

Terdapat 2 siswa tunagrahita di SLB Autisme Pelita Hafidzh Bandung yang menjadi sampel dalam fase uji coba.

Siswa tersebut diberikan pertanyaan berupa gambar hewan, suara hewan, dan ciri-ciri hewan. Kedua anak tunagrahita harus menebak setiap pertanyaannya. Nilai yang ditampilkan pada tabel 1 berdasarkan jumlah hewan yang berhasil ditebak. Nilai maksimalnya sebesar jumlah total hewan yang ada di aplikasi MARGA yaitu 15.

Tabel 1. Data sebelum penggunaan aplikasi

Nama	Gambar	Suara	Ciri
Muti	3	0	0
Wijaya	2	0	1

Muti dan Wijaya diberikan pertanyaan yang sama setelah memainkan game MARGA. Konsep pembelajaran pada anak tunagrahita juga menekankan pada pengulangan materi dikarenakan keterbatasan mengingat pada anak tunagrahita. sehingga dilakukan iterasi sebanyak 3 kali untuk melihat apakah sudah mencapai target pembelajaran hewan di SLB Autisme Pelita Hafidzh Bandung atau belum. Hasil iterasi 1 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data iterasi 1 setelah penggunaan aplikasi

Nama	Gambar	Suara	Ciri
Muti	4	1	1
Wijaya	2	1	1

Pada iterasi ke-2 anak tunagrahita diberikan pertanyaan yang sama, hasil dari iterasi 2 dapat dilihat pada tabel 3 yaitu dimana terlihat ada kemajuan yang diberikan oleh 2 anak tunagrahita tersebut. Lalu pada uji coba yang terakhir, Muti sudah dapat menjawab dengan benar sebanyak 23 soal dari total 45 soal, dengan tingkat keberhasilan 51,11%. Sedangkan Wijaya berhasil menjawab dengan benar sebanyak 18 soal dengan benar dari total 45 soal, hingga tingkat keberhasilannya yaitu 40%. Jika dibandingkan dengan percobaan sebelum penggunaan aplikasi, tingkat keberhasilan untuk Muti dan Wijaya yaitu 6,6%. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran

Tabel 3. Data iterasi 2 setelah penggunaan aplikasi

Nama	Gambar	Suara	Ciri
Muti	8	3	4
Wijaya	5	3	3

Tabel 4. Data iterasi 3 setelah penggunaan aplikasi

Nama	Gambar	Suara	Ciri
Muti	13	5	5
Wijaya	8	6	4

4. Kesimpulan

Game MARGA berbasis mikrokontroler dan *tangible interaction* hadir untuk membantu anak tunagrahita yang memiliki keterbatasan dalam belajar. Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa anak tunagrahita yang telah mencoba memainkan game MARGA lebih cepat mencapai target pembelajaran yang ada di SLB Autisme Pelita Hafidzh Bandung dari yang seharusnya.

5. Referensi

- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 1-54.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. Q. (2021). Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. *Journal of ICT Research & Applications*, 15(3).
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15-23.