

**MANAJEMEN IMPLEMENTASI *WAYGROUND* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MULTISENSORI BAGI SISWA
AUTIS DI SLB NEGERI 01 REJANG LEBONG**

TESIS

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan*



Oleh
Betty Margrety
NIM 24861007

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
TAHUN 2026 M/1448**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Betty Margrety

NIM : 24861007

Tempat/Tanggal Lahir : Curup, 07 Maret 1984

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar magister strata 2 di suatu perguruan dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2026

Peneliti



Betty Margrety
Nim 24861007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**PROGRAM PASCASARJANA
PRODI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM**

Jl. Dr. Ak. Gani 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

**PERSETUJUAN KOMISI
PEMBIMBING TESIS**

Nama : Betty Margrety

NIM : 24861007

Judul : "Manajemen Implementasi *Wayground* Sebagai Media Pembelajaran
Multisensori bagi Siswa Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong"

Pembimbing I

Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP 197207042000031004

Pembimbing II

Dr. Khairul Anwar, S.Pd.I., M.Si.
NIP 198511102025051001

Curup, 10 Juli 2026

Mengetahui,

Penanggung Jawab Program Studi
Manajemen Pendidikan Islam (MPI)



Dr. Epa Kristina, M.Pd
NIP 19921020 202505 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl.Dr.Ak.Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax. (0732) 21010 Curup 39113 Website:
<http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

No: 607/In.34/PCS/PP.00.9/07/2026

Tesis yang berjudul "Manajemen Implementasi *Wayground* Sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong" Yang ditulis oleh Betty Margrety, NIM 24861007, Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Pascasarjana IAIN Curup, telah di uji dan di nyatakan LULUS pada 17 Juli 2026 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua Sidang,

Dr. Epa Kristina, M.Pd.
NIP 19921020 202505 2 002

Sekretaris,

Dr. Khairul Anwar, S.Pd.I., M.Si.
NIP 198512102025051001

Penguji Utama,

Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd.
NIP 196609251995022001

Tanggal

3/08-2026

Penguji I,

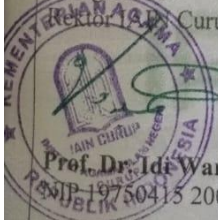
Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP 197207042000031004

Tanggal

3/08-2026

Mengetahui:

Rektor IAIN Curup



Prof. Dr. Ida Warsah, M.Pd.I.
NIP 19750415 200501 1 009

Curup, 30 Juli 2026

Direktur Pascasarjana IAIN Curup



Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd.
NIP 19751108 200312 1 001

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Manajemen Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan tesis ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Program Pascasarjana. Tesis ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi anak autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, yang meliputi aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya. Penulis menya dari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I. Selaku Rektor Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd. Selaku Wakil Rektor I Institut Agama Isam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr.Sakut Ansori,S.Pd.I,M.Pd Selaku Wakil Rektor II Institut Agama Isam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom Selaku Wakil Rektor III Institut Agama Isam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd Selaku Direktur Pascasarjana Institut Agama Isam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Dr. Leffi Noviyenty,M.Pd Selaku Wakil Direktur Pascasarjana Institut Agama Isam Negeri (IAIN) Curup.

7. Ibu Dr. Epa Kristina, M.Pd selaku Ka.Prodi S2 MPI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Bapak Dr. Abdul Rahman, S.Ag, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan waktu dan bimbingan ilmu dalam penulisan tesis ini.
9. Bapak Dr. Khairul Anwar, S.Pd.I, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
10. Ibu Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd selaku ketua penguji atas waktu, pertanyaan, serta saran dan masukan yang sangat membangun untuk kesempurnaan tesis ini.
11. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Pascasarjana yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan akademik selama masa perkuliahan.
12. Kepala SLB Negeri 01 Rejang Lebong beserta seluruh guru, guru pendamping khusus, tenaga kependidikan, peserta didik, dan orang tua siswa yang telah memberikan izin, bantuan, serta informasi selama pelaksanaan penelitian.

Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu Manajemen Pendidikan Islam, khususnya dalam manajemen pembelajaran berbasis teknologi bagi peserta didik berkebutuhan khusus, serta menjadi masukan bagi sekolah, pendidik, dan pemangku kebijakan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan.

Curup, Juli 2026



Betty Margrety

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, tesis ini saya persembahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, kemudahan, dan pertolongan-Mu sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini. Semoga ilmu yang diperoleh menjadi ilmu yang bermanfaat dan bernilai ibadah. Almarhum Papa tercinta, H. Bensi Narjuki, S.Sos terima kasih atas kasih sayang dan pesan yang selalu menjadi motivasi saya. Papa pernah berkata, *"Orang tua belum sukses apabila pendidikan anaknya hanya setara dengan orang tuanya."* Kalimat itu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT menempatkan Papa di tempat terbaik di sisi-Nya. Anakku tercinta, Bevano Fathian Akbar Setiawan terima kasih telah menjadi inspirasi terbesar Mama. Kehadiranmu sebagai anak berkebutuhan khusus menjadi alasan Mama memilih penelitian ini, agar ilmu yang diperoleh dapat diterapkan untukmu dan bermanfaat bagi anak-anak istimewa lainnya. Semoga Allah SWT selalu menjaga dan memberkahimu.

Mama tercinta, H. Rosmaniar, S.Pd. terima kasih atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tidak pernah putus. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan keberkahan kepada Mama. Suami tercinta, Agus Setiawan, S.Ikom. Terima kasih atas cinta, doa, kesabaran, dan dukungan yang selalu menguatkan setiap langkah perjuangan saya. Putri-putriku tersayang, Viona Natasaya Setiawan dan Salsabilla Valentia Setiawan Terima kasih atas kasih sayang, pengertian, dan semangat yang selalu kalian berikan kepada Mama. Kedua kakak, ipar, seluruh keponakan, serta teman-teman di Kantor Camat Curup Tengah Terima kasih atas doa, perhatian, motivasi, dan dukungan yang selalu menyertai perjalanan saya hingga tesis ini dapat diselesaikan. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi anak berkebutuhan khusus, serta menjadi amal kebaikan bagi semua pihak yang telah mendukung perjalanan ini.

MOTTO

"Dan katakanlah: 'Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.'"

(QS. Taha [20]: 114)

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya."

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, dan ad-Daruquthni)

"Learn today, lead tomorrow."

Belajar hari ini, memimpin esok hari.

ABSTRAK

Betty Margrety. *Manajemen Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong*. Tesis. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Curup. Pembimbing I: Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Khairul Anwar, S.Pd.I., M.S.I.

Penelitian ini bertujuan menganalisis manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi anak autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat implementasinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, siswa autis, dan orang tua siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi, peningkatan ketekunan, perpanjangan pengamatan, dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* telah menerapkan fungsi manajemen secara sistematis sehingga mendukung pembelajaran multisensori yang lebih interaktif dan meningkatkan perhatian, partisipasi, serta motivasi belajar siswa autis. Faktor pendukung meliputi kompetensi guru, sarana pembelajaran, dan dukungan orang tua. Faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, kendala teknis, dan perbedaan karakteristik anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi *Wayground* telah berjalan dengan baik dan mendukung pembelajaran siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Kata Kunci: manajemen implementasi, *Wayground*, pembelajaran multisensori, anak autis.

ABSTRACT

Betty Margrety. *Management of Wayground Implementation as a Multisensory Learning Medium for Students with Autism at SLB Negeri 01 Rejang Lebong*. Thesis. Master's Program in Islamic Education Management, Graduate Program, State Islamic Institute (IAIN) Curup. Supervisor I: Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd. Supervisor II: Dr. Khairul Anwar, S.Pd.I., M.S.I.

This study aimed to analyze the management of *Wayground* implementation as a multisensory learning medium for students with autism at SLB Negeri 01 Rejang Lebong. The study focused on the planning, organizing, implementation, and evaluation processes, as well as the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This research employed a descriptive qualitative approach. The participants consisted of the principal, classroom teachers, special education teachers, students with autism, and parents. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The trustworthiness of the data was established through triangulation, prolonged engagement, persistent observation, and member checking. The findings revealed that the implementation of *Wayground* had applied management functions systematically, thereby supporting more interactive multisensory learning and improving students' attention, participation, and learning motivation. Supporting factors included teachers' competence, learning facilities, and parental support, while the inhibiting factors were limited learning devices, technical constraints, and differences in students' characteristics. The study concludes that the implementation of *Wayground* has been well managed and has contributed positively to the learning process of students with autism at SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Keywords: implementation management, *Wayground*, multisensory learning, students with autism.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	II
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	III
KATA PENGANTAR	IV
PERSEMBAHAN.....	VII
MOTTO.....	VIII
ABSTRAK	IX
ABSTRACT.....	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Pertanyaan Penelitian.....	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Pengertian Manajemen Pendidikan.....	13
2. Fungsi-Fungsi Manajemen Pendidikan	14
3. Teori Manajemen George R. Terry.....	17
4. Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	18
B. Media Pembelajaran Multisensori	20
1. Pengertian Media Pembelajaran Multisensori	20
2. Manfaat Pembelajaran Multisensori	23
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Multisensori	24
4. Manfaat Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis.....	26
C. Anak Berkebutuhan Khusus dan Autisme.....	27
1. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus	27

D. <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori	35
1. Pengertian <i>Wayground</i>	35
2. Sejarah dan Perkembangan <i>Wayground</i>	36
3. Fitur dan Kelebihan <i>Wayground</i>	37
4. Pemanfaatan <i>Wayground</i> dalam Pembelajaran Multisensori	38
5. Langkah Implementasi <i>Wayground</i> dalam Pembelajaran	41
E. Teori Pendukung Implementasi <i>Wayground</i>	42
F. Kajian Penelitian yang Relevan	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Pendekatan Penelitian	50
B. Situasi Sosial dan Subjek Penelitian	51
C. Jenis dan Sumber Data	52
D. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	58
F. Uji Keterpercayaan Data	59
G. Rencana dan Waktu Penelitian	60
BAB IV DESKRIPSI LOKASI, TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN	63
A. Deskripsi Lokasi	63
1. Profil SLB Negeri 01 Rejang Lebong	63
2. Kondisi Peserta Didik	72
3. Kondisi Sarana dan Lingkungan Pembelajaran	74
4. Gambaran Penggunaan <i>Wayground</i> di Sekolah	80
B. Temuan dan Analisis Hasil Penelitian	83
1. Perencanaan Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong	83
2. Pengorganisasian Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.	86
3. Pelaksanaan Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong	92
4. Evaluasi Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong	98

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.....	104
C. Pembahasan Hasil Penelitian	113
1. Analisis Perencanaan Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.....	113
2. Analisis Pengorganisasian Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.....	120
3. Analisis Pelaksanaan Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis.....	125
4. Analisis Evaluasi Implementasi <i>Wayground</i> sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi AnakAutis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.....	130
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR TABEL

2.1 Jenis Anak Berkebutuhan Khusus	29
2.2 Penelitian yang Relevan	49
3.1 Tahap Penyusunan Laporan	62
4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah	66
4.2 Daftar Jumlah Guru SLB Negeri 01 Rejang Lebong	67
4.3 Tenaga Kependidikan	68
4.4 Identitas Sekolah	69
4.5 Tugas Masing-masing Unsusr Organisasi	71
4.6 Kondisi Peserta Didik	73
4.7 Data Siswa Autis pada Jenjang SDLB	73
4.8 Sarana dan Prasarana kelas Autis	76
4.9 Data Umum Sekolah.....	77
5.0 Sarana Ruang Sekolah.....	78
5.1 Sarana Alat Kantor / Elektronik	78
5.2 Sarana Meubel / Perabot	79
5.3 Sarana Buku Pelajaran	80
5.4 Hasil Analisi Temuan	115
5.5 Hasil Analisi Data Pengorganisasian	121
5.6 Hasil Reduksi Data Diperoleh Kategori Dan Tema Pelaksanaan	126
5.7 Hasil Analisis Evaluasi Implementasi Wayground	131

DAFTAR GAMBAR

4.1 Profil SLB Negeri 01 Rejang Lebong	65
4.2 Kegiatan Rapat Para Guru	83
4.3 Kegiatan Pendampingan Belajar Anak	88
4.4 Respon siswa pada saat menggunakan aplikasi.....	94
4.6 Kegiatan menunjuk gambar secara langsung ke depan kelas.....	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik yang termasuk dalam kategori Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah mereka yang mengalami hambatan dalam aspek fisik, emosional, mental, sosial, atau sensorik yang berdampak pada kesulitan mengikuti pembelajaran umum. Di antara kelompok ini, siswa dengan spektrum autisme memerlukan pendekatan pembelajaran khusus, terutama di jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Mereka cenderung lebih responsif terhadap metode yang menggunakan banyak jalur indera atau multisensori, karena pembelajaran yang melibatkan visual, auditori, dan gerakan dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih efektif ¹.

Dalam pendidikan luar biasa, pembelajaran bagi siswa autisme tidak dapat bertumpu hanya pada pendekatan pedagogis. Proses tersebut juga memerlukan manajemen pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan didukung oleh teknologi. Penerapan manajemen pembelajaran berbasis teknologi di SLB menjadi penting karena dapat membantu sekolah mengelola kegiatan belajar secara lebih adaptif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang meliputi perumusan tujuan, pemilihan media, pembagian peran guru, pelaksanaan proses belajar, serta evaluasi capaian belajar siswa ². Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, karena pemanfaatan *Wayground* masih terbatas dan belum diarahkan secara sistematis sebagai media pembelajaran multisensori yang mendukung kebutuhan belajar siswa autisme.

Dari perspektif manajemen pendidikan, keberhasilan implementasi suatu inovasi pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas media yang digunakan, tetapi juga pada efektivitas pengelolaan seluruh komponen yang mendukung proses pembelajaran. Manajemen merupakan suatu proses yang meliputi kegiatan

¹ N. K. S Yulastini, *Buku Ajar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, 2025.

² N. Azizah and W Hendriani, "Implementasi Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi Di Indonesia.," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10(2) (2024): 644-651., <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8586>.

perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien³. Penerapan fungsi-fungsi manajemen tersebut menjadi sangat penting dalam pendidikan luar biasa karena proses pembelajaran bagi siswa autisme memerlukan perencanaan yang matang, pengorganisasian sumber daya yang tepat, pelaksanaan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta evaluasi yang berkelanjutan. Dengan pengelolaan yang sistematis, implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus memenuhi kebutuhan belajar siswa autisme secara optimal.

Aplikasi peranti edukatif berbasis inovasi digital, seperti *Wayground*, bagi kelompok autisme dilarang keras dilakukan secara terfragmentasi atau sekadar berfokus pada kecanggihan teknologi mekanismenya. Proses pengintegrasian platform pembelajaran digital tersebut menuntut mekanisme pengelolaan menyeluruh, yang mengombinasikan perumusan sasaran serta substansi ajar, alokasi kompetensi tenaga pendidik sekaligus fasilitas penunjang, eksekusi proses belajar yang adaptif terhadap modalitas anak, hingga monitoring periodik yang mengukur jalannya proses beserta keluaran yang dihasilkan.

Meskipun demikian, potret empiris pada lokasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Wayground* belum sepenuhnya terkelola lewat fungsi-fungsi manajemen kurikulum secara prima. Penggunaan platform *Wayground* terpantau masih terlokalisasi pada ranah asesmen akhir kompetensi belaka dan belum terkoordinasi secara utuh ke dalam fase rancangan program, pembagian beban kerja, aktivitas penyampaian materi, serta penilaian menyeluruh untuk skema belajar multisensori anak autisme. Realitas objektif ini memaparkan adanya diskrepansi yang nyata antara tatanan teoretis tata kelola instruksional berbasis teknologi dan realitas aplikatifnya di lingkungan sekolah.

Aksesibilitas kelompok berkebutuhan khusus dalam mengenyam pendidikan hakiki telah diproteksi secara yuridis melalui instrumen hukum yang berlaku di

³ G. R. Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: Bumi Aksara., n.d.).

Indonesia, termasuk di antaranya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 serta Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009. Regulasi negara ini menggarisbawahi kewajiban penyediaan layanan edukasi yang selaras dengan keunikan serta spektrum kebutuhan individual setiap warga negara. Secara operasional, mandat konstitusi tersebut mewajibkan sekolah luar biasa untuk tidak sekadar membuka gerbang formal akademis, melainkan wajib memformulasikan sistem instruksional yang fleksibel dan merangkul semua perbedaan, disesuaikan dengan kapasitas bawaan peserta didik, termasuk dalam konteks ini anak autisme.

Meskipun regulasi yuridis telah mapan, realitas empiris di lingkungan sekolah mengindikasikan bahwa aktivitas instruksional untuk anak didik autisme masih membentur barikade yang cukup kompleks. Dominasi metode pengajaran konvensional satu arah disertai kelangkaan pemanfaatan instrumen stimulasi indra terpadu memicu suasana kelas yang menjemukan serta menurunkan intensitas komunikasi timbal balik. Fenomena ini diperparah oleh minimnya program peningkatan kompetensi bagi tenaga pendidik, kelangkaan sarana prasarana penunjang, serta rigidnya draf kurikulum yang tersedia di sekolah⁴. Konsekuensinya, mayoritas siswa berkebutuhan khusus kehilangan kesempatan untuk mendapatkan stimulasi akademik yang relevan dengan modalitas belajar personal mereka, yang bermuara pada defisitnya motivasi serta keterlibatan aktif mereka di dalam ruang kelas.

Melalui akselerasi inovasi digital, dunia kependidikan era kontemporer berpeluang besar melakukan rekonstruksi menuju sistem instruksional yang lebih dialogis dan fleksibel. Kendati demikian, resistensi struktural masih jamak dijumpai, khususnya pada klaster pendidikan luar biasa. Sebagian besar guru pada sekolah luar biasa belum menguasai kecakapan literasi digital yang mumpuni, sehingga pemanfaatan perangkat berbasis teknologi digital di kelas masih bersifat sporadis dan seadanya. Padahal, jika dikonseptualisasikan secara matang, integrasi teknologi informasi mampu menjadi instrumen taktis untuk mengakomodasi kebutuhan diferensiasi serta personalisasi kurikulum bagi anak autisme.

