampuan sensori motor dan persepsi, 2) kemampuan memelihara diri, 3) kemampuan berbahasa, 4) kemampuan sosial, 5) kemampuan kognitif, dan 6) kemampuan menggunakan alat keterampilan.

b. Analisis Tugas

Menurut Wechman dkk, 1981 (dalam Astaty, 2010, hlm.43) analisis tugas adalah upaya mengadakan rincian dari satu keterampilan khusus menjadi langkah/tugas kecil yang memungkinkan anak mudah untuk mempelajarinya. Menurut Astaty dan Mulyati (2010, hlm. 81) analisis tugas dirumuskan dengan menguraikan atau merinci tugas menjadi bagian-bagian kecil dan tugas-tugas itu harus dilakukan oleh tiap anak dan hasilnya dapat membantu guru dalam memahami kemampuan anak serta menjadi dasar bagi guru untuk melakukan

pembelajaran. Menurut Suhaeri, 2005 (dalam Ratih SN, 2011) analisis tugas ada tiga macam, yaitu:

- 1) Analisis tugas rincian
Dalam analisis tugas rincian ini tugas dipecah menjadi satuan sub tugas berdasarkan perbedaan satu sama lain.
- 2) Analisis tugas alur
Dalam analisis tugas alur, tugas dirinci atas sub-sub yang lebih kecil tetapi dengan meletakkan penekanan pada urutan-urutan sub-sub tugas satu sama lain.
- 3) Analisis tugas generalisasi
Analisis tugas generalisasi digunakan untuk tugas-tugas yang terdiri atas beberapa prinsip.

5. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran, Cara/Metode, Teknik, Media dan *Reinforcement* dalam Pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang.

a. Strategi Pembelajaran dalam Pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

Menurut Abidin (2014, hlm. 120) strategi pembelajaran adalah sebagai taktik yang digunakan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara tepat sasaran. Menurut J.R. David 1976 (dalam Sanjaya, 2010 hlm. 126) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa strategi dalam pembelajaran bina diri adalah suatu taktik berupa perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan pembelajaran bina diri yang didesain agar dapat melaksanakan dan mencapai tujuan dari pembelajaran bina diri. Hal ini senada yang di ungkapkan oleh Astaty (2010, hlm. 45) bahwa strategi dalam pembelajaran bina diri adalah keseluruhan usaha termasuk perencanaan, cara, dan taktik dalam pembelajaran bina diri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Metode dalam Pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

Untuk melaksanakan suatu strategi dibutuhkan beberapa metode. Menurut Sanjaya (2010, hlm. 127) metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Menurut Richards dan Rodgers 2001 (dalam Abidin, 2014, hlm. 110) metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyajian bahan ajar secara rapi dan tertib, yang tidak ada bagian-bagiannya yang berkontradiksi dan kesemuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan.

Menurut Sanjaya (2010) bahwa “Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa”. Hal senada juga dikemukakan oleh Sriyono, 1992 (dalam Harsono, 2009) metode ceramah adalah penuturan dan penjelasan guru secara lisan.

Metode demonstrasi adalah metode yang menyajikan pembelajaran melalui peragaan. Menurut Djamarah dan Zain (2002, hlm. 102) metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau menunjukkan kepada anak suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Djamarah, 2008 (dalam Kambe, dkk, 2015) bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda-benda yang berkenan dengan bahan pelajaran.

Metode latihan adalah metode yang digunakan untuk menguasai keterampilan dengan cara berulang-ulang. menurut tarigan (1993, hlm. 383) metode latihan adalah cara mengajar sesuatu yang memberikan kesempatan luas kepada anak untuk berlatih, berpraktek (mengerjakan sesuatu) atau metode latihan yaitu suatu kegiatan untuk melakukan

sesuatu keterampilan agar menjadi permanen. Menurut Sudarmawan (2002, hlm. 79) metode latihan adalah cara untuk mendapatkan ketangkasan, keterampilan, latihan terhadap apa yang dipelajari, karena melaksanakan latihan maka praktis pengetahuan tersebut dapat disempurnakan dan disiap siagakan. menurut Adnyani, dkk (2015) metode latihan adalah cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari anak untuk memperoleh suatu keterampilan fisik maupun ketrampilan mental.

c. Teknik dalam Pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

Menurut Sanjaya (2010, hlm. 127) teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Menurut Astaty (2010, hlm. 47-48) ada beberapa teknik yang digunakan dalam mengajarkan bina diri pada anak tunagrahita yaitu:

- 1) *Prompting*, yaitu menyuruh anak untuk melakukan tingkah laku yang dimaksud dengan melalui kata-kata, dengan mimik, dan dengan bantuan tangan.
- 2) *Modeling*, menyuruh anak untuk melakukan sesuatu dengan mencontoh tingkah laku yang diperagakan guru.
- 3) *Roleplaying*, menyuruh anak untuk melakukan sesuatu sesuai dengan peran yang ditugaskannya.
- 4) *Learning centers*, anak dapat melakukan sesuatu sesuai dengan tugas-tugasnya yang ada pada pusat atau sudut belajar.

d. Media/Alat-alat dalam Pembelajaran Bina diri bagi Anak Tunagrahita Sedang.