⁴ Azizah and Hendriani, "Implementasi Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi Di Indonesia."

Salah satu formulasi metodologi yang mulai diintegrasikan secara luas adalah gamifikasi, yakni adopsi elemen-elemen permainan ke dalam domain aktivitas akademik. Karakteristik khas berupa akumulasi skor, rintangan tugas, respons balik seketika (*instant feedback*), serta desain grafis yang atraktif terbukti efektif mengeskalasi atensi peserta didik secara substansial. Bagi anak-anak yang memiliki hambatan dalam komunikasi interpersonal maupun kapasitas kognitif seperti spektrum autisme, pendekatan gamifikasi menyajikan iklim belajar yang lebih rekreatif, minim kecemasan, serta mudah diinternalisasi karena mengaktivasi beberapa jalur persepsi indra secara simultan ⁵.

Platform *Wayground* diidentifikasi sebagai ekosistem digital hasil modifikasi dari *Quizizz* yang menyatukan komponen gamifikasi dalam aktivitas akademik. Peranti ini memuat aneka fitur dialogis, seperti personalisasi karakter (*avatar*), papan peringkat (*leaderboard*), asesmen berbasis grafis, serta mekanisme kalkulasi skor otomatis. Dalam koridor pendidikan inklusif, komponen-komponen tersebut sangat menunjang aktivitas kognitif anak autis yang membutuhkan stimulus visual konkret, penguatan respons audio, serta transmisi substansi ajar yang elastis ⁶. Di samping itu, tenaga pendidik diberikan keleluasan untuk merestrukturisasi muatan materi agar selaras dengan kapasitas dan kebutuhan personal setiap peserta didik.

Pada realitas instruksional di sekolah luar biasa yang menjadi lokus penelitian ini, aplikasi *Wayground* sejatinya telah mulai dioperasikan sejak masa transisi tahun ajaran baru, tepatnya pada bulan Maret tahun 2025 yang lalu. Kendati demikian, fungsionalitas peranti digital ini terpantau belum mencapai tingkat efisiensi yang optimal. Mayoritas tenaga pendidik belum menempatkan *Wayground* sebagai elemen inti pengajaran, melainkan sekadar menggunakannya sebagai instrumen penguji kompetensi di akhir sesi belajar. Konsekuensinya, platform interaktif ini belum melekat dalam aktivitas instruksional harian, khususnya dalam struktur tata kelola stimulasi indra terpadu yang krusial bagi kelompok autis.

⁵ M. Csikszentmihalyi and M Csikszentmihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper & Row., 1990).

⁶ L Yasmin et al., “Gamifikasi Dalam Teori: Efektivitas Quizziz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar,” *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah* 19(1) (2025): 669–76, <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6839>.

Menyikapi fenomena di atas, anak didik dengan spektrum autisme esensinya membutuhkan atmosfer belajar yang merangsang keaktifan sensorik secara ajek, yang menghubungkan ranah virtual digital dengan realitas fisik konkrit di kelas. Praktik pemanfaatan *Wayground* yang sejauh ini masih terisolasi pada fase penilaian memperlihatkan belum mapannya posisi media tersebut di dalam skema taktik instruksional yang komprehensif. Padahal, demi mengeskalasi dampaknya bagi anak autis, pengaplikasian *Wayground* menuntut dukungan formulasi rancangan program yang detail, eskalasi kompetensi digital guru, serta proteksi manajerial yang berkelanjutan dari pimpinan instansi.

Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan bagi anak dengan *Autism Spectrum Disorder (ASD)* telah terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan keterlibatan sosial, kemampuan komunikasi, serta efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan menstimulasi⁷. Selain itu, berbagai tinjauan pustaka juga menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan dapat memperkuat motivasi dan mendorong kerja sama antar siswa autis dalam proses belajar. Tidak kalah penting, metode pembelajaran yang menggabungkan stimulasi visual, sentuhan, dan aktivitas gerak secara simultan telah terbukti mampu mendukung perkembangan motorik dan kemampuan adaptif pada siswa autis. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara *Wayground* dan aktivitas fisik seperti simulasi sosial dan permainan motorik memiliki landasan teoretis yang kuat dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran multisensori untuk peserta didik autis.

Pemanfaatan media digital seperti *Wayground* sebaiknya dikelola melalui proses manajemen pembelajaran yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi, serta merancang aktivitas multisensori yang sesuai dengan karakteristik siswa autis. Pada tahap pengorganisasian, kepala sekolah memiliki peran penting dalam menetapkan kebijakan, membagi tugas, memfasilitasi pelatihan guru, dan memastikan ketersediaan sarana pendukung.

⁷ Tingxuan Wang et al., "International Journal of Nursing Studies," *International Journal of Nursing Studies* 165 (2025).

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan *Wayground* dalam kegiatan belajar yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Pada tahap evaluasi, data hasil belajar yang diperoleh melalui *Wayground* dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan siswa serta menyempurnakan strategi pembelajaran berikutnya⁸. Berdasarkan kondisi awal di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, keempat fungsi manajemen pembelajaran tersebut belum terlaksana secara optimal karena penggunaan *Wayground* masih berfokus pada kegiatan evaluasi dan belum diintegrasikan ke dalam perencanaan, pengorganisasian, maupun pelaksanaan pembelajaran multisensori bagi siswa autis.

Siswa autis memerlukan pengalaman belajar yang melibatkan keterlibatan sensorik yang konsisten antara dunia digital dan fisik. Ketika *Wayground* digunakan secara terpadu dengan strategi multisensori, maka siswa akan memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi, mengembangkan fokus, serta membangun interaksi sosial. Pembelajaran tidak lagi berdiri sendiri dalam satu media, tetapi membentuk satu sistem yang utuh dan menyeluruh.

Dalam hal ini, *Wayground* perlu dilihat bukan sekadar sebagai alat bantu visual digital, tetapi sebagai komponen utama dari sistem pembelajaran multisensori yang terorganisir⁹. Sistem tersebut melibatkan perencanaan pembelajaran yang tepat sasaran, pelaksanaan yang menyentuh berbagai aspek sensorik, pendampingan selama proses belajar, serta evaluasi berbasis data untuk memantau kemajuan siswa secara individual. Integrasi menyeluruh ini memungkinkan terbentuknya pola belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik khas siswa autis.

Di sisi lain, sebagian besar kajian sebelumnya lebih banyak membahas pengembangan media tanpa mengeksplorasi bagaimana media tersebut diimplementasikan sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang sebenarnya berlangsung di kelas. Terutama dalam konteks anak autis di SLB, masih sangat

⁸ A. Maftuh, A. A Al-Amin, and A. F. Rohman, "Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi: Mengoptimalkan Efisiensi Dan Efektivitas.," *Jurnal Kajian Pendidikan* 1(1) (2024): 44-55., <https://studia-ulumina.stitdarkkr.ac.id/index.php/home/index>.

⁹ P Mishra and M. J. Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge," *Teachers College Record* 108(6) (2006): 1017-1054.

terbatas penelitian yang menyoroti proses integrasi media digital dalam pembelajaran multisensori secara nyata.

Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji bagaimana manajemen *Wayground* dapat diimplementasikan secara strategis dalam sistem pembelajaran harian yang bersifat multisensori bagi siswa autis. Fokus utamanya tidak hanya pada penggunaan teknis platform, tetapi pada bagaimana media ini diintegrasikan ke dalam skema pembelajaran yang komprehensif dan kontekstual di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Dengan demikian, kesenjangan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah belum optimalnya penerapan fungsi-fungsi manajemen pendidikan dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Kesenjangan tersebut tercermin dari belum terintegrasinya secara menyeluruh fungsi perencanaan (planning), pengorganisasian (organizing), pelaksanaan (actuating), dan evaluasi atau pengendalian (controlling) dalam pemanfaatan *Wayground* sebagai media pembelajaran.

Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran atau pengembangan aplikasi berbasis teknologi, sedangkan penelitian yang mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dari perspektif manajemen pendidikan, khususnya dalam pembelajaran multisensori bagi siswa autis di sekolah luar biasa, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan fungsi-fungsi manajemen pendidikan dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

B. Fokus Penelitian

Kemajuan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek pendidikan, termasuk layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus di Sekolah Luar Biasa (SLB). Teknologi kini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan proses belajar yang lebih adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bagi siswa dengan *Autism Spectrum Disorder (ASD)*, teknologi pembelajaran memiliki peran penting karena mereka membutuhkan pembelajaran yang konkret, terarah, terstruktur, dan melibatkan berbagai indera. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wayground*, yaitu platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dilengkapi fitur kuis visual, audio, umpan balik langsung, dan evaluasi otomatis. Fitur tersebut mendukung pembelajaran multisensori karena memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik.

Penggunaan *Wayground* perlu dikelola dengan baik agar mampu mendukung pembelajaran siswa autis secara optimal. Pengelolaan tersebut mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan observasi awal di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, *Wayground* telah digunakan dalam pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih terbatas sebagai media evaluasi. Media ini belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran multisensori sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada manajemen implementasi penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Penelitian ini bertujuan memahami proses pengelolaan *Wayground*, faktor pendukung dan penghambatnya, serta peran kepala sekolah, guru, dan pihak terkait dalam mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan inklusif.

Secara lebih rinci, fokus penelitian ini mencakup beberapa aspek berikut.

1. Perencanaan penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis, yang meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan strategi pembelajaran, serta penyesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa autis.
2. Pengorganisasian penggunaan *Wayground*, yang meliputi pembagian tugas dan tanggung jawab, peran kepala sekolah dan guru, koordinasi antar pihak yang

terlibat, serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi.

3. Pelaksanaan penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori, yang mencakup proses integrasi unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran, keterlibatan siswa autis selama proses pembelajaran, serta strategi guru dalam memanfaatkan fitur-fitur *Wayground* secara adaptif.
4. Evaluasi penggunaan *Wayground*, yang meliputi proses pemantauan pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil belajar siswa, identifikasi kendala yang dihadapi, serta upaya perbaikan dan pengembangan implementasi pembelajaran berbasis teknologi di SLB.
5. Faktor pendukung dan penghambat dalam manajemen implementasi penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis, yang meliputi dukungan kepala sekolah, kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan siswa, keterlibatan orang tua, serta kendala teknis maupun nonteknis dalam pelaksanaan pembelajaran.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rumusan rancangan program pemanfaatan *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori untuk anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong?
2. Bagaimana pola penataan struktur dan alokasi sumber daya dalam pengoperasian *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori untuk anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong?
3. Bagaimana dinamika eksekusi dan penerapan *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori untuk anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong?
4. Bagaimana sistem penilaian dan penimbangan mutu terhadap aplikasi *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori untuk anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong?

5. Apa sajakah elemen kemudahan serta hambatan yang mengintervensi tata kelola aplikasi *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori untuk anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka target yang hendak dicapai melalui eksperimentasi intelektual ini adalah:

1. Memaparkan secara komprehensif fase perencanaan aplikasi *Wayground* selaku instrumen edukasi multisensori bagi anak didik autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, yang mencakup penentuan target kompetensi, kurasi substansi ajar, penentuan taktik instruksional, serta adaptasi fitur perangkat lunak dengan profil unik anak autis.
2. Membedah skema pengorganisasian pemanfaatan *Wayground* sebagai media stimulasi indra terpadu bagi siswa autis, yang mengover pemetaan tanggung jawab pimpinan institusi, kompetensi fungsional guru, serta penyediaan fasilitas fisik guna mengokohkan ekosistem belajar berbasis digital.
3. Menguraikan jalannya pelaksanaan aplikasi *Wayground* selaku instrumen edukasi multisensori untuk kelompok autis, dengan menitikberatkan pada elaborasi komponen visual, kebahasaan auditori, serta aktivitas motorik kasar maupun halus selama proses interaksi instruksional.
4. Melakukan audit dan evaluasi terhadap implementasi operasional *Wayground* sebagai media stimulasi indra bagi siswa autis, yang mengulas tingkat akseptabilitas anak didik, kedaruratan kendala di lapangan, hingga formulasi solusi perbaikan dalam proses pembelajaran.
5. Mengidentifikasi secara mendalam parameter pendukung sekaligus determinan penghambat dalam siklus tata kelola aplikasi *Wayground* sebagai sarana edukasi berbasis multisensori untuk anak autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Secara makro, investigasi empiris ini dirancang demi menyajikan rekonstruksi deskriptif yang utuh mengenai manajemen implementasi aplikasi *Wayground* selaku instrumen instruksional multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Output akademis dari kajian ini diproyeksikan sanggup

memperkaya khazanah keilmuan administrasi pendidikan, terutama dalam konteks tata laksana kurikulum berbasis digital pada institusi pendidikan luar biasa.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Secara konseptual, investigasi ini diproyeksikan mampu memperluas cakrawala keilmuan dalam domain administrasi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan tata kelola instruksional berbasis teknologi digital pada institusi sekolah luar biasa. Kajian ini menyumbang kerangka pemikiran baru dalam membedah operasionalisasi platform *Wayground* lewat kacamata fungsi manajerial yang komprehensif, mulai dari tahap formulasi rencana, penataan struktur organisasi, mobilisasi tindakan, hingga audit mutu berkala.

Studi ini pun memperkaya literatur ilmiah mengenai pemanfaatan instrumen edukasi stimulasi indra terpadu bagi anak didik autis. Jika mayoritas riset terdahulu cenderung membatasi fokus pada dampak langsung perangkat digital terhadap capaian akademis, penelitian ini memosisikan *Wayground* sebagai elemen integral dari tata sistem instruksional yang wajib dikendalikan secara terukur, sistematis, dan berkesinambungan.

Melalui orientasi tersebut, output ilmiah ini diharapkan dapat memperkuat konstruksi teori tata kelola implementasi teknologi pendidikan dalam ranah pendidikan khusus, terutama bagi kelompok autis yang membutuhkan stimulus visual, pendengaran, serta gerakan motorik yang terintegrasi secara harmonis.

2. Praktis

Secara aplikatif, hasil temuan dari investigasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi sejumlah pihak berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah Kajian ini dapat dijadikan bahan rujukan strategis dalam memformulasikan regulasi internal, mengalokasikan anggaran fasilitas penunjang, serta menyusun program kurikulum berbasis digital di sekolah luar biasa secara lebih terarah dan berkelanjutan.
- b. Bagi Guru Investigasi ini mampu menjadi panduan operasional bagi tenaga pendidik dalam merancang skenario, mengeksekusi tindakan, serta mengukur

keberhasilan aplikasi *Wayground* sebagai media stimulasi multisensori yang adaptif terhadap keunikan dan kebutuhan personal anak autis.

- c. Bagi Siswa Autis Eksplorasi ini diharapkan dapat mendorong terciptanya atmosfer belajar yang lebih atraktif, interaktif, nyata, serta mudah diinternalisasi melalui media pembelajaran yang mengombinasikan modalitas visual, auditori, dan kinestetik secara simultan.
- d. Bagi SLB Negeri 01 Rejang Lebong Output penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumbang saran konkret guna mengoptimalkan fungsionalitas *Wayground*, sehingga pemanfaatannya tidak lagi stagnan pada fase asesmen melainkan melekat utuh dalam keseluruhan proses kegiatan belajar mengajar.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya Dokumen ilmiah ini dapat digunakan sebagai data sekunder serta pijakan teoretis bagi akademisi masa depan yang tertarik untuk mendalami tata laksana instruksional berbasis teknologi, inovasi media stimulasi indra, maupun strategi edukasi anak autis di sekolah luar biasa.

BAB II KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Manajemen Pendidikan

Administrasi tata kelola pendidikan direpresentasikan sebagai rangkaian aktivitas pengaturan seluruh potensi instruksional secara terstruktur demi mewujudkan target akademis yang berdaya guna dan berhasil guna. Di dalam ranah edukasi, manajemen tidak sekadar dipandang sebagai aktivitas klerikal dan operasional kantor belaka. Manajemen mencakup mekanisme perumusan kebijakan, penataan potensi institusi, penggerakan program kerja, hingga penilaian berkala guna mengeskalasi mutu pembelajaran. Tata laksana instruksional mengemban urgensi vital dalam mengoptimalkan seluruh elemen pendidikan, mulai dari peserta didik, tenaga pendidik, kurikulum, fasilitas fisik, hingga inovasi digital pendukung kegiatan belajar mengajar.

Manajemen merupakan sekumpulan aktivitas simultan yang mengover perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*) demi merealisasikan target yang telah dicanangkan lewat pemanfaatan sumber daya manusia serta aset pendukung lainnya secara optimal dan berdaya guna¹⁰. Selaras dengan hal tersebut, pengelolaan bidang instruksional dipahami sebagai proses perancangan strategi, penataan organisasi, pengarahan kerja, serta pengendalian menyeluruh terhadap agenda kependidikan agar visi institusi tercapai secara paripurna¹¹.

Dari kacamata teologi Islam, tata laksana manajemen dipandang sebagai bagian dari ikhtiar manusia untuk merancang, mengendalikan, dan menyelaraskan berbagai potensi secara sistematis dalam mewujudkan cita-cita bersama. Ajaran Islam sangat mengedepankan aspek kerapian, sinergi kelompok, serta pembagian peran yang proporsional pada tiap agenda kegiatan agar sasaran program dapat diwujudkan secara efektif sekaligus akuntabel. Nilai-nilai teologis ini berkolerasi

¹⁰ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," n.d.

¹¹ S Sumarto and A Sahib, "Manajemen Mutu Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Akreditasi Unggul," *Jurnal Literasiologi* 10(2) (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.636>.

linier dengan fungsi manajerial yang dipopulerkan oleh George R. Terry, yakni perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), serta pengendalian (*controlling*). Fondasi konseptual tersebut tertuang dalam petunjuk firman Allah Swt. pada QS. Ash-Shaff [61]: 4 berikut:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَهُمْ بُنْيَانٌ مَرْصُورٌ ۖ (٤)

Artinya: "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh (Al Qur'an Surat Ash-Shaff [61]: 4)¹²."