Menurut Brigs (dalam Nuryani, 2005, hlm.114) media pembelajaran merupakan peralatan fisik untuk menawarkan atau menyampaikan isi pembelajaran. Menurut Aqib (2013, hlm.50) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (anak). Dan kembali lebih diperjelas dalam Aqib (2010, hlm. 58) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar”. Hal senada juga diungkapkan oleh Nurseto (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Anak tunagrahita memiliki karakteristik mudah bosan, sulit berpikir secara abstrak, dan sulit untuk berkonsentrasi. Sehingga dalam proses belajar anak tunagrahita sangat membutuhkan media yang konkret dan menarik. Begitu juga dalam pembelajaran bina diri.

e. *Reinforcement* dalam Pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

Menurut Wade dan Tavis (2008, hlm. 254) *Reinforcement* adalah proses dimana sebuah stimulus atau kejadian memperkuat atau meningkatkan kemungkinan respon yang mengikutinya. Menurut Skinner (dalam Santrock, 1995, hlm. 272) unsur yang penting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (*punishment*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku.

Menurut Skinner (dalam Schunk, 2012, hlm. 125) penguatan berarti memperkuat, penguatan dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respon meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (permen, kado, makanan, dll), perilaku

(senyum, menganggukan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A, Juara 1 dsb). Hal senada juga dijelaskan oleh Joni dan Wardani, 1994 (dalam Zalyana, 2014) yang menjelaskan bahwa:

Pemberian penguatan positif terhadap siswa dapat dilakukan melalui dua teknik, yaitu teknik verbal dan teknik non verbal. a) Bentuk verbal, adalah penguatan yang diungkapkan dengan kata-kata pujian atau penghargaan, atau kata-kata koreksi. Melalui kata-kata ini siswa akan tersanjung serta puas sehingga terdorong untuk giat dan aktif dalam belajar. b) Bentuk non verbal. Teknik non verbal berarti penguatan yang diungkapkan dengan isyarat. Cara ini seperti melalui: Gestur tubuh, yaitu ungkapan mimik dan gerakan tubuh seperti senyum, acungan jempol atau tepuk tangan. Proximiti, yaitu dengan cara mendekati siswa untuk menunjukkan perhatian dan rasa senang guru terhadap mereka. Contac, yaitu menepuk bahu, berjabat tangan karena keberhasilan siswa. Teknik simbol atau benda seperti memberi komentar tertulis pada hasil PR, pemberian penghargaan, seperti siswa yang juara lomba, diberi piagam atau hadiah lainnya.

- 2) Penguatan negative adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negative antara lain: menunda/tidak memberi penghargaan, member tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa dan lain-lain).

Sama halnya dalam proses pembelajaran mata pelajaran lain, penguatan sangat penting diberikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran bina diri.

C. Program Pembelajaran Keterampilan Merawat Diri bagi Anak Tunagrahita Sedang

1. Konsep Dasar Program Pembelajaran Keterampilan Merawat Diri

Keterampilan merawat diri merupakan kecakapan individu dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan pemeliharaan, penjagaan, pengurusan dan pembelaan terhadap dirinya sendiri. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Halida, dkk (2016) merawat diri adalah salah satu kemampuan dasar manusia dalam memenuhi kebutuhannya guna mempertahankan kehidupannya, kesehatan dan kesejahteraan sesuai dengan kondisi kesehatannya. Menurut Suranto, 2002 (dalam Susanti, 2013, hlm. 93) kemampuan merawat diri berarti kecakapan atau keterampilan yang diperlukan oleh anak agar dapat mengurus dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari tanpa bantuan orang lain. Sedangkan menurut Hidayat (2004, hlm. 3) keterampilan merawat diri adalah:

Suatu keterampilan praktis yang memungkinkan anak atau orang dewasa berkebutuhan khusus mencapai kehidupan yang lebih mandiri atau lebih menyenangkan. Keterampilan merawat diri meliputi mandi, merias diri, membersihkan muka, tangan, kaki dan kuku dari kotoran, menyikat gigi, dan menjaga pakaian dari kotoran dll.

Menurut Vinerland (dalam Sparrow, Bella dan Cicaheti 2007) keterampilan merawat diri adalah keterampilan yang berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari meliputi makan, minum, toilet training, kebersihan tubuh dan perawatan kesehatan.