Jika ditinjau dari kacamata kontemporer, tata kelola lembaga pendidikan turut mengover administrasi kebaruan dan pemanfaatan sistem teknologi instruksional. Pengelolaan institusi yang efisien dituntut mampu menyelaraskan diri dengan pergeseran instrumen digital demi memacu performa proses pengajaran sekaligus capaian akademis peserta didik¹³. Oleh sebab itu, fokus manajemen pendidikan tidak hanya terpaku pada pencapaian target lembaga, melainkan tertuju pada peningkatan kualitas pelayanan edukasi yang adaptif terhadap dinamika zaman. Pada investigasi ilmiah ini, manajemen pendidikan dikonseptualisasikan sebagai proses pengaturan operasionalisasi platform *Wayground* selaku sarana stimulasi indra terpadu melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik individual siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

2. Fungsi-Fungsi Manajemen Pendidikan

Rangkaian fungsi dalam manajemen kependidikan merupakan pilar aktivitas berkelanjutan yang dioperasikan untuk merealisasikan visi instruksional secara efektif dan efisien. Terdapat empat pilar manajerial utama yang terangkum dalam formula POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*), di mana setiap

¹² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022).

¹³ N. Nurhikmah, "Educational Management Functions: Planning, Organizing, Actuating, Controlling," *Islamic Education Journal* 1(2) (2024): 82-91., <https://doi.org/https://doi.org/10.58988/intiha.v1i2.293>.

fasenya saling bertautan dan membentuk kesatuan sistem tata kelola yang integratif¹⁴. Formulasi teoretis ini tetap menjadi fondasi paling fundamental dalam sistem pengelolaan lembaga pendidikan modern¹⁵.

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahapan awal dalam menetapkan arah sasaran, merumuskan peta strategi, serta menyusun cetak biru tindakan yang diperlukan demi menggapai visi organisasi. Dalam ekosistem kependidikan, fase perancangan ini meliputi analisis kebutuhan peserta didik, penyusunan rancangan kurikulum, mobilisasi logistik pendukung, serta penentuan indikator keberhasilan proses belajar mengajar.

Fase merancang merupakan fungsi basis yang memengaruhi tingkat keberhasilan fungsi manajerial berikutnya, sebab seluruh pergerakan organisasi bersumber dari kualitas proses perancangan awal¹⁶. Dalam ranah pendidikan khusus, penyusunan rencana instruksional wajib mempertimbangkan profil keunikan masing-masing anak didik agar aktivitas stimulasi akademik dapat terakomodasi secara optimal¹⁷. Pada kajian ini, operasionalisasi fungsi perencanaan diterapkan dalam bentuk identifikasi modalitas belajar siswa autisme, perumusan modul ajar, pemilihan substansi materi kurikulum, serta penyiapan perangkat *Wayground* selaku instrumen stimulasi multisensori.

b. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian merupakan fase pendistribusian beban kerja, pemetaan tanggung jawab, serta pendelegasian wewenang formal kepada individu atau kelompok demi memastikan target lembaga terealisasi secara terukur. Fungsi penataan struktur ini bertujuan membangun koordinasi yang solid dan memperkuat

¹⁴ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," n.d.

¹⁵ N Andriani and T. Habibi, "MEWUJUDKAN PEMBELAJAR SEPANJANG HAYAT: PERAN POAC DALAM TRANSFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN (STUDY LITERATURE REVIEW)," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01) (2026): 43-61., <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41224>.

¹⁶ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," n.d.

¹⁷ S Mariyah et al., "Perspektif Pengelolaan Pendidikan Fungsi Pengelolaan (Planning, Organizing, Actuating, Controlling)," *Nstructional Development Journal*, 268-281. (2021).

iklim kerja sama di antara seluruh elemen yang terlibat dalam implementasi program pendidikan.

Penataan organisasi kependidikan pada dasarnya berbentuk proses penempatan dan pengaturan kompetensi sumber daya manusia serta aset nonmanusia untuk mewujudkan mutu pendidikan secara maksimal¹⁸. Dalam konteks pengaplikasian media belajar berbasis teknologi, rumpun pengorganisasian ini mengover pengatur beban kerja tenaga pendidik, pengelolaan fasilitas penunjang, serta harmonisasi hubungan antar-pemangku kepentingan di sekolah luar biasa¹⁹. Dalam penelitian ini, fungsi pengorganisasian terlihat melalui pembagian peran kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua dalam mendukung implementasi *Wayground*.

c. Pelaksanaan (*Actuating*)

Pelaksanaan atau *actuating* merupakan proses menggerakkan seluruh sumber daya yang telah direncanakan dan diorganisasikan agar tujuan organisasi dapat tercapai. Fungsi ini meliputi kegiatan memotivasi, membimbing, mengarahkan, dan mengoordinasikan seluruh anggota organisasi.

Pelaksanaan merupakan inti dari seluruh fungsi manajemen karena berkaitan langsung dengan aktivitas manusia dalam mencapai tujuan organisasi²⁰. Dalam konteks pendidikan, pelaksanaan pembelajaran memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas, menerapkan strategi pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi secara efektif²¹.

¹⁸ S. M. Bakri, "Manajemen Strategik Dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan Di MTs Negeri 7 Kebumen," *NSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 6(1) (2022): 38-70.

¹⁹ Selvia Wulandari, Nurhatatti Fuad, and Sugiarto Sugiarto, "Manajemen Tenaga Pendidik Dalam Sekolah Inklusi: Systematic Literatur Review 2015-2025," *Publikasi Pendidikan : Jurnal Pemikiran, Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan* 16 (2025): 1, <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.70713/publikan.v16i1.78206>.

²⁰ G. R. Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," in *Princeple of Management*, ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

²¹ M. Hafiidh and I. Fauji, "Peran Fungsi Manajemen Dalam Pendidikan Islam: Sebuah Tinjauan Pustaka Yang Sistematis.," *TABYIN: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 6(02) (2024): 193-204., <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/tabyin.v6i02.724>.

Pada penelitian ini, fungsi pelaksanaan diwujudkan melalui implementasi *Wayground* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn menggunakan pendekatan multisensori yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik.

d. Pengawasan/Evaluasi (*Controlling*)

Pengawasan atau evaluasi merupakan proses memantau, menilai, dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Fungsi pengawasan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program, mengidentifikasi kendala, serta melakukan perbaikan berkelanjutan.

Pengawasan merupakan proses penentuan standar, pengukuran pelaksanaan, dan tindakan korektif terhadap penyimpangan yang terjadi ²². Dalam manajemen pendidikan, fungsi pengawasan menjadi instrumen penting untuk menjamin mutu pembelajaran dan efektivitas program pendidikan ²³. Pada penelitian ini, fungsi evaluasi dilakukan melalui penilaian proses pembelajaran, evaluasi hasil belajar siswa, identifikasi kendala implementasi *Wayground*, serta tindak lanjut perbaikan pembelajaran.

3. Teori Manajemen George R. Terry

Teori manajemen George R. Terry merupakan salah satu teori klasik yang masih banyak digunakan dalam kajian manajemen pendidikan. Manajemen adalah suatu proses yang terdiri atas kegiatan perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan atau penggerakan (*actuating*), serta pengawasan atau pengendalian (*controlling*) untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien. Keempat fungsi tersebut dikenal dengan istilah POAC dan membentuk suatu siklus manajemen yang saling berkaitan serta berkesinambungan ²⁴.

Fungsi perencanaan (*planning*) berperan dalam menetapkan tujuan, menyusun program, dan menentukan strategi yang akan digunakan. Fungsi pengorganisasian (*organizing*) berkaitan dengan pembagian tugas, pengaturan sumber daya, dan koordinasi antar pihak yang terlibat. Selanjutnya, fungsi pelaksanaan (*actuating*)

²² Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," 2021.

²³ F. A. S Sihalo and S. Arifin, "Hilangnya Kompas Kendali: Analisis Sistematis Hilangnya Fungsi Controlling Dalam Manajemen Pendidikan.," *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan* 10(2) (2025): 46-56., <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/259>.

²⁴ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," 2021.

merupakan proses menggerakkan dan mengarahkan seluruh sumber daya agar tujuan dapat tercapai, sedangkan fungsi pengawasan atau evaluasi (*controlling*) bertujuan untuk memantau, menilai, dan melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan..

Dalam bidang pendidikan, penerapan fungsi manajemen POAC menjadi penting karena proses pembelajaran memerlukan pengelolaan yang sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan. Hal ini terutama berlaku dalam pendidikan khusus, di mana pembelajaran bagi siswa autisme membutuhkan perencanaan yang matang, pengorganisasian sumber daya yang efektif, pelaksanaan pembelajaran yang adaptif, serta evaluasi yang berkesinambungan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Teori POAC dipilih dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan proses pengelolaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori secara menyeluruh, mulai dari perencanaan penggunaan media, pengorganisasian sumber daya, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil implementasi. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa model POAC masih relevan digunakan dalam transformasi manajemen pendidikan modern karena mampu mendukung pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis dan adaptif²⁵. Oleh karena itu, teori manajemen George R. Terry digunakan sebagai teori utama (*grand theory*) dalam penelitian ini untuk menganalisis manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme.

4. Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi

Manajemen Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam situasi edukatif yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan²⁶. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan memengaruhi

²⁵ N. Andriani and T. (Habibi, "MEWUJUDKAN PEMBELAJAR SEPANJANG HAYAT: PERAN POAC DALAM TRANSFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN (STUDY LITERATURE REVIEW).," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(01) (2026): 43–61.

²⁶ B Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. (Rineka Cipta, 1997).

satu sama lain, meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, peserta didik, pendidik, serta evaluasi pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh keterpaduan seluruh komponen tersebut dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam konteks pendidikan khusus, pembelajaran harus dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, termasuk siswa autis yang memerlukan pendekatan, media, dan strategi pembelajaran yang adaptif serta multisensori.

Lebih lanjut, pengelolaan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis melalui perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengelolaan pembelajaran mencakup penyusunan perencanaan pembelajaran, pengorganisasian sumber daya, pelaksanaan proses pembelajaran, serta evaluasi dan tindak lanjut hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, konsep pengelolaan pembelajaran menurut Suryosubroto menjadi landasan dalam memahami bagaimana manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dilaksanakan bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.

Manajemen pembelajaran berbasis teknologi merupakan proses pengelolaan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfokus pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga pada perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pendidikan khusus, penggunaan teknologi pembelajaran memberikan

peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus ²⁷.

Pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung penerapan pendekatan multisensori melalui integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Teknologi pembelajaran memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa autisme sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif ²⁸. Selain itu, penerapan teknologi pendidikan memerlukan manajemen yang baik agar penggunaan teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik ²⁹.

Dalam penelitian ini, *Wayground* diposisikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dikelola melalui fungsi manajemen pendidikan untuk mendukung pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

B. Media Pembelajaran Multisensori

1. Pengertian Media Pembelajaran Multisensori

Media pembelajaran sensoris merupakan sarana atau alat bantu belajar yang secara khusus dirancang untuk mengaktifkan dan melibatkan berbagai saluran indra seperti penglihatan (visual), pendengaran (auditori), gerak tubuh (kinestetik), peraba (taktil), dan bahkan penciuman dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyeluruh dengan memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi ajar yang disesuaikan dengan kemampuan sensoris mereka. Dalam konteks siswa berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan hambatan perkembangan seperti

²⁷ E. Voultsiou and L. Moussiades, "A Systematic Review of AI, VR, and LLM Applications in Special Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions.," *Education and Information Technologies*, 30(13) (2025): 19141-19181.

²⁸ F. Kalemkuş, "Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs Due to Intellectual Disability and Autism.," *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(2) (2025): 237-61.

²⁹ Zhongzhou Chen and Chandralekha Singh, "Opportunities and Challenges in Harnessing Digital Technology for Effective Teaching and Learning," *Physics Education* 4 (2025): 6, <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/higheredu4010006>.

autisme, media pembelajaran sensori menjadi sarana strategis yang menjembatani kesenjangan antara persepsi, perhatian, dan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan³⁰.

Manajemen pembelajaran dalam perspektif Islam tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menekankan pentingnya penggunaan metode yang tepat, penyampaian materi secara bijaksana, serta penyesuaian proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran harus direncanakan dan dikelola secara sistematis agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. berikut. QS. An-Nahl ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik (Al Qur'an Surat An-Nahl: 125)³¹. "

Dalam ranah pendidikan luar biasa, pemanfaatan media sensori tidak hanya bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan unik tiap peserta didik. Pendekatan multisensory yang diterapkan dalam media pembelajaran memungkinkan stimulasi beberapa indra secara bersamaan misalnya penggabungan unsur visual, auditori, dan kinestetik yang terbukti mampu memperkuat pemrosesan informasi dan meningkatkan daya retensi siswa secara signifikan³². Pendekatan ini sangat krusial bagi siswa yang mengalami hambatan dalam satu saluran sensori tertentu, karena aktivitas multisensori memberi mereka alternatif untuk memahami materi melalui jalur indra lainnya.

³⁰ L Manirajee, S. M. M Rashid, and S. Q. H Shariff, "Assistive Technology for Visually Impaired Individuals: A Systematic Literature Review (Slr)," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 14(2) (2024): 596-611.

³¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

³² Nurjanah et al., "Multisensory Learning: Improving Conceptual Understanding Through an Intuitive Sensory Approach," *Journal of Pedagogy* 1(6) (2024): 56-64, <https://doi.org/DOI:10.62872/7gyx095>.

Teori pembelajaran multisensori sendiri berlandaskan pada asumsi bahwa otak manusia menyerap dan mengolah informasi secara lebih efektif ketika berbagai sistem sensori diaktifkan secara sinergis. Aktivasi simultan ini berperan dalam membentuk koneksi neurologis yang lebih kuat, mempercepat proses integrasi informasi, dan mengurangi beban kognitif siswa yang mengalami kesulitan belajar³³. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berbasis multisensori tidak hanya mendukung keberagaman gaya belajar, tetapi juga menjadi solusi pedagogis yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa dalam lingkungan pembelajaran khusus.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran sensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong merupakan strategi pedagogis yang tepat dan efektif dalam mendukung pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus, karena media yang dirancang dengan melibatkan berbagai modalitas indra seperti visual, auditori, kinestetik, dan taktil mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, dan selaras dengan karakteristik serta kemampuan sensori masing-masing siswa, khususnya bagi peserta didik dengan hambatan perkembangan, termasuk anak dengan autisme.

Pendekatan multisensori berperan penting dalam mengatasi keterbatasan persepsi, perhatian, dan pemahaman materi melalui aktivasi beberapa sistem sensori secara simultan yang menyediakan jalur alternatif pemrosesan informasi, sehingga pembelajaran tidak bergantung pada satu saluran sensori tertentu, dan dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran multisensori tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari praktik pendidikan luar biasa yang inklusif dan adaptif, yang berpotensi meningkatkan pemrosesan informasi, daya retensi, serta keterlibatan belajar siswa secara optimal sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik.

³³ G Gulati, S Kakkar, and R Chauhan, "A Comprehensive Review: Effectiveness of Multi-Sensory Learning Strategies for Learning Disability Students.," *International Journal of Education Sciences*, 1(2). (2024): 01–09.

2. Manfaat Pembelajaran Multisensori

Media pembelajaran multisensori memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus yang memerlukan pendekatan berbeda dalam menerima dan mengolah informasi. Melalui rangsangan indrawi yang terstruktur dan sistematis, media ini memberikan sejumlah kegunaan penting yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap perbedaan kebutuhan peserta didik.

Pertama, media pembelajaran sensori dapat meningkatkan atensi dan fokus belajar siswa. Siswa dengan hambatan perkembangan seperti autisme sering kali mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dalam durasi waktu tertentu. Melalui penggunaan rangsangan visual, auditori, atau taktil yang dirancang secara spesifik, perhatian siswa dapat diarahkan dan dipertahankan lebih lama, karena pembelajaran berlangsung melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung yang menyentuh sistem saraf secara positif ³⁴.

Kedua, media ini mendorong peningkatan interaksi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Ketika siswa dihadapkan pada stimulus sensori yang menarik dan sesuai kebutuhan mereka, mereka cenderung lebih terlibat secara emosional dan fisik dalam aktivitas belajar. Media pembelajaran multisensori terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan fisik siswa dalam proses belajar. Dengan rangsangan yang sesuai kebutuhan mereka, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri ³⁵.

Ketiga, media pembelajaran sensori menyediakan alternatif jalur belajar yang sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki gaya belajar khusus. Sebagian siswa mungkin lebih mudah memahami informasi melalui sentuhan atau gerakan, sementara yang lain merespons lebih baik terhadap suara atau gambar. Sesuai dengan kutipan Westwood, P, Akses melalui berbagai jalur sensorik

³⁴ Muhammad Arif Bin Masri and Hafizhah Binti Zulkipli, "Systematic Literature Review: Sensory Teaching to Students with Special Needs," *INTERNATIONAL JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH IN PROGRESSIVE EDUCATION AND DEVELOPMENT* 14(2) (2025).

³⁵ Gulati, Kakkar, and Chauhan, "A Comprehensive Review: Effectiveness of Multi-Sensory Learning Strategies for Learning Disability Students."

memungkinkan siswa memproses materi sesuai kekuatan kognitif dan preferensi pembelajaran unik mereka ³⁶.

Keempat, media ini juga mempermudah penyesuaian lingkungan belajar sesuai kebutuhan spesifik siswa. Sebagai contoh, bagi anak dengan sensitivitas auditori tinggi, materi dapat disajikan dalam bentuk visual dan ditampilkan dalam ruang belajar dengan pencahayaan yang stabil dan suara yang minimal. Sebaliknya, bagi siswa dengan kecenderungan mencari stimulus sensorik, lingkungan belajar dapat diperkaya dengan suara lembut, warna kontras, atau alat bantu taktil yang mendukung proses belajar mereka secara optimal ³⁷.

Dengan berbagai manfaatnya, media pembelajaran sensori menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif bagi siswa berkebutuhan khusus. Di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, media ini digunakan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa autisme dalam proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Multisensori

Kelebihan Media pembelajaran multisensori memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam mendukung proses belajar siswa berkebutuhan khusus, adapun kelebihanannya pendekatan multisensori dalam pembelajaran menawarkan sejumlah keunggulan signifikan, khususnya dalam meningkatkan konsentrasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep melalui aktivasi simultan berbagai saluran indera seperti visual, auditori, dan kinestetik ³⁸. Dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan variatif, pendekatan ini sangat efektif untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, termasuk mereka yang memiliki hambatan perkembangan.

Meski demikian, efektivitas pendekatan multisensori tidak terlepas dari beberapa prasyarat penting, seperti kesiapan guru dalam merancang kegiatan

³⁶ P Westwood, *Inclusive and Adaptive Teaching: Meeting the Challenge of Diversity in the Classroom*. (London: Routledge., 2018).

³⁷ Katy Unwin et al., "Evidence Synthesis and Clinical Recommendations for Supporting School Students With Sensory Processing Challenges: A Rapid Review," *American Journal of Occupational Therapy (AJOT)* 78(6), no. 6 (2024).

³⁸ J. R. Birsh, *Multisensory Teaching of Basic Language Skills*. Brookes (Baltimore: Brookes Publishing Company, 2011).

berbasis sensori, perencanaan instruksional yang tepat sasaran, serta tersedianya sarana pendukung yang mampu menunjang implementasi media pembelajaran secara optimal.

Kekurangan Media pembelajaran sensori memang memiliki banyak manfaat, namun juga menyimpan sejumlah tantangan dalam penerapannya. Pendekatan multisensori tidak selalu mudah diterapkan, terutama di lingkungan pendidikan dengan keterbatasan sumber daya.

Pertama, media ini membutuhkan fasilitas khusus seperti alat bantu visual, bahan taktil, dan ruang belajar yang ramah sensorik. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah luar biasa (SLB) yang belum sepenuhnya didukung sarana pembelajaran yang lengkap.

Kedua, keberhasilan implementasi sangat ditentukan oleh kompetensi guru. Guru tidak hanya perlu memahami kebutuhan sensorik tiap siswa, tetapi juga harus terampil dalam merancang kegiatan multisensori yang tepat sasaran. Minimnya pelatihan dapat berdampak pada efektivitas penggunaan media tersebut.

Ketiga, risiko overstimulasi perlu diwaspadai, khususnya pada siswa autisme yang sensitif terhadap rangsangan berlebih. Tanpa penyesuaian terhadap kebutuhan individual, media multisensori dapat menimbulkan ketidaknyamanan atau gangguan dalam belajar.

Keempat, desain pembelajaran multisensori menuntut waktu, tenaga, dan perencanaan yang lebih kompleks dibandingkan metode konvensional. Guru harus mengelola berbagai aspek secara seimbang agar pembelajaran tetap terstruktur dan responsif terhadap kondisi masing-masing siswa.

Meskipun efektif, media pembelajaran sensori memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaannya membutuhkan fasilitas khusus seperti alat bantu visual atau ruang sensorik, yang belum sepenuhnya tersedia di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Kedua, guru perlu memiliki pelatihan dan pemahaman khusus untuk merancang aktivitas multisensori secara tepat. Ketiga, terdapat risiko overstimulasi pada siswa autisme jika media tidak disesuaikan dengan kebutuhan individu (autisme). Keempat, perencanaan pembelajaran multisensori membutuhkan waktu dan persiapan lebih kompleks dibandingkan metode biasa.

4. Manfaat Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis

Anak dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) umumnya menghadapi hambatan dalam mengintegrasikan stimulus indra secara proporsional. Mereka kerap memperlihatkan reaksi yang eksekif (hipersensitif) ataupun kurang responsif (hiposensitif) terhadap stimulasi eksternal tertentu, sebuah kondisi yang memengaruhi tingkat partisipasi belajar mereka jika disandingkan dengan anak tipikal.

Penggunaan media instruksional berbasis stimulasi sensorik menawarkan beragam kontribusi krusial bagi anak autis, yang dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, perangkat ini berperan mengeskalisasi kapasitas pemrosesan sensorik anak. Stimulasi instruksional yang memadukan berbagai input indra terbukti efektif memicu peningkatan konsentrasi, atensi, serta keterlibatan anak ASD dalam aktivitas akademik secara gradual ³⁹.

Kedua, instrumen berbasis indra mampu memperluas aksesibilitas edukasi bagi anak autis. Representasi visual yang riil, stimulasi audio yang terstruktur, maupun aktivitas motorik sederhana mempermudah anak menginternalisasi materi ajar yang sukar dipahami lewat metode klasikal konvensional ⁴⁰.

Ketiga, beberapa ragam media sensorik turut memicu stimulasi kecakapan berkomunikasi serta interaksi sosial. Integrasi elemen visual layaknya simbol ekspresi wajah atau artikulasi suara yang repetitif dapat menuntun anak mengidentifikasi pola komunikasi dasar sekaligus menumbuhkan respons sosial secara bertahap ⁴¹.

Keempat, modifikasi ruang belajar melalui pendekatan sensorik mampu meminimalkan risiko kejenuhan indra (*sensory overload*). Anak akan merasa lebih tenang belajar dalam atmosfer yang terkontrol dan selaras dengan profil sensorik

³⁹ Lik Hang Gary Wong, "Sensory-Based Interventions for Managing Difficulties of Children with Autism Spectrum Disorder at School," *Springer Nature Link* 10, (2023): 240–249.

⁴⁰ Muhammad Arif Bin Masri and Hafizah Binti Zulkipli, "Systematic Literature Review: Sensory Teaching to Students with Special Needs."

⁴¹ Katy L Unwin, Georgina Powell, and Catherine RG Jones, "The Use of Multi-Sensory Environments with Autistic Children: Exploring the Effect of Having Control of Sensory Changes," *Autism* 26(6) (2022): 1379–1394.

personal mereka, sehingga mereduksi level stres maupun kemunculan perilaku menantang sepanjang aktivitas instruksional ⁴².

Kondisi tersebut selaras dengan nilai-nilai teologis Islam dalam Surah An-Nahl ayat 78 yang menegaskan bahwa setiap manusia dibekali modalitas belajar berupa pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, sehingga setiap peserta didik mempunyai hak mutlak atas layanan pendidikan yang adaptif terhadap fitrah, kapasitas, serta kebutuhan belajarnya. Penegasan ini bersumber pada QS. An-Nahl: 78 serta pilar keadilan ('*adl*) dalam Al-Qur'an:

وَلِلَّهِ غَيْبُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا أَمْرُ السَّاعَةِ إِلَّا كَلَمْحِ الْبَصَرِ أَوْ هُوَ أَقْرَبُ إِنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi mu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur (Al Qur'an Surat An-Nahl: 78) ⁴³."

C. Anak Berkebutuhan Khusus dan Autisme

1. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan terminologi bagi anak-anak yang memperlihatkan deviasi dalam fase perkembangan fisik, kecerdasan, afeksi, sosial, maupun kognitif jika dikomparasikan dengan pertumbuhan anak sebayanya, sehingga menuntut adanya modifikasi layanan edukasi dan proteksi khusus demi mencapai kemandirian yang optimal. Variabilitas tersebut mengharuskan institusi melakukan penyesuaian metodologi, instrumen pembelajaran, hingga strategi pendampingan teknis di kelas. Frasa ABK tidak sekadar mengacu pada jenis disabilitas permanen tertentu, melainkan menjangkau seluruh anak yang memerlukan perhatian instruksional spesifik akibat keunikan profil belajar mereka ⁴⁴.

⁴² Katy L Unwin, Georgina Powell, and Catherine RG Jones.

⁴³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

⁴⁴ Khairun Nisa, Sambira Mambela, and Lutfi Isnii Badiyah, "KARAKTERISTIK DAN KEBUTUHAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS," *ABADIMAS ADI BUANA* 2(1) (2024).

Dalam domain pendidikan khusus, klaster ABK memayungi beragam kelompok anak dengan variasi kondisi klinis yang heterogen, seperti tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, anak dengan gangguan emosional-perilaku, serta anak dengan hambatan belajar spesifik. Tiap kelompok memiliki kekhasan tersendiri yang menuntut perancangan kurikulum individual berbasis konteks agar potensi bawaan anak tereksplorasi secara maksimal.

Islam sangat menganjurkan umatnya untuk konsisten menuntut ilmu pengetahuan serta mendayagunakan berbagai sarana yang akomodatif bagi proses transfer pengetahuan. Transformasi teknologi di era modern adalah representasi dari dinamika sains yang sah untuk diintegrasikan dalam meningkatkan kualitas instruksional. Penggunaan teknologi dalam sistem pengajaran dipastikan sejalan dengan prinsip Islam selama berorientasi pada kemaslahatan dan memberikan kemanfaatan bagi peserta didik, sesuai dengan khithah firman Allah Swt. pada QS. Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ①

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan... (Al Qur'an Surat Al-'Alaq : ayat 1-5)⁴⁵

Ayat tersebut menegaskan posisi fundamental ilmu pengetahuan dan aktivitas belajar. Dalam perspektif makro pendidikan modern, pemanfaatan inovasi digital merupakan instrumen strategis guna mengonstruksi sains agar proses transformasi akademik berjalan adaptif seiring pergeseran zaman.

Definisi tersebut beririsan dengan paradigma yang menyatakan bahwa frasa *special needs* atau kebutuhan khusus mengakomodasi spektrum kondisi perkembangan yang menyebabkan seorang anak memerlukan sokongan fasilitas yang berbeda dari anak tipikal. Kelompok anak berkebutuhan khusus kerap berhadapan dengan barikade dalam fase tumbuh kembang maupun akademik,

⁴⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

sehingga penyediaan sistem edukasi yang inklusif dan akomodatif menjadi syarat mutlak dalam menjamin hak konstitusional mereka atas pendidikan bermutu⁴⁶.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Permendiknas No. 70 Tahun 2009, serta teori-teori psikologi pendidikan, Anak Berkebutuhan Khusus adalah ABK diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok berikut⁴⁷:

Tabel 2.1
Jenis Anak Berkebutuhan Khusus

No	Jenis ABK	Dasar Hukum & Teori	Karakteristik Umum	Kebutuhan Pembelajaran Khusus
1	2	3	4	5
1	Tunanetra (Gangguan Penglihatan)	UU No. 20/2003 Pasal 5 & Permendiknas 70/2009	Tidak dapat melihat atau penglihatan terbatas	Pembelajaran berbasis suara, braille, audio books
2	Tunarungu (Gangguan Pendengaran)	Permendiknas 70/2009, Teori Piaget tentang interaksi sensorik	Kesulitan mendengar sebagian/seluruhnya	Visualisasi materi, bahasa isyarat, video tanpa suara
3	Tunadaksa (Gangguan Motorik)	UU No. 20/2003, Teori Motor Learning	Gangguan pada organ gerak (tangan/kaki)	Adaptasi alat tulis, pembelajaran tidak menuntut aktivitas fisik berat
4	Tunagrahita (Keterbelakangan Mental)	Teori Kecerdasan Ganda (Gardner), DSM-5	Keterbatasan kemampuan intelektual dan adaptif	Penyesuaian materi sederhana, pengulangan, kegiatan konkret

⁴⁶ Kemdikdasmen, "Memahami Anak Berkebutuhan Khusus: Merangkul Keberagaman Dan Potensi.," *BPMP Jakarta*, 2025.

⁴⁷ Kementerian Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik Yang Memiliki Kelainan Dan Potensi Kecerdasan Dan/Atau Bakat Istimewa* (Jakarta: Kemendiknas., 2009).

5	Autisme (Autism Spectrum Disorder / ASD)	DSM-5, Teori Behavioristik (Skinner), Permendiknas 70/2009	Hambatan dalam komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku repetitive	Pem belajaran visual, multisensori, struktur rutin, gamifikasi
6	Tunalaras (Gangguan Emosional & Perilaku)	Teori Psikoanalitik (Freud), UU 20/2003	Gangguan kontrol emosi, sulit menyesuaikan diri social	Kelas kecil, konseling intensif, suasana aman dan terstruktur

Sumber: Diolah dari UU No. 20/2003, Permendiknas No. 70/2009, DSM-5, dan Teori-Teori Psikologi Perkembangan

a. Pengertian Autis (Autism Spectrum Disorder)

Autis atau *Autism Spectrum Disorder (ASD)* menurut Marco O. Bertelli et al. merupakan kondisi gangguan perkembangan neurologis yang ditandai oleh hambatan dalam kemampuan komunikasi dan interaksi sosial, serta munculnya pola perilaku yang bersifat terbatas, berulang, dan khas. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi cara anak berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga memengaruhi bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memproses rangsangan sensorik, serta membentuk pola perilaku tertentu yang umumnya mulai tampak sejak usia dini dan cenderung menetap sepanjang rentang kehidupan. Kerangka diagnosis modern, seperti *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders edisi kelima (DSM 5)*, menegaskan bahwa karakteristik dan tingkat keparahan autisme sangat beragam pada setiap individu, sehingga kondisi ini diklasifikasikan sebagai gangguan spektrum⁴⁸.

b. Gejala dan Ciri-Ciri Anak Autis

Autism Spectrum Disorder (ASD) biasanya mulai terdeteksi pada masa awal kanak-kanak, sering kali sebelum anak mencapai usia tiga tahun. Gangguan ini berkaitan dengan perkembangan neurologis yang memengaruhi kemampuan berkomunikasi, berinteraksi sosial, serta menunjukkan perilaku dan respons sensorik tertentu yang tidak umum⁴⁹.

⁴⁸ Marco O. Bertelli et al., "Definition, Diagnosis, and Prevalence of Autism Spectrum Disorder," *Springer Nature Link*, 2025, 1–15.

⁴⁹ Christopher J. McDougle, *Autism Spectrum Disorder*, Oxford University Press, berilustra, vol. 68(11), 2016.

Salah satu gejala utama ASD adalah gangguan dalam komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Anak mungkin mengalami keterlambatan berbicara, menggunakan bahasa dengan cara yang tidak sesuai fungsi, kesulitan memulai atau mempertahankan percakapan, serta menunjukkan keterbatasan dalam menggunakan isyarat sosial seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh

Selain itu, anak autis juga menunjukkan kesulitan dalam membentuk hubungan sosial, misalnya dengan tidak merespons saat dipanggil namanya, jarang melakukan kontak mata, atau kurang menunjukkan minat dan keterlibatan emosional terhadap orang lain

Dari sisi perilaku, anak autis cenderung memperlihatkan pola perilaku yang repetitif dan minat yang terbatas, seperti melakukan gerakan tubuh secara berulang (mengepakkan tangan, mengayun), mengikuti rutinitas harian yang kaku, serta memiliki minat yang sangat sempit dan spesifik pada objek atau topik tertentu.

Karakteristik lain yang menonjol adalah respons sensorik yang tidak biasa, di mana beberapa anak sangat sensitif terhadap suara keras, cahaya terang, atau tekstur tertentu, sementara yang lain justru tampak kurang peka terhadap rangsangan sensorik di lingkungan sekitarnya.

Selain itu, anak-anak dengan ASD memiliki tingkat kemampuan kognitif yang sangat bervariasi. Sebagian dari mereka memiliki kecerdasan rata-rata hingga tinggi, sementara sebagian lainnya menunjukkan keterlambatan perkembangan atau hambatan intelektual yang memerlukan dukungan tambahan dalam kegiatan belajar dan sosial.

c. Tipe-Tipe Autisme

Dalam pendekatan klinis terkini, istilah *Autism Spectrum Disorder*(ASD) digunakan sebagai istilah payung untuk berbagai kondisi *neurodevelopmental* yang sebelumnya diklasifikasikan sebagai gangguan terpisah. Perubahan ini mengacu pada sistem klasifikasi terbaru dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima (DSM-5), yang tidak lagi membedakan tipe autisme secara terpisah, melainkan menempatkannya dalam satu spektrum dengan variasi gejala dan tingkat dukungan yang berbeda-beda.

Pertama, *Autistic Disorder* atau yang dikenal sebagai *autisme klasik*, merupakan bentuk dengan gejala yang paling mencolok. Anak dengan tipe ini umumnya menunjukkan gangguan serius dalam komunikasi verbal dan nonverbal, interaksi sosial, serta perilaku repetitif yang intens dan kaku.

Kedua, *Asperger Syndrome*, meskipun kini diklasifikasikan dalam spektrum ASD, dahulu dipandang sebagai bentuk autisme ringan. Ciri utamanya adalah kesulitan dalam aspek sosial, seperti membaca isyarat sosial atau memahami konteks komunikasi, namun dengan perkembangan bahasa yang relatif normal atau bahkan menonjol dalam beberapa kasus.

Ketiga, *Pervasive Developmental Disorder–Not Otherwise Specified (PDD-NOS)* sebelumnya digunakan untuk menggambarkan kondisi anak yang menunjukkan beberapa gejala autisme, namun tidak memenuhi kriteria lengkap untuk autisme klasik atau Asperger. PDD-NOS sering disebut sebagai bentuk "atipikal" autisme karena variasi gejalanya yang lebih ringan atau tidak konsisten.

Dalam sistem diagnosis saat ini, variasi tersebut dianggap sebagai spektrum yang berkesinambungan, dan individu dengan ASD diklasifikasikan berdasarkan tingkat kebutuhan dukungan ringan (level 1), sedang (level 2), hingga berat (level 3), tergantung pada intensitas gejala dan seberapa besar bantuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Kebutuhan Belajar Anak Autis

Pertama, Kebutuhan Akademik. Siswa dengan gangguan spektrum autisme (*Autism Spectrum Disorder/ASD*) memiliki kebutuhan akademik yang berbeda dengan peserta didik pada umumnya. Perbedaan tersebut berkaitan dengan kemampuan kognitif, komunikasi, perhatian, dan cara memproses informasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran bagi siswa autis memerlukan penyesuaian kurikulum, modifikasi materi pembelajaran, penggunaan metode yang fleksibel, serta pendampingan individual sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik. Siswa autis membutuhkan penyesuaian akademik berupa penyederhanaan materi, adaptasi metode pembelajaran, serta pemberian dukungan individual agar mereka dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan belajar

⁵⁰. Modifikasi pembelajaran bagi siswa autisme perlu dilakukan pada aspek tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik ⁵¹. Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan akademik menjadi dasar penting dalam penyelenggaraan pembelajaran bagi siswa autisme.

Kedua, Kebutuhan Sensorik. Siswa autisme umumnya memiliki karakteristik sensorik yang berbeda, seperti sensitivitas terhadap suara, cahaya, warna, tekstur, maupun rangsangan tertentu. Kondisi tersebut menyebabkan mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai modalitas sensorik. Pendekatan multisensori yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung proses belajar siswa autisme. Dukungan sensorik yang tepat dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, keterlibatan, dan kenyamanan siswa autisme dalam belajar ⁵². Sementara itu, Penggunaan media visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat membantu siswa autisme dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif ⁵³. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan berbagai stimulasi sensorik sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kemampuan belajar siswa autisme.

Ketiga, Kebutuhan Lingkungan Belajar. Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran siswa autisme. Siswa autisme memerlukan lingkungan belajar yang terstruktur, terprediksi, aman, dan minim gangguan sensorik. Lingkungan belajar yang terlalu ramai atau memiliki banyak distraksi dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi dan beradaptasi selama proses pembelajaran. Siswa autisme membutuhkan lingkungan belajar yang kondusif dengan pengaturan ruang yang jelas, jadwal kegiatan yang

⁵⁰ A McKeegan and J. Z. Zanuttini, "Exploring the Perspectives and Voices of Students with Autism on the Academic Adjustments They Receive: A Systematic Review," *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(4) (2025): 958-972.

⁵¹ I. A Nugroho et al., "Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?," *Jurnal Prima Edukasia* 12(1) (2024): 30-40.

⁵² E Leifler et al., "Does the Learning Environment 'Make the Grade'? A Systematic Review of Accommodations for Children on the Autism Spectrum in Mainstream School.," *Scandinavian Journal of Occupational Therapy* 28(8) (2021): 582-597.

⁵³ Y. I. Normawati, A. M. S Nasution, and Y Ulandary, "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Mengajar Anak Autisme.," *Epistema* 6(2) (2025): 75-87., <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i2.92402>.

konsisten, serta penggunaan media visual sebagai pendukung pembelajaran ⁵⁴. Selain itu, Lingkungan belajar yang ramah sensorik dapat membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan keterlibatan siswa autis dalam aktivitas pembelajaran ⁵⁵. Dengan demikian, pengelolaan lingkungan belajar yang sesuai menjadi salah satu kebutuhan utama dalam pendidikan bagi siswa autis.

Keempat, Kebutuhan Teknologi Pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi siswa autis untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajarnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk representasi, seperti gambar, animasi, suara, dan aktivitas interaktif. Teknologi pembelajaran dapat membantu siswa autis dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar ⁵⁶. Selain itu, pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa autis selama proses pembelajaran berlangsung ⁵⁷. Oleh karena itu, penggunaan teknologi pembelajaran, seperti *Wayground*, menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran multisensori bagi siswa autis.

Kelima, Kebutuhan Sosial dan Emosional. Selain kebutuhan akademik dan sensorik, siswa autis juga memiliki kebutuhan sosial dan emosional yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Siswa autis umumnya membutuhkan dukungan sosial, pendampingan, penguatan positif, serta lingkungan belajar yang mampu memberikan rasa aman dan nyaman. Dukungan dari guru, orang tua, dan lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial dan emosional siswa. Pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) dapat

⁵⁴ S Suyanti, "Memahami Kesulitan Konsentrasi Dan Kebutuhan Belajar Anak Autis Dalam Pembelajaran Di Sekolah.," *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi* 4(1) (2024): 57-62.

⁵⁵ Leifler et al., "Does the Learning Environment 'Make the Grade'? A Systematic Review of Accommodations for Children on the Autism Spectrum in Mainstream School."

⁵⁶ McKeegan and Zanuttini, "Exploring the Perspectives and Voices of Students with Autism on the Academic Adjustments They Receive: A Systematic Review."

⁵⁷ Normawati, Nasution, and Ulandary, "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Mengajar Anak Autis."

meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa autis dalam belajar ⁵⁸. Sementara itu, keterlibatan guru dan orang tua secara aktif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi dan keberhasilan belajar siswa autis ⁵⁹. Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan sosial dan emosional menjadi bagian integral dalam penyelenggaraan pendidikan bagi siswa autis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan belajar siswa autis bersifat kompleks dan multidimensional, meliputi kebutuhan akademik, sensorik, lingkungan belajar, teknologi pembelajaran, serta kebutuhan sosial dan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran bagi siswa autis memerlukan pengelolaan yang terencana, terorganisasi, adaptif, dan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dipandang mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa autis melalui integrasi unsur visual, auditori, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus.

D. *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori

1. Pengertian *Wayground*

Wayground merupakan sebuah platform pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan inklusif. Sebelumnya dikenal dengan nama *Quizizz*, platform ini telah berkembang menjadi sistem yang memanfaatkan berbagai teknologi pembelajaran mutakhir, seperti kecerdasan buatan (*AI*), elemen gamifikasi, serta konten multimedia yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik ⁶⁰.

Melalui *Wayground*, pendidik dapat menyusun dan menyesuaikan materi pembelajaran dalam berbagai format seperti kuis interaktif, video, flashcards, dan pelajaran tematik yang mendukung pembelajaran mandiri maupun klasikal. Fitur-

⁵⁸ Suyanti, "Memahami Kesulitan Konsentrasi Dan Kebutuhan Belajar Anak Autis Dalam Pembelajaran Di Sekolah."

⁵⁹ Normawati, Nasution, and Ulandary, "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Mengajar Anak Autis."

⁶⁰ Elizabeth I. Dorssom, "Wayground: From Quizzes to a Full-Fledged Learning Hub," *Journal of Political Science Education*, 2025.

fitur yang tersedia juga memungkinkan adanya akomodasi individual dalam jalur pembelajaran, sehingga cocok untuk digunakan dalam konteks pendidikan khusus, termasuk bagi siswa dengan kebutuhan belajar yang beragam.

Wayground mengedepankan pendekatan multisensori, dengan menghadirkan konten belajar yang tidak hanya bersifat tekstual, tetapi juga dilengkapi elemen visual, auditori, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran multisensori yang mengaktifkan lebih dari satu saluran indera untuk meningkatkan atensi, keterlibatan, dan retensi siswa dalam proses belajar.

2. Sejarah dan Perkembangan *Wayground*

Wayground berawal dari sebuah platform kuis daring berbasis permainan yang dikenal luas sebagai *Quizizz*. Sejak diluncurkan, *Quizizz* telah digunakan secara global oleh jutaan pendidik dan siswa karena kemampuannya menghadirkan pembelajaran berbasis kuis yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Namun, seiring dengan meningkatnya kebutuhan dunia pendidikan terhadap sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendalam, *Quizizz* menjalani transformasi signifikan⁶¹.

Pada tahun 2025, *Quizizz* secara resmi bertransformasi dan berganti nama menjadi *Wayground*, sebagai bentuk reposisi merek untuk mencerminkan peran barunya sebagai platform pembelajaran digital yang lebih komprehensif. Perubahan ini tidak hanya sebatas rebranding, melainkan mencerminkan perluasan fungsi: dari sekadar penyedia kuis menjadi sistem pembelajaran yang mendukung kurikulum, penilaian formatif, personalisasi jalur belajar, dan integrasi konten berbasis teknologi kecerdasan buatan (*AI*)⁶².

Transformasi *Wayground* didorong oleh kebutuhan dunia pendidikan modern yang menuntut adanya alat bantu belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri (*self-paced*), pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated learning*), serta pendekatan yang inklusif terhadap berbagai gaya dan kebutuhan belajar siswa.

⁶¹ R Pakudu and M Safaat, "Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games.," *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4(1) (2024): 56-83., <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>.

⁶² Rhea Kelly, "Quizizz Rebrands as Wayground, Announces New AI Features," *THE JournalAdd as a Preferred Source*, 2025.

Platform ini kemudian menjadi solusi alternatif yang relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan digital global, termasuk di lingkungan pendidikan khusus seperti SLB.

3. Fitur dan Kelebihan *Wayground*

Wayground menawarkan berbagai fitur unggulan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran digital yang adaptif, interaktif, dan inklusif .. Keunggulan ini menjadikannya salah satu platform yang relevan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus seperti anak autis.

Pertama, fitur *AI-Assisted Content Creation* memungkinkan guru untuk membuat kuis, materi pelajaran, maupun konten pembelajaran lainnya dengan cepat dan efisien, dibantu oleh kecerdasan buatan. Teknologi ini mempercepat proses perencanaan pembelajaran dan memudahkan personalisasi materi sesuai kebutuhan peserta didik.

Kedua, *Wayground* mendukung beragam jenis konten, mulai dari kuis interaktif, video, flashcards, hingga teks, yang semuanya dapat disusun dalam satu alur pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan multisensori yang menstimulus indera visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan.

Ketiga, fitur *Differentiation & Accommodations* menjadi salah satu aspek terpenting bagi pembelajaran inklusif. Platform ini menyediakan berbagai bentuk akomodasi seperti teks yang dapat disesuaikan, fitur *read aloud* (pembacaan otomatis), serta pengaturan tingkat kesulitan konten, sehingga memungkinkan siswa dengan kebutuhan belajar khusus memperoleh materi secara setara dengan cara yang sesuai profil belajarnya.

Keempat, tersedia fitur laporan dan analitik *real-time* yang membantu guru memantau perkembangan belajar siswa secara individual. Data ini mendukung pengambilan keputusan instruksional berbasis bukti dan memungkinkan guru menyesuaikan strategi mengajar secara dinamis sesuai dengan respons siswa.

Kelima, *Wayground* dapat terintegrasi dengan *Learning Management System (LMS)* lain seperti *Google Classroom*, sehingga mempermudah manajemen

pembelajaran dan kolaborasi antarguru dan siswa dalam satu ekosistem digital yang terpadu.

Di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, *Wayground* mulai diterapkan sejak Maret 2025 dan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan *platform* ini difokuskan pada siswa dengan autisme ringan, sesuai dengan kategori dalam spektrum autisme yang telah dijelaskan sebelumnya. Siswa-siswa ini menunjukkan kemampuan dasar dalam komunikasi dan interaksi, sehingga memungkinkan mereka mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi secara lebih mandiri. Adapun siswa dengan autisme berat, yang menunjukkan gangguan sosial dan perilaku yang lebih signifikan, belum menggunakan aplikasi ini dan dialihkan ke kelas terapi untuk pendekatan yang lebih intensif dan terstruktur.

Cara Penggunaan *Wayground* dalam Pembelajaran

1. Registrasi dan Pembuatan Materi

Guru membuat akun di *Wayground*, lalu memilih fitur *Create Quiz* atau *Create Lesson* untuk menyusun konten interaktif berupa kuis, soal bergambar, atau materi visual dan audio.

2. Penyesuaian Konten untuk ABK

Materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak autis, seperti menambahkan narasi suara, ilustrasi visual, warna latar lembut, serta font besar untuk siswa dengan disleksia atau sensitivitas sensorik.

3. Distribusi kepada Siswa

Guru membagikan kode akses kepada siswa untuk mengikuti materi, baik secara langsung di kelas (*live session*) maupun mandiri di rumah (*self-paced*).

4. Pemanfaatan *Wayground* dalam Pembelajaran Multisensori

Meskipun *Wayground* tidak secara eksplisit dirancang sebagai platform khusus untuk pembelajaran multisensori, berbagai fitur yang dimilikinya sangat mendukung prinsip-prinsip dasar pendekatan tersebut. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran multisensori merujuk pada metode yang menggabungkan berbagai saluran indera seperti visual, auditori, dan kinestetik untuk memperkuat

pemahaman dan daya ingat siswa. *Wayground* mengakomodasi hal ini melalui integrasi konten multimedia seperti kuis beranimasi, video interaktif, serta audio *read aloud* yang mampu memberikan stimulasi lebih dari satu jalur indera secara bersamaan.

Platform ini menyajikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan konkret, yang sangat relevan bagi siswa autis, khususnya mereka yang memerlukan struktur, keterlibatan aktif, serta konten visual yang jelas untuk memproses informasi secara efektif. Dibandingkan pembelajaran verbal semata, pendekatan ini mampu menjembatani keterbatasan dalam pemrosesan sensorik dan mendukung gaya belajar visual-auditif yang umum dijumpai pada siswa dalam spektrum autisme.

Beberapa contoh aktivitas di *Wayground* yang mencerminkan karakteristik multisensori antara lain:

1. Kuis interaktif yang menyajikan gambar, teks, dan suara secara simultan, memungkinkan siswa merespons melalui kombinasi rangsangan visual dan auditori.
2. Video pembelajaran yang disisipkan pertanyaan langsung (*embedded questions*) untuk mendorong keterlibatan aktif dan memecah materi menjadi segmen pendek yang mudah dicerna oleh siswa berkebutuhan khusus.
3. Feedback instan dan animasi positif, yang berfungsi sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) terhadap partisipasi dan pencapaian siswa dalam proses belajar.

Kesesuaian karakteristik ini menunjukkan bahwa *Wayground* memiliki potensi kuat untuk diterapkan dalam pendekatan multisensori, khususnya di lingkungan pendidikan luar biasa seperti SLB Negeri 01 Curup, di mana sebagian siswa autis memerlukan dukungan sensorik yang terstruktur dan adaptif agar dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.

Agar *Wayground* benar-benar efektif sebagai bagian dari sistem pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Curup, maka dibutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang dan terstruktur. Perencanaan ini mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

Pertama, guru perlu mengidentifikasi karakteristik sensorik dan gaya belajar setiap siswa autis yang akan menggunakan platform. Ini mencakup pemetaan

sensitivitas terhadap suara, cahaya, warna, dan kemampuan komunikasi. Dengan memahami kebutuhan individual ini, guru dapat menyesuaikan konten digital *Wayground* agar tidak menimbulkan overstimulasi dan tetap sesuai dengan profil masing-masing siswa.

Kedua, penentuan tujuan pembelajaran harus spesifik, terukur, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SLB, namun disesuaikan ke dalam format konten *Wayground*. Misalnya, indikator pencapaian belajar Bahasa Indonesia untuk siswa autisme ringan bisa diadaptasi ke dalam kuis visual bergambar dengan narasi audio pendukung.

Ketiga, guru merancang alur pembelajaran harian atau mingguan dengan menyusun integrasi antara aktivitas digital dan fisik, seperti:

- a) Sesi kuis interaktif di *Wayground*,
- b) Dilanjutkan aktivitas motorik sederhana (misalnya menirukan gambar di layar atau menata objek fisik),
- c) Diakhiri dengan penguatan sosial atau refleksi melalui video interaktif.

Rangkaian ini membentuk siklus multisensori yang konsisten antara digital dan nyata.

Keempat, perencanaan juga mencakup jadwal pelaksanaan yang fleksibel namun teratur. Misalnya, sesi *Wayground* dilaksanakan pada jam pertama untuk siswa autisme ringan, dengan durasi tidak lebih dari 30 menit agar tidak memicu kelelahan sensorik.

Kelima, sistem evaluasi juga dirancang dalam perencanaan, yaitu dengan menggabungkan data analitik *Wayground* (seperti skor, waktu respons, dan tingkat ketuntasan) dengan observasi langsung oleh guru terhadap sikap, ekspresi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya perencanaan seperti ini, *Wayground* tidak hanya menjadi media tambahan, tetapi benar-benar diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran yang menyeluruh. Manajemen pembelajaran yang baik dalam hal ini terlihat dari bagaimana guru menyiapkan konten sesuai kebutuhan siswa, menyusun strategi pelaksanaan yang terarah, serta melakukan refleksi dan penyesuaian berdasarkan hasil belajar. Hal ini sangat penting terutama dalam pendidikan luar biasa, di mana

keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh keterpaduan antara teknologi, pendekatan pedagogis, dan dukungan manajerial sekolah.

5. Langkah Implementasi *Wayground* dalam Pembelajaran

1. Guru perlu mengidentifikasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) dan sensitivitas sensorik siswa untuk menyesuaikan tampilan dan audio di *Wayground*. Misalnya, siswa dengan kepekaan visual membutuhkan latar yang netral dan grafis sederhana ⁶³.

2. Desain Visual dan Audio yang Ramah SensorikGunakan elemen visual minimalis, warna yang nyaman, serta suara naratif yang lembut dan terkontrol. Hal ini mencegah overstimulasi dan mendukung kenyamanan siswa autisme ⁶⁴.

3. Soal Bertingkat dan Umpan Balik Positif

Soal disusun dari mudah ke sulit (*scaffolded*), dengan umpan balik verbal seperti “Bagus!” atau “Coba lagi ya!”, serta efek visual ringan. Fitur reward seperti badge dapat meningkatkan motivasi belajar ⁶⁵.

4. Integrasi Aktivitas Fisik

Materi *Wayground* dapat diikuti dengan aktivitas motorik sederhana seperti melompat, menggambar bentuk di lantai, atau berpindah tempat. Ini membantu memperkuat pemahaman melalui pengalaman multisensori nyata ⁶⁶.

5. Evaluasi melalui Data Performa + Observasi Guru

Guru menganalisis data hasil belajar dari dashboard *Wayground* (skor, durasi, akurasi) dan menggabungkannya dengan observasi langsung terhadap respons

⁶³ Meyly Kheng and Nor Amalina Rusli, “Teacher Training Programs: The Perspectives of Special Educational Needs (SEN) Teachers,” *International Journal of Instruction* 18(4) (2025): 335–352.

⁶⁴ R Choudhury, “Technology-Enhanced Learning for Students with Autism. International,” *International Research Journal of Humanities and Social Sciences* 5(11) (2024), <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3868661/v1>.

⁶⁵ Noemi Honorato et al., “Gameful Strategies in the Education of Autistic Children: A Systematic Literature Review, Scientometric AnalNoemi Honorato, Aigany Soltiyeva, Wilk Oliveira, Saul Emanuel Delabrida, Uho Hamar, and Madina Alimanova. “Gameful Strategies in the Education Of,” *Smart Learning Environments*, 2024.

⁶⁶ Rohmatul Ummah and Muhammad Eka Rahman, “PENDEKATAN MULTISENSORI DALAM MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS,” *Joedu : Journal of Basic Education* 3(1) (2024).

emosional siswa. Ini memungkinkan perbaikan strategi belajar yang lebih akurat⁶⁷.

E. Teori Pendukung Implementasi *Wayground*

Pemanfaatan *Wayground* sebagai media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dapat dijelaskan melalui berbagai teori dalam teknologi pendidikan yang memberikan kerangka konseptual terhadap integrasi alat digital ke dalam praktik pengajaran yang bermakna. Teori-teori berikut menjelaskan bagaimana teknologi seperti *Wayground* tidak hanya menggantikan alat tradisional, tetapi juga membentuk ulang pengalaman belajar, khususnya dalam konteks pendidikan inklusif bagi anak berkebutuhan khusus (ABK).

1. Teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*

Dikembangkan oleh Mishra dan Koehler sebagai pengembangan dari konsep *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* yang dikemukakan oleh Shulman. Teori ini menjelaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran secara simultan⁶⁸.

TPACK terdiri atas tujuh komponen utama, yaitu *Content Knowledge (CK)*, *Pedagogical Knowledge (PK)*, *Technological Knowledge (TK)*, *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*, *Technological Content Knowledge (TCK)*, *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)*, dan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Ketujuh komponen tersebut saling berhubungan dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif berbasis teknologi.

Dalam konteks penelitian ini, teori *TPACK* digunakan untuk menganalisis kemampuan guru dalam mengintegrasikan penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Aspek *Technological Knowledge* terlihat dari kemampuan guru mengoperasikan aplikasi *Wayground*, *Pedagogical Knowledge* tercermin dalam pemilihan strategi pembelajaran multisensori bagi siswa autisme,

⁶⁷ Meyly Kheng and Nor Amalina Rusli, "Teacher Training Programs: The Perspectives of Special Educational Needs (SEN) Teachers."

⁶⁸ Mishra and Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge."

sedangkan *Content Knowledge* berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Integrasi ketiga aspek tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi *Wayground* pada pembelajaran siswa autis.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kerangka *TPACK* masih menjadi model yang paling relevan dalam menjelaskan integrasi teknologi dalam pembelajaran karena mampu menghubungkan kompetensi guru, penggunaan teknologi, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif ⁶⁹.

Kompetensi guru dalam mengintegrasikan pengetahuan, pedagogi, dan teknologi merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Dalam Islam, ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat tinggi sehingga setiap pendidik dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. berikut. QS. Az-Zumar ayat 9:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ

يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ □ ٩

Artinya: (Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, "Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran (Al Qur'an Surat Az-Zumar: 9) ⁷⁰.

Ayat ini menekankan pentingnya pengetahuan. *TPACK* mengintegrasikan pengetahuan pedagogik, materi, dan teknologi sehingga guru mampu mengelola pembelajaran secara profesional dan efektif.

2. Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis

⁶⁹ L. C Valle et al., "Modeling the Relationship of the TPACK Framework with Cyber Wellness, School Climate, and Digital Nativity of Basic Education Teachers.," *In Frontiers in Education* 9, (2024): 1397888.

⁷⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

teknologi, penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik ⁷¹.

Perkembangan teknologi pendidikan telah memberikan peluang baru dalam penyelenggaraan pendidikan khusus, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti siswa autisme. Penggunaan teknologi pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk representasi, seperti gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik ⁷².

Dalam konteks siswa autisme, pembelajaran berbasis teknologi memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan perhatian, motivasi belajar, interaksi, serta kemampuan memahami materi melalui pendekatan multisensori. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wayground* memungkinkan siswa memperoleh stimulasi visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, teknologi pembelajaran juga memungkinkan guru untuk melakukan modifikasi materi dan evaluasi sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar masing-masing siswa autisme ⁷³.

Pada penelitian ini, teori pembelajaran berbasis teknologi digunakan untuk menjelaskan bagaimana *Wayground* sebagai media pembelajaran digital dapat diimplementasikan melalui fungsi manajemen pendidikan, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

⁷¹ M Bond et al., "Emergency Remote Teaching in Higher Education: Mapping the First Global Online Semester.," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1) (2021): 50.

⁷² Voultsiou and Moussiades, "A Systematic Review of AI, VR, and LLM Applications in Special Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions."

⁷³ Kalemkuş, "Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs Due to Intellectual Disability and Autism."

3. SAMR Model (*Substitution, Augmentation, Modification,*

Redefinition), Model SAMR yang dikenalkan oleh Hamilton et al.

memberikan kerangka untuk menilai sejauh mana teknologi mengubah atau merevolusi proses pembelajaran⁷⁴.

- a) Pada tingkat *Substitution*, *Wayground* hanya menggantikan media soal konvensional menjadi digital.
- b) Di tahap *Augmentation*, soal disertai elemen tambahan seperti gambar, timer, atau audio yang memperkaya penyampaian materi.
- c) Tahap *Modification* terjadi ketika guru mendesain soal secara khusus untuk siswa ABK, seperti mengatur font besar, durasi waktu, atau menyisipkan narasi suara,
- d) Puncaknya, tahap *Redefinition*, di mana *Wayground* memungkinkan penciptaan pengalaman belajar baru, seperti kolaborasi antar siswa melalui leaderboard global, refleksi langsung berbasis data visual, atau belajar mandiri dengan sistem penyesuaian otomatis. Model ini menjelaskan bagaimana teknologi bukan hanya alat, tetapi agen transformasi pedagogi.

4. *Connectivism*

Teori *Connectivism* yang dikembangkan oleh Mukhlis, H mengemukakan bahwa pembelajaran di era digital terjadi melalui jejaring informasi, teknologi, dan komunitas⁷⁵. Dalam pembelajaran berbasis *Wayground*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terhubung dengan sumber daya digital, memperoleh umpan balik real-time, dan belajar melalui interaksi dengan teman sebaya, baik dalam sesi live maupun tidak langsung. Siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman digital yang terus berkembang dan diperbarui. Dalam konteks ABK, konektivitas ini dapat memberikan akses pada sumber belajar yang lebih luas, dukungan sosial digital, dan keterlibatan yang lebih tinggi, karena sistem dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu secara fleksibel.

⁷⁴ E. R. Hamilton, J. M. Rosenberg, and M. Akcaoglu, "The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: A Critical Review and Suggestions for Its Use," *TechTrends* 60(5) (2016): 433-441., <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y>.

⁷⁵ H. Mukhlis et al., "Connectivism and Digital Age Education: Insights, Challenges, and Future Directions," *Kasetsart Journal of Social Sciences* 45(3). (2024), <https://doi.org/file:///C:/Users/Administrator/Downloads/11+2023-0271.pdf>.

5. Universal Design for Learning (UDL)

Penerapan Universal Design for Learning (UDL) dalam konteks pembelajaran inklusif telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa. Studi oleh Rusconi dan Squillaci menunjukkan bahwa pelatihan UDL mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran yang ramah disabilitas⁷⁶. Hal ini menguatkan teori UDL yang dikembangkan oleh CAST 2018, bahwa fleksibilitas dalam representasi, ekspresi, dan keterlibatan adalah kunci pembelajaran yang inklusif.”⁷⁷. CAST singkatan dari *Center for Applied Special Technology*. Ini adalah organisasi riset dan pengembangan nirlaba yang berfokus pada pendidikan. CAST adalah pelopor yang mengembangkan kerangka kerja *Universal Design for Learning* (UDL) UDL berfokus pada tiga prinsip utama:

- a) *Multiple Means of Representation*: menyediakan informasi melalui berbagai format (teks, gambar, audio, video),
- b) *Multiple Means of Action and Expression*: memberi siswa berbagai cara untuk menunjukkan pemahaman mereka,
- c) *Multiple Means of Engagement*: menggunakan motivator intrinsik dan ekstrinsik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d) Fleksibilitas *Wayground* dalam menyajikan soal dengan gambar, suara, durasi waktu yang bisa diatur, serta elemen visual yang menarik, menjadikan platform ini ideal untuk mewujudkan pembelajaran inklusif. Guru dapat merancang aktivitas sesuai dengan kapasitas sensorik, kognitif, motorik, dan sosial siswa ABK tanpa harus menggunakan pendekatan satu ukuran untuk semua.

6. Teori Gamifikasi dan Platform Quizizz (Wayground)

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti skor, tantangan, hadiah, dan peringkat ke dalam

⁷⁶ A Rusconi and L Squillaci, “Effects of a Universal Design for Learning (UDL) Training Course on the Development Teachers’ Competences: A Systematic Review,” *Education Science* 13(5) (2023): 466, <https://doi.org/https://www.mdpi.com/2227-7102/13/5/466>.

⁷⁷ CAST, “Universal Design for Learning Guidelines Version 2.2,” 2018, <https://udlguidelines.cast.org>.

konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Teori yang mendasari gamifikasi dalam pendidikan salah satunya adalah *Self-Determination Theory (SDT)* adalah teori motivasi manusia yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk mendorong pertumbuhan, kesejahteraan, dan fungsi optimal individu. Gamifikasi mendukung kebutuhan ini melalui pengalaman belajar yang memberikan kontrol kepada siswa (autonomi), tantangan bertahap yang bisa diatasi (kompetensi), serta interaksi atau kompetisi sosial yang sehat (relasi).

Selain itu, gamifikasi juga berkaitan erat dengan *Flow Theory* oleh Csikszentmihalyi, yang menyatakan bahwa individu akan mencapai keterlibatan optimal saat mereka tenggelam dalam aktivitas yang seimbang antara tingkat tantangan dan kemampuan ⁷⁸. Dalam konteks pembelajaran, elemen permainan seperti level, waktu, dan feedback instan dapat menciptakan pengalaman belajar yang memicu “*flow*”, sehingga siswa lebih fokus, termotivasi, dan konsisten dalam belajar.

Platform Quizizz (sekarang dikenal sebagai *Wayground*) merupakan implementasi praktis dari teori-teori tersebut dalam dunia pendidikan. Melalui antarmuka visual yang menarik, sistem skor otomatis, leaderboard, avatar, serta kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, *Wayground* mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Fitur visual dan auditori pada platform ini juga sangat bermanfaat bagi siswa berkebutuhan khusus yang membutuhkan stimulasi multisensori untuk memaksimalkan proses belajarnya ⁷⁹.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menunjukkan keterkaitan antara penelitian ini dengan kajian terdahulu, sekaligus memperjelas posisi, kontribusi, dan kebaruan penelitian. Kajian penelitian terdahulu penting dilakukan agar

⁷⁸ Csikszentmihalyi and Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

⁷⁹ Yuliastini, *Buku Ajar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*.

penelitian ini tidak berdiri sendiri, tetapi memiliki dasar akademik yang kuat dan dapat menunjukkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Melalui kajian ini, peneliti dapat melihat sejauh mana tema manajemen pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media digital, gamifikasi, *Wayground* atau *Quizizz*, serta pembelajaran bagi siswa autisme telah dikaji oleh peneliti lain.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas manajemen pembelajaran berbasis teknologi, pengelolaan pendidikan di era digital, penggunaan *Quizizz* atau *Wayground*, gamifikasi dalam pembelajaran, serta strategi pembelajaran bagi anak autisme. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menunjukkan bahwa teknologi digital dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, membantu evaluasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, beberapa kajian juga menegaskan bahwa pembelajaran bagi siswa autisme memerlukan pendekatan yang konkret, terstruktur, adaptif, dan melibatkan berbagai modalitas indera.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih lebih banyak menekankan pada efektivitas media digital, peningkatan hasil belajar, motivasi siswa, atau pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran umum. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana penggunaan *Wayground* dikelola melalui fungsi manajemen pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi, hingga faktor pendukung dan penghambatnya. Terlebih lagi, kajian yang menempatkan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di Sekolah Luar Biasa masih terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya membahas penggunaan *Wayground* sebagai media digital, tetapi juga mengkaji manajemen implementasinya dalam pembelajaran multisensori bagi siswa autisme. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana SLB Negeri 01 Rejang Lebong merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan *Wayground*, serta bagaimana faktor pendukung dan penghambat memengaruhi proses implementasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah kajian dalam bidang

manajemen pendidikan, khususnya pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan khusus.

Tabel 2.2

Penelitian yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1	Silalahi & Marlina (2024)	<i>Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Uang Anak dengan Gangguan Spektrum Autis melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz</i>	Single Subject Research	Quizizz meningkatkan kemampuan berhitung, motivasi, dan keterlibatan siswa autis.
2	Rinda (2023)	<i>Quizizz as a Supportive Digital Strategy in Teaching English for Students with Special Needs</i>	Kualitatif deskriptif	Quizizz meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi siswa berkebutuhan khusus.
3	Anderson & Putman (2022)	<i>Elementary Special Education Teachers' Thinking While Planning and Implementing Technology-Integrated Lessons</i>	Studi kasus kualitatif	Guru mengintegrasikan teknologi berdasarkan TPACK dan kebutuhan peserta didik.
4	Kalemkuş (2025)	<i>Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs due to Intellectual Disability and Autism</i>	Systematic Literature Review	Teknologi pembelajaran interaktif efektif meningkatkan perhatian, komunikasi, dan partisipasi siswa autis.
5	Nugroho et al. (2024)	<i>Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?</i>	Penelitian kualitatif	Pembelajaran bagi siswa autis memerlukan modifikasi media, metode, dan evaluasi yang adaptif.
6	Leifler et al. (2021)	<i>Does the Learning Environment "Make the Grade"? A Systematic Review of Accommodations for Children on the Autism Spectrum in Mainstream School</i>	Systematic Review	Lingkungan belajar multisensori dan dukungan visual sangat membantu keberhasilan belajar siswa autis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang dipilih karena tujuan utamanya adalah mengeksplorasi secara mendalam praktik implementasi *Wayground*, sebuah media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, dalam konteks pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB. Menurut Creswell, pendekatan studi kasus sangat tepat ketika peneliti ingin memperoleh pemahaman menyeluruh tentang suatu fenomena nyata dalam konteks yang kompleks, terutama yang berkaitan dengan aspek sosial dan Pendidikan⁸⁰. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pengalaman guru, konteks lingkungan belajar di SLB, serta respons siswa terhadap penggunaan *Wayground* akan digali secara mendalam dan holistik.

Lebih lanjut, pendekatan ini bersifat naturalistik dan interpretatif, dengan tujuan memahami makna subjektif dari strategi yang dijalankan guru maupun pengalaman belajar siswa autisme ketika terlibat dalam proses pembelajaran berbasis *Wayground*. Penelitian ini tidak ditujukan untuk menghasilkan generalisasi, melainkan untuk memahami fenomena secara kontekstual dan mendalam di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Hal ini sejalan dengan konsep *bounded system*⁸¹, yang menyatakan bahwa studi kasus berfokus pada sistem yang dibatasi oleh waktu, tempat, dan partisipan tertentu. Di sisi lain, pendekatan ini juga bersifat eksploratif karena mencoba menelaah penerapan teknologi pembelajaran multisensori yang belum banyak dikaji secara empiris dalam pendidikan anak dengan ASD.

Pemilihan metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru, serta persepsi dan dampak yang dirasakan oleh siswa secara lebih detail. Melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, peneliti berupaya memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai implementasi *Wayground* dalam pembelajaran harian di

⁸⁰ J. W. Creswell and V. L. Plano Clark, *Designing and Conducting Mixed Methods Research (3rd Ed.)*. (New York: SAGE Publications., 2018).

⁸¹ R. E. Stake, *The Art of Case Study Research* (Sage Publications, 1995).

SLB. Seperti disampaikan Sugiyono, studi kasus kualitatif digunakan ketika peneliti ingin menelusuri secara rinci latar belakang dan dinamika sosial yang melingkupi subjek penelitian ⁸². Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan menghasilkan kontribusi konseptual dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran digital yang inklusif dan adaptif untuk siswa autis di SLB.

B. Situasi Sosial dan Subjek Penelitian

Situasi sosial dalam penelitian ini meliputi tempat, pelaku, dan aktivitas yang berkaitan dengan manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya penerapan media pembelajaran digital berbasis multisensori yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa autis.

Pelaku yang terlibat dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, siswa autis, serta orang tua siswa sebagai informan pendukung. Adapun aktivitas yang menjadi fokus penelitian adalah manajemen implementasi *Wayground* yang mencakup aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, yang merupakan salah satu sekolah luar biasa dengan cakupan peserta didik dari berbagai jenjang, dari SD sampai dengan SMA. Dari jumlah tersebut, terdapat 23 siswa yang berada di kelas autis jenjang SD, terdiri atas 12 siswa program akademik dan 11 siswa dalam program terapi. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada ketersediaan kelas khusus autis, penggunaan media pembelajaran digital seperti *Wayground*, serta adanya dukungan manajerial dari pihak sekolah dalam pengembangan model pembelajaran adaptif dan multisensori. Peneliti menetapkan subjek penelitian secara purposif, yaitu kepala sekolah (aspek manajerial), guru kelas autis SD, serta siswa sebagai konteks observasi pembelajaran multisensori.

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

C. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama di lapangan melalui interaksi peneliti dengan subjek penelitian. Menurut Creswell, data primer dalam penelitian kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, catatan lapangan, serta dokumen yang dihasilkan langsung oleh partisipan penelitian. Data primer digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses manajemen implementasi *Wayground* yang meliputi aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran multisensori bagi siswa autis

Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui:

- a) Wawancara mendalam, yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, siswa autis (sesuai kemampuan komunikasi), dan orang tua siswa;
- b) Observasi, yang dilakukan terhadap proses pembelajaran multisensori menggunakan media *Wayground* di kelas;
- c) Dokumen lapangan, berupa perangkat pembelajaran, catatan evaluasi, serta dokumen yang berkaitan langsung dengan implementasi *Wayground*.

Karakteristik data primer dalam penelitian ini bersifat faktual, kontekstual, aktual, dan menggambarkan pengalaman serta praktik yang terjadi secara langsung di lapangan. Data tersebut menjadi sumber utama dalam menganalisis bagaimana manajemen implementasi media pembelajaran digital diterapkan pada pembelajaran siswa autis.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai dokumen dan sumber tertulis yang relevan dengan fokus penelitian. Data tersebut meliputi profil SLB Negeri 01 Rejang Lebong, dokumen kurikulum, modul ajar, perangkat pembelajaran, dokumen pelaksanaan pembelajaran, foto kegiatan, arsip administrasi sekolah, serta dokumen yang berkaitan dengan penggunaan media

Wayground dalam pembelajaran. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari buku-buku ilmiah, artikel jurnal nasional dan internasional, hasil penelitian terdahulu, serta berbagai dokumen resmi yang berkaitan dengan manajemen pendidikan, pembelajaran multisensori, pendidikan anak autis, dan penggunaan media pembelajaran digital.

Data sekunder dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung yang digunakan untuk memperkuat, memverifikasi, dan melengkapi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penggunaan berbagai sumber data tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Data dikumpulkan dengan mengacu pada fokus penelitian yang didasarkan pada fungsi manajemen yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan evaluasi/pengawasan (*controlling*)⁸³. Oleh karena itu, seluruh proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi diarahkan untuk memperoleh informasi terkait bagaimana sekolah dan guru merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, serta mengevaluasi implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif, mendalam, dan sesuai dengan konteks penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui berbagai sumber dan teknik untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai

⁸³ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," 2021.

fenomena yang diteliti ⁸⁴. Senada dengan itu penggunaan berbagai teknik pengumpulan data memungkinkan peneliti melakukan triangulasi sehingga dapat meningkatkan kredibilitas dan keterpercayaan data penelitian ⁸⁵. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena bertujuan memperoleh data yang sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan secara alamiah (*natural setting*) dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui berbagai prosedur, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan penggunaan berbagai sumber data lainnya untuk menghasilkan deskripsi yang komprehensif ⁸⁶. Selain itu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai teknik dan sumber data untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian ⁸⁷.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang berkaitan dengan manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pemilihan ketiga teknik tersebut didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh data yang faktual, kontekstual, dan mendalam mengenai proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi implementasi *Wayground* dalam pembelajaran multisensori.

1) Observasi

⁸⁴ J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th Ed.)* (New York: SAGE Publications., 2018).

⁸⁵ Sugiyono., *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta., 2020).

⁸⁶ Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th Ed.)*.

⁸⁷ Sugiyono., *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek dan aktivitas yang diteliti. Observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan perilaku, proses kerja, dan aktivitas sosial yang berlangsung secara alamiah⁸⁸. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif pasif, yaitu peneliti hadir di lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Adapun aspek yang diamati meliputi:

- a) Perencanaan pembelajaran
- b) Pengorganisasian pembelajaran
- c) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground*
- d) Aktivitas multisensori siswa autis selama proses pembelajaran
- e) Evaluasi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah pedoman observasi, catatan lapangan, kamera, dan lembar dokumentasi. Penggunaan observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai implementasi pembelajaran berbasis media digital pada siswa autis, sebagaimana direkomendasikan dalam berbagai penelitian mengenai penggunaan teknologi pendidikan pada peserta didik berkebutuhan khusus.

2). Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung dengan informan untuk memperoleh informasi secara rinci dan mendalam. Wawancara kualitatif memungkinkan peneliti memahami pengalaman, persepsi, dan makna yang dibangun oleh partisipan terhadap fenomena yang diteliti⁸⁹.

⁸⁸ PD Sugiyono, *Quantitative, Qualitative, and R&D Research Methods* (Bandung: Alfabeta, 2018), https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.

⁸⁹ Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th Ed.).

Dalam penelitian ini, wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur. Teknik ini dipilih karena memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk mengeksplorasi informasi yang berkembang selama proses wawancara, namun tetap berpedoman pada fokus penelitian.

a. Kepala Sekolah/ Waka kurikulum

Wawancara dengan kepala sekolah bertujuan memperoleh informasi mengenai: perencanaan program pembelajaran, pengorganisasian pelaksanaan pembelajaran, pengawasan pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi implementasi *Wayground*.

b. Guru Kelas dan Guru Pendamping Khusus

Wawancara dengan guru bertujuan memperoleh informasi mengenai: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground*, penerapan pembelajaran multisensori, evaluasi pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

c. Orang Tua Siswa

Wawancara dengan orang tua bertujuan memperoleh informasi mengenai: dukungan belajar siswa di rumah dan perkembangan kemampuan belajar siswa setelah penggunaan *Wayground*.

Instrumen yang digunakan dalam wawancara meliputi pedoman wawancara, alat perekam suara, buku catatan lapangan, dan lembar transkrip wawancara. Penggunaan wawancara mendalam diharapkan mampu menghasilkan data yang kaya, mendalam, dan sesuai dengan konteks penelitian.

d. Siswa Autis

Data yang dikumpulkan dari siswa autis difokuskan pada pengalaman belajar dan respons siswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Aspek yang dikaji meliputi respons siswa terhadap penggunaan *Wayground*, seperti perasaan senang, ketertarikan, atau kurang tertarik selama mengikuti pembelajaran, serta ketertarikan terhadap tampilan visual dan audio yang disajikan. Selain itu, penelitian juga mengkaji keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang mencakup keaktifan mengikuti kegiatan belajar, partisipasi

dalam menjawab soal atau menyelesaikan aktivitas pada *Wayground*, serta kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.

Pengalaman belajar siswa juga menjadi fokus penelitian, meliputi kemudahan dalam memahami materi melalui penggunaan *Wayground*, pengalaman belajar melalui gambar, suara, dan aktivitas interaktif, serta preferensi siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Wayground* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya, penelitian ini juga mengamati perubahan perilaku belajar siswa, seperti tingkat konsentrasi selama pembelajaran, motivasi belajar, dan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

3). Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengkajian berbagai dokumen tertulis, visual, maupun arsip yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai sumber data pendukung yang dapat memperkuat hasil observasi dan wawancara⁹⁰.

Dokumentasi dikumpulkan untuk mendukung data pada setiap fungsi manajemen (POAC), meliputi:

- a) Modul ajar dan perangkat pembelajaran (*planning*)
- b) Struktur organisasi dan pembagian tugas (*organizing*)
- c) Foto dan video kegiatan pembelajaran (*actuating*)
- d) Hasil evaluasi dan laporan perkembangan siswa (*controlling*)

Data dokumentasi digunakan untuk memverifikasi, melengkapi, dan memperkuat data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penggunaan berbagai sumber data tersebut memungkinkan peneliti melakukan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga kredibilitas data penelitian dapat terjaga.

Untuk memastikan validitas data, peneliti menerapkan triangulasi teknik dan triangulasi sumber, melakukan pengecekan ulang hasil wawancara (*member check*), serta melakukan pengamatan secara berulang di lapangan. Dengan demikian, proses pengumpulan data diharapkan mampu menghasilkan data yang valid, reliabel, dan

⁹⁰ N. K. Denzin and Y. S. (Eds.). Lincoln, *Handbook of Qualitative Research* (The Sage, 2011).

sesuai dengan tujuan penelitian mengenai manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis dalam mengorganisasikan, mengelompokkan, menginterpretasikan, dan menarik makna dari data yang telah diperoleh selama penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara terus-menerus sejak sebelum memasuki lapangan, selama proses pengumpulan data, hingga setelah seluruh data terkumpul. Analisis data kualitatif merupakan proses mempersiapkan, mengorganisasikan, mengodekan, mengembangkan tema, serta menginterpretasikan makna data untuk menjawab fokus penelitian⁹¹. Sejalan dengan itu, analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif dan dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai tingkat kejenuhan⁹².

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan model analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*)⁹³. Model analisis ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan analisis secara sistematis, mendalam, dan berkelanjutan terhadap fenomena manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme. Selain itu, model analisis Miles dan Huberman dinilai sesuai digunakan dalam penelitian kualitatif studi kasus karena mampu menggambarkan hubungan antara proses pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif.

Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan berdasarkan fokus penelitian yang mengacu pada fungsi manajemen George R. Terry, yaitu

⁹¹ Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th Ed.).

⁹² Sugiyono., *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.

⁹³ M. B. Miles and A. M Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Jakarta: UI Press, 2007).

perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan evaluasi atau pengawasan (*controlling*)⁹⁴. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dianalisis berdasarkan keempat fokus tersebut untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilahan, penyederhanaan, dan pengelompokan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan matriks untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara terus-menerus sehingga diperoleh temuan penelitian yang valid dan sesuai dengan kondisi lapangan.

F. Uji Keterpercayaan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data tidak diukur melalui validitas dan reliabilitas sebagaimana pada penelitian kuantitatif, melainkan menggunakan konsep keterpercayaan (*trustworthiness*) yang meliputi kredibilitas (*credibility*), transferabilitas (*transferability*), dependabilitas (*dependability*), dan konfirmabilitas (*confirmability*). Keempat kriteria tersebut digunakan untuk menjamin bahwa hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan, konsistensi, objektivitas, dan keterterapan yang memadai⁹⁵. Sejalan dengan itu, peneliti kualitatif perlu menerapkan berbagai strategi validasi untuk meningkatkan akurasi temuan penelitian⁹⁶, sedangkan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui berbagai teknik pemeriksaan, seperti triangulasi, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan *member check*⁹⁷. Dalam penelitian ini,

⁹⁴ Terry, "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi.," 2021.

⁹⁵ Yvonna S Lincoln and Egon G Guba, *Naturalistic Inquiry* (Beverly Hills: Sage Publications, 1985).

⁹⁶ Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th Ed.)*.

⁹⁷ Sugiyono., *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.

pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Untuk menjamin kredibilitas data, peneliti melakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, serta *member check* kepada informan penelitian. Transferabilitas dilakukan dengan menyajikan deskripsi yang rinci, sistematis, dan kontekstual mengenai latar penelitian, karakteristik informan, serta proses penelitian sehingga memungkinkan pembaca menilai keterterapan hasil penelitian pada konteks lain yang serupa. Dependabilitas dilakukan melalui audit proses penelitian secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian, yang didokumentasikan secara sistematis dan dikonsultasikan dengan pembimbing.

Selanjutnya, konfirmabilitas dilakukan dengan menjaga objektivitas peneliti melalui penyimpanan jejak audit (*audit trail*), dokumentasi data mentah, hasil transkrip wawancara, catatan lapangan, serta hasil analisis yang dapat ditelusuri kembali sumbernya. Untuk meminimalkan bias penelitian, peneliti menerapkan reflektivitas, melakukan pengecekan silang antar sumber data, serta membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara berulang. Selain itu, proses analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi". Dengan demikian, penerapan berbagai prosedur tersebut diharapkan dapat menghasilkan temuan penelitian yang akurat, konsisten, dapat dipertanggung jawabkan, dan mampu menjawab fokus penelitian secara mendalam.

G. Rencana dan Waktu Penelitian

Rencana penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan peneliti sejak persiapan penelitian hingga penyusunan laporan akhir. Dalam penelitian kualitatif, proses penelitian bersifat fleksibel dan dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan data di lapangan. Adapun tahapan penelitian ini meliputi tahap

persiapan, tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyusunan laporan penelitian.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan awal yang bertujuan untuk mempersiapkan pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan proposal penelitian, studi pendahuluan, konsultasi dengan dosen pembimbing, seminar proposal, revisi proposal, pengurusan surat izin penelitian, serta penyusunan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh izin penelitian. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumentasi di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Pengumpulan data dilakukan secara berulang hingga mencapai kejenuhan data (*data saturation*), sehingga diperoleh data yang lengkap dan sesuai dengan fokus penelitian.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilihan, penyederhanaan, dan pengelompokan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan matriks untuk memudahkan proses pemahaman dan interpretasi data. Tahap terakhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan untuk memperoleh temuan penelitian yang valid, kredibel, dan sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

4. Tahap Penyusunan Laporan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra lapangan, tahap pengumpulan data lapangan, tahap analisis data, dan tahap penyusunan laporan. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar proses

penelitian berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1

Tahap Penyusunan Laporan

Tahap Penelitian	Kegiatan	Output	Waktu Pelaksanaan
Tahap Pra-Lapangan	- Pengajuan judul dan penyusunan proposal penelitian - Konsultasi dengan dosen pembimbing- Penyusunan instrumen penelitian - Observasi pendahuluan - Pengurusan perizinan penelitian - Penyiapan perangkat pengumpulan data	Proposal Penelitian disetujui, instrumen penelitian tersusun, dan izin penelitian diperoleh	Juli–Agustus 2025
Tahap Pengumpulan Data Lapangan	-Observasi Kegiatan Pembelajaran Wawancara mendalam dengan informan penelitian -Pengumpulan Dokumentasi -Pencatatan dan pengorganisasian data lapangan	Data primer dan data sekunder terkumpul lengkap sesuai fokus penelitian	September-Oktober 2025
Tahap Analisis	-Transkripsi Hasil wawancara - Kondensasi dan pengkodean data -Pengelompokan kategori dan tema -Penyajian data -Penarikan Kesimpulan sementara dan verifikasi	Data terorganisasi, tema-tema penelitian terbentuk, dan kesimpulan sementara diperoleh	November - Desember 2025
Tahap Penyusunan Laporan	-Penyusunan BAB IV (Temuan Penelitian dan Pembahasan) -Penyusunan BAB V(Penutup)	Naskah tesis lengkap, telah direvisi, dan siap untuk diujikan	Januari–Juni 2026

	-Konsultasi dan revisi dengan dosen pembimbing -Finalisasi laporan Tesis - Persiapan seminar hasil dan ujian tesis		
--	--	--	--

BAB IV DESKRIPSI LOKASI, TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Profil SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Gambaran umum penelitian ini berangkat dari konteks penyelenggaraan pendidikan khusus di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Wilayah ini berada pada kawasan pegunungan dengan karakteristik sosial masyarakat yang

relatif homogen dan menjunjung nilai kekeluargaan. Pola relasi sosial yang kolektif tersebut berpengaruh terhadap dukungan keluarga dan lingkungan terhadap pendidikan anak berkebutuhan khusus. Dalam konteks ekonomi, mayoritas orang tua peserta didik berasal dari kelompok menengah hingga menengah ke bawah, sehingga akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet di rumah masih terbatas. Kondisi ini menjadikan sekolah sebagai pusat utama penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan Profil SLB Negeri 01 Rejang Lebong di SLB Negeri 01 Rejang Lebong, sebuah satuan pendidikan khusus negeri yang menyelenggarakan layanan pada jenjang SD, SMP, dan SMA. Secara kelembagaan, sekolah ini berada di bawah naungan pemerintah daerah dan menerapkan kurikulum yang dimodifikasi sesuai kebutuhan individual peserta didik. Jumlah keseluruhan peserta didik tercatat sebanyak 134 siswa, yang terdiri atas 93 siswa jenjang SD, 26 siswa jenjang SMP, dan 15 siswa jenjang SMA ⁹⁸.

Data ini menunjukkan bahwa jenjang SD menjadi unit dengan jumlah peserta didik terbesar dan menjadi fokus utama layanan pendidikan khusus. Pada jenjang SD terdapat 23 siswa dengan *Autism Spectrum Disorder* yang tersebar dalam dua program, yaitu 12 siswa pada program akademik dan 11 siswa pada program terapi ⁹⁹.

Siswa pada program akademik mengikuti pembelajaran berbasis kurikulum adaptif di kelas, sedangkan siswa pada program terapi memperoleh layanan intervensi yang lebih intensif dan terstruktur. Variasi tingkat kemampuan ini mencerminkan heterogenitas kebutuhan dukungan, mulai dari kategori ringan yang mampu mengikuti pembelajaran digital dengan pendampingan terbatas hingga kategori yang memerlukan bantuan penuh. Dari sisi institusional, sekolah telah mulai memanfaatkan teknologi pembelajaran, termasuk penggunaan platform *Wayground* sebagai media digital berbasis gamifikasi. Implementasi awal dilakukan pada kelas autis program akademik. Namun, pemanfaatannya masih lebih dominan sebagai alat evaluasi dibandingkan sebagai bagian integral dari

⁹⁸ Dokumen SLB Negeri 01 Rejang Lebong (2026).

⁹⁹ Dokumen SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

desain pembelajaran multisensori yang sistematis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pembelajaran yang berjalan.

Lingkungan belajar di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dirancang secara adaptif dengan penyediaan ruang kelas khusus autisme dan ruang terapi. Proses pembelajaran menekankan struktur, rutinitas, dan penggunaan media konkret. Meski demikian, integrasi unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam satu skema pembelajaran digital masih menghadapi tantangan, antara lain keterbatasan kompetensi digital guru, belum tersusunnya perencanaan pembelajaran digital yang terstruktur, serta keterbatasan sarana pendukung.

Dengan demikian, konteks penelitian ini berada pada persinggungan antara kebutuhan pedagogis siswa autisme yang memerlukan pendekatan multisensori terencana dan kapasitas institusional sekolah dalam mengintegrasikan teknologi secara sistematis. SLB Negeri 01 Rejang Lebong merepresentasikan setting penelitian yang relevan untuk mengkaji secara empiris implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori, baik dari dimensi sosial, ekonomi, geografis, maupun manajerial.

a. Sejarah Singkat Sekolah



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Pada awal berdirinya, sekolah ini bernama Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Nomor 93 Air Bang yang berbantuan sebagai sekolah Negeri yang beralamat di Jalan Stadion. Pada tanggal April 2008, Pemerintah melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan mengubah nama dan status Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Nomor 93 Air Bang menjadi Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) yang dipimpin oleh Bapak Raden Sunardi, S.Pd.

Pada tahun pelajaran 2011/2012 sekolah tersebut menjadi nama Sekolah Pendidikan Khusus yang diresmikan oleh Direktorat Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Jakarta. Di bawah pimpinan Bapak Raden Sunardi, S.Pd pada tanggal 1 Februari 2012 SLB Negeri Curup beralih tempat, menempati baru di Jalan

Sidomulyo Kel. Tempel Rejo Kec.Curup Selatan Kabupaten. Rejang Lebong hingga sekarang. Pada tanggal 09 Januari 61 2019 SLB Negeri Curup resmi berubah nama menjadi SLB Negeri 1 Rejang Lebong¹⁰⁰.