Hal senada juga dikemukakan oleh Kustawan dan Lisnawati (2014, hlm.7) bahwa: “Keterampilan merawat diri merupakan keterampilan dasar seseorang dalam merawat dirinya sendiri, contoh keterampilan merawat diri adalah keterampilan mandi, menggosok gigi, mencuci tangan, membersihkan telinga, dan lain-lain”. Menurut Astaty (2010, hlm 9) “keterampilan merawat diri, meliputi: makan-minum, kebersihan badan”.

Program pembelajaran keterampilan merawat diri adalah seperangkat tindakan dalam membangun diri individu agar mampu melaksanakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan pemeliharaan, penjagaan, pengurusan dan pembelaan terhadap dirinya sendiri. Melalui program pembelajaran keterampilan merawat diri memberikan kesempatan anak tunagrahita sedang belajar merawat diri, dirangsang untuk menghargai dirinya sendiri serta menarik manfaat menguasai keterampilan merawat diri.

2. Keterampilan Menyikat Gigi dan Mencuci Tangan

a. Menyikat gigi

1) Definisi menyikat gigi

Menurut Pintauli dan Hamada, 2010 (dalam Marlupy & Mahmudah, 2015) Menyikat gigi adalah suatu kegiatan rutinitas dalam menjaga dan salah satu bentuk penyingkiran plak secara mekanis. Menurut Gosal, dkk (2015) menyikat gigi merupakan tindakan mengontrol plak yang penting efektif, efisien dan ekonomis karena mudah dilakukan sendiri di rumah dan tidak membutuhkan biaya besar.

Berdasarkan definisi diatas dapat dipahami menyikat gigi adalah suatu kegiatan rutinitas dalam menjaga kebersihan dan kesehatan gigi

2) Teknik menyikat gigi

Menurut Erwana (2015, hlm. 43) ada sembilan teknik menyikat gigi yang dikembangkan oleh para ahli:

- a). Teknik Horizontal
- b). Teknik Vertical
- c). Teknik Roll
- d). Teknik teknik Charter
- e). Teknik Bass
- f). Teknik Stillman
- g). Teknik Sirkular
- h). Teknik Fisiologis
- i). Teknik Kombinasi

b. Mencuci tangan

1) Definisi mencuci tangan

Menurut Purwandari, dkk (2013); Hapsari (2014) mengemukakan mencuci tangan merupakan teknik dasar yang paling penting dalam mencegah dan mengontrol penularan infeksi. Sejalan dengan definisi diatas menurut Djauzi, 2008 (dalam Susilaningsih dan Hadiatama, 2013) mencuci tangan merupakan salah satu cara untuk menghilangkan kuman dan menghindari penularan penyakit. Menurut Desiyanto dan Djannah (2013) mencuci tangan adalah suatu tindakan sanitasi dengan membersihkan jemari-jemari menggunakan air ataupun cairan lain oleh manusia dengan tujuan menjadi bersih, sebagai ritual keagamaan ataupun tujuan-tujuan lainnya. Senada dengan pendapat di atas menurut Jayastri, dkk (2004) mencuci tangan adalah salah satu tindakan sanitasi dengan cara membersihkan tangan dan jari jemari dengan menggunakan air atau cairan lainnya yang bertujuan agar tangan menjadi bersih.

Dari beberapa definisi mencuci tangan di atas dapat dipahami bahwa mencuci tangan adalah: suatu tindakan sanitasi dengan membersihkan semua bagian tangan dan jemari dengan menggunakan air atau cairan

2) Langkah-langkah mencuci tangan.

Menurut WHO pada tahun 2005 dalam Aisah & Reza (2014) mengeluarkan pesan kesehatan untuk mencuci tangan dengan 7 langkah, sebagai berikut:

1. Gosok telapak tangan yang satu dengan telapak tangan satunya bergantian.
2. Gosok punggung tangan yang satu dengan telapak tangan satunya bergantian
3. Gosok sela-sela jari dengan tangan saling menyilang.
4. Gosok punggung jari dengan tangan saling mengunci.

5. Putar ujung-ujung jari pada telapak tangan yang berlawanan bergantian.
6. Genggam jempol dengan tangan yang berlawanan lakukan gerakan memutar secara bergantian.
7. Pegang pergelangan tangan dengan tangan yang berlawanan lakukan gerakan memutar secara bergantian.

**PENERAPAN MANAJEMEN PENDIDIKAN KHUSUS
ANAK TUNAGRAHITA SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI
OGAN ILIR SUMATERA SELATAN**

PROPOSAL TESIS

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Magister Manajemen (M.M.)

Oleh:

**FAJRI
192510021**



**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2020**