Kepala Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Rejang Lebong dari awal berdiri sampai sekarang dapat diurutkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Nama Kepala Sekolah

No	Nama	Tahun Tugas
1	Wardoyo	1983-1999
2	Selamet Yoga Yujono S.Pd	1999-2007
3	Raden Sunardi S.Pd	28 juli 2007-2014
4	Agus Setyabudi S.Pd	27 oktober 2014-2025
5	Rosdi.S.Pd	17 April 2025 sampai dengan sekarang

Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Guru SLB Negeri 01 Rejang Lebong

No	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan	Status
1	Rosdi, S.Pd	L	S1/B. Inggris/1996	Kepala Sekolah	PNS
2	Ririn Sulastri, S.Pd	P	S1/PLB/2006	Guru Kelas	PNS
3	Andri Setyowati, S.Pd	P	S1/PLB/2006	Guru Kelas	PNS
4	Cory Zoeniawati, S.Pd	P	S1/PLB/2009	Guru Kelas	PNS
5	Dwi Ayu Lestari, S.Pd	P	S1/PLB/2006	Guru Kelas	PNS
6	Aswar, S.Pd	L	S1/PLB/2012	Guru Kelas	PNS
7	Budi Santoso, M.Pd	L	S2/PLB/2020	Guru Kelas	PNS

¹⁰⁰ SLB Negeri 01 Rejang lebong, "Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong," n.d.

8	Gustin Kusumastuti, S.Pd	P	S1/PLB/2013	Guru Kelas	PPPK
9	Oka Khairunnisa, S.Pd	P	S1/PLB/2021	Guru Kelas	PPPK
10	Rara Agni Fitriana, S.Pd	P	S1/PLB/2021	Guru Kelas	PPPK
11	Wahyu Amilya, S.Pd	P	S1/PLB/2021	Guru Kelas	PPPK
12	Fahrul Rozi, S.Pd	L	S1/Pend. B. Indo/2013	Guru Mapel	PPPK
13	Bopy Randani, S.Pd	L	S1/Pend. Biologi/2016	Guru Mapel	PPPK
14	Reski Prasetya, S.Pd	L	S1/Pend. Olahraga/2015	Guru Olahraga	PPPK
15	Renti Novita Sari, S.Pd	P	S1/PAI/2024	Guru PAI	Honorar
16	Enita Linda, S.Pd	P	S1/PAI/2008	Guru PAI	Honorar
17	Wulan Okta Rizki, S.Pd	P	S1/PGMI/2020	Guru Kelas	Honorar
18	Putri Hari Ningrum, S.Pd	P	S1/PPKN/2015	Guru Kelas	Honorar
19	Reni Ramadani, S.Pd	P	S1/PLB/2024	Guru Kelas	Honorar
20	Elisa H. Wijayanti, S.Pd	P	S1/PAI/2013	Guru PAI	Honorar
21	Apriliani Tri Lestari, S.Pd	P	S1/Pend. B. Ing/2022	Guru B. Inggris	Honorar
22	Arti Ilusi, S.Pd	P	S1/Pend. B. Ing/2008	Guru B. Inggris	Honorar
23	Septiana Anke Femia, S.Pd	P	S1/PLB/2024	Guru Kelas	Honorar
24	Desi Agustina Sari, S.Pd	P	S1/Pend. Kimia/2024	Guru Kelas	Honorar
25	Nadia Dita Chendi, S.Pd	P	S1/PLB/2022	Guru Kelas	

Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Table 4.3
Tenaga Kependidikan

No	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan	Status
1	Desmita, A.Md	P	D3/Manajemen/2004	Arsiparis	PNS
2	Suriani Wartiman, Amd.Kep	P	D3/Keperawatan/2006	Pengelola Layanan	PPPK

3	Anton Afandi	L	SMA/IPS/2014	Operator	PPPK
4	Rahmada Saputra	L	SMK/Manajemen/2005	Operator	PPPK
5	Nofridawati	P	SMA/IPS/1989	Penata Busana	Honorar
6	Arie Pramudya, S.Sos	L	S1/Kom. Penyiaran/2020	Operator	Honorar
7	Winda Oktavia, SE	P	S1/Ekonomi Syariah/2024	Tata Usaha	Honorar
8	Anggi Akbar, SE	L	S1/Perbankan Syariah/2022	Tata Usaha	Honorar

Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Tenaga pendidik dan kependidikan di SLB Negeri 01 Rejang Lebong terdiri dari guru dengan latar belakang pendidikan yang beragam serta didukung oleh tenaga kependidikan yang membantu operasional sekolah. Sebagian besar guru berperan sebagai guru kelas yang menangani langsung peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya pada jenjang SDLB. Selain itu, terdapat guru mata pelajaran serta tenaga kependidikan seperti operator dan staf tata usaha yang mendukung administrasi sekolah. Komposisi ini menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sumber daya manusia yang cukup dalam mendukung proses pembelajaran, meskipun tetap diperlukan peningkatan kompetensi khusus dalam penanganan siswa berkebutuhan khusus, terutama siswa autis.

b. Identitas Sekolah

Tabel 4.4
Identitas Sekolah

NPSN/NSS	10700659/ 801260502011
Jenjang Pendidikan	SDLB, SMPLB, SMALB
Status Sekolah	Negeri
Alamat	Jl.Sidomulyo
Desa/Kelurahan	Tempel Rejo
Kode Pos	39124
Kecamatan	Curup Selatan
SK Pendirian Sekolah	2012
Tgl SK Pendirian	02 Februari 2012

SK Izin Operasional	814/319.I/10/Dikprov
Tgl SK Izin Operasional	03 Januari 2014
Email	slbnrejanglebong@gmail.com
Jumlah Siswa/Jumlah Rombel	Kelas SDLB 20 / 93 orang Kelas SMPLB 8 / 26 orang Kelas SMALB 7 /15 orang JUMLAH = 134 orang
Identitas Kepala Sekolah	
Nama	Rosdi.S.Pd
NIP	196811021998011001
Tempat Tanggal Lahir	Sungailiat,02 November 1968
Pangkat/Golongan/TMT	Pembina Utama Muda, IV/c/ 01 Agustus 2024
Pendidikan/Jurusan/Tahun	S.1 Pendidikan Bahasa Inggris

Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

c. Visi dan Misi Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Rejang Lebong

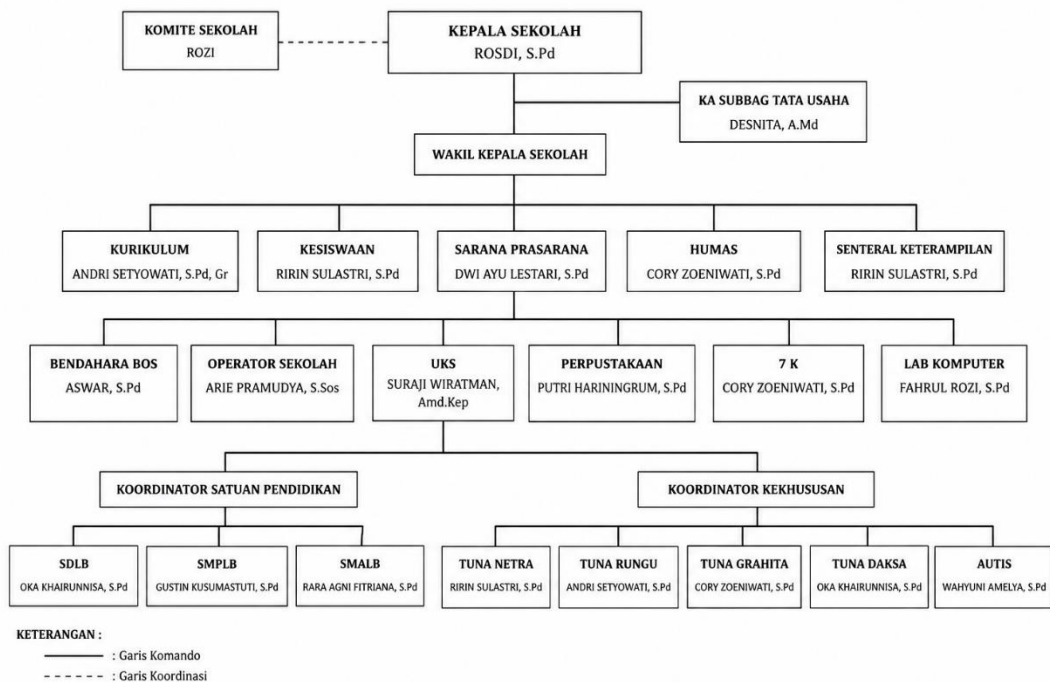
Visi : Unggul di bidang akademis dan keterampilan untuk memebekali kemandirian siswa berdasarkan pada nilai-nilai budaya dan agama.

Misi :

1. Menanamkan keyakinan/aqidah melalui pengamatan agama
2. Mengembangkan pengetahuan di bidang akademik, keterampilan, bahasa, olahraga dan seni budaya, sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan siswa.
3. Meningkatkan Mutu Pendidikan Siswa sesuai tuntunan masyarakat dan perkembangan IPTEK
4. Meningkatkan keprofesionalisme Guru
5. Menjalin kerjasama dengan Instansi Terkait

d. Struktur Organisasi Sekolah SLB Negeri 01 Rejang lebong

**STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH
SLB NEGERI 01 REJANG LEBONG**



Sumber: Dokumen Struktur Organisasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026

e. Tugas Dan Fungsi Masing-Masing Unsur Organisasi

Tabel 4.5

Tugas Dan Fungsi Masing-Masing Unsur Organisasi

No	Jabatan/Unit	Tugas	Fungsi
----	--------------	-------	--------

1	Kepala Sekolah	Memimpin penyelenggaraan pendidikan, menyusun program kerja, mengelola sumber daya sekolah, melaksanakan supervisi, dan evaluasi program sekolah.	Sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator, dan motivator.
2	Komite Sekolah	Memberikan pertimbangan, dukungan, pengawasan, dan menjalin kerja sama dengan masyarakat.	Fungsi pemberi pertimbangan, pendukung, pengontrol, dan mediator.
3	Wakil Kepala Sekolah	Membantu kepala sekolah dalam pelaksanaan program, koordinasi, dan pengawasan kegiatan sekolah.	Fungsi koordinasi, pengawasan, dan pelaksana kebijakan kepala sekolah.
4	Kepala Subbagian Tata Usaha	Mengelola administrasi sekolah, kepegawaian, peserta didik, dan kearsipan.	Fungsi administrasi, pelayanan, dokumentasi, dan pelaporan.
5	Koordinator Kurikulum	Menyusun program kurikulum, mengatur jadwal pembelajaran, dan mengevaluasi pelaksanaan kurikulum.	Fungsi perencanaan, koordinasi, monitoring, dan evaluasi pembelajaran.
6	Koordinator Kesiswaan	Mengelola administrasi peserta didik, pembinaan karakter, dan kegiatan kesiswaan.	Fungsi pembinaan, pengawasan, dan pengembangan potensi peserta didik.
7	Koordinator Sarana dan Prasarana	Mengelola, memelihara, dan menyediakan sarana serta prasarana sekolah.	Fungsi perencanaan, pengelolaan, pemeliharaan, dan pengawasan sarana.
8	Koordinator Humas	Menjalin hubungan dengan masyarakat, orang tua, dan lembaga terkait.	Fungsi komunikasi, koordinasi eksternal, dan publikasi.
9	Sentral Keterampilan	Mengembangkan program keterampilan dan pembelajaran vokasional peserta didik.	Fungsi pengembangan keterampilan, kemandirian, dan evaluasi keterampilan.

10	Bendahara BOS	Mengelola dana BOS, menyusun laporan keuangan, dan pertanggungjawaban anggaran.	Fungsi administrasi keuangan, pengelolaan anggaran, dan pelaporan.
11	Operator Sekolah	Mengelola data pokok pendidikan dan sistem informasi sekolah.	Fungsi pengelolaan data, administrasi digital, dan pelaporan.
12	Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	Memberikan pelayanan kesehatan dan pembinaan perilaku hidup sehat.	Fungsi pelayanan kesehatan, pendidikan kesehatan, dan pencegahan penyakit.
13	Perpustakaan	Mengelola koleksi pustaka dan menyediakan sumber belajar.	Fungsi edukatif, informatif, penelitian, dan rekreatif.
14	Tim 7K	Menjaga kebersihan, keamanan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan, kerindangan, dan kesehatan lingkungan sekolah.	Fungsi pemeliharaan lingkungan, pengawasan, dan pembinaan budaya sekolah.
15	Laboratorium Komputer	Mengelola laboratorium komputer dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi.	Fungsi pembelajaran, pelayanan, dan pemeliharaan teknologi.
16	Koordinator Satuan Pendidikan (SDLB, SMPLB, SMALB)	Mengelola pembelajaran pada masing-masing jenjang pendidikan dan melakukan evaluasi.	Fungsi koordinasi, pengawasan, dan pembinaan akademik.
17	Koordinator Kekhususan (Tunanetra, Tunarungu, Tunagrahita, Tunadaksa, Autis)	Mengelola layanan pendidikan sesuai kebutuhan khusus peserta didik dan membimbing guru serta siswa.	Fungsi koordinasi layanan khusus, pembinaan akademik, dan pendampingan peserta didik berkebutuhan khusus.

Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

2. Kondisi Peserta Didik

a. Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Tabel 4.6

Jumlah Peserta Didik SLB Negeri 01 Rejang Lebong

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah Siswa
1	SDLB	93
2	SMPLB	26
3	SMALB	15
Total		134

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

b. Data Siswa Autis pada Jenjang SDLB

Table 4.7

Data Siswa Autis pada Jenjang SDLB

No	Kategori	Jumlah Siswa
1	Program Akademik	12
2	Program Terapi	12
Total		24

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Secara umum, siswa autis pada jenjang SDLB di SLB Negeri 01 Rejang Lebong memiliki kemampuan yang beragam. Sebagian siswa termasuk dalam kategori autisme ringan sehingga masih dapat mengikuti pembelajaran akademik dengan pendampingan terbatas dari guru. Sementara itu, sebagian lainnya membutuhkan dukungan yang lebih intensif melalui pembelajaran yang lebih terstruktur serta layanan terapi yang dilakukan secara berkala. Perbedaan kemampuan ini membuat proses pembelajaran tidak dapat diseragamkan, sehingga guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa.

Selain itu, kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa juga tidak sama. Beberapa siswa masih berada pada tahap awal perkembangan, terutama dalam memahami instruksi dan merespons kegiatan pembelajaran. Siswa dalam kondisi ini cenderung lebih mudah merespons melalui bantuan visual dan memerlukan pendampingan langsung dalam setiap aktivitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa

variasi kemampuan siswa menjadi tantangan dalam pengelolaan pembelajaran di kelas autis.

Di sisi lain, siswa autis memiliki karakteristik belajar yang khas, seperti sulit mempertahankan konsentrasi dalam waktu lama, membutuhkan struktur kegiatan yang jelas, serta lebih mudah merespons rangsangan visual dibandingkan penjelasan verbal. Dalam praktik pembelajaran, siswa cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan secara visual, seperti gambar, warna, dan tampilan yang menarik, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kondisi tersebut mendorong sekolah untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan siswa, salah satunya melalui pendekatan multisensori. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai stimulus, seperti visual, auditori, dan kinestetik, agar siswa dapat memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, proses pembelajaran dirancang agar lebih adaptif, terarah, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Sebagai upaya mendukung pembelajaran tersebut, sekolah mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Dengan kondisi siswa yang beragam, penggunaan media pembelajaran multisensori menjadi salah satu strategi yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

3. Kondisi Sarana dan Lingkungan Pembelajaran

SLB Negeri 01 Rejang Lebong menyediakan sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya siswa autis. Sekolah memiliki ruang kelas khusus autis yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran akademik dengan pengaturan lingkungan belajar yang terstruktur agar siswa dapat lebih fokus mengikuti kegiatan belajar. Selain ruang kelas, tersedia pula ruang terapi yang dimanfaatkan untuk memberikan layanan intervensi kepada siswa yang memerlukan dukungan perkembangan perilaku, komunikasi, dan keterampilan sosial secara lebih intensif.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Guru Kelas yang menyatakan bahwa "*media pembelajaran masih menggunakan telepon pintar milik guru karena sekolah belum menyediakan perangkat khusus untuk mendukung penggunaan Wayground*"¹⁰¹.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dukungan fasilitas sekolah, khususnya perangkat digital, masih terbatas. Ketergantungan pada perangkat pribadi guru menyebabkan penggunaan *Wayground* belum dapat dilakukan secara optimal sehingga membatasi keterlibatan seluruh siswa secara bersamaan. Selain itu, penggunaan satu perangkat secara bergantian juga membatasi penerapan pembelajaran yang lebih individual sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa autisme.

Di sisi lain, sekolah sebenarnya telah mulai mengembangkan fasilitas pendukung teknologi, seperti penyediaan smart TV. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal dalam pembelajaran di kelas autisme. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti lokasi perangkat yang berada di ruang terpisah, keterbatasan mobilitas siswa autisme yang memerlukan adaptasi lingkungan, serta kebutuhan pengkondisian ulang siswa ketika berpindah ruang belajar. Kondisi ini membuat penggunaan smart TV belum terintegrasi secara rutin dalam kegiatan pembelajaran harian.

Selain keterbatasan perangkat teknologi, kondisi ruang kelas juga menjadi tantangan tersendiri. Jumlah siswa dalam satu ruang belum sepenuhnya sesuai dengan standar ideal untuk kelas autisme, sehingga berdampak pada tingkat fokus dan kenyamanan belajar siswa. Lingkungan belajar yang belum sepenuhnya ramah sensorik juga berpotensi memengaruhi konsentrasi siswa, terutama bagi mereka yang memiliki sensitivitas terhadap suara, cahaya, atau rangsangan tertentu.

Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengoptimalkan sarana yang tersedia dengan mengombinasikan media sederhana seperti gambar, alat peraga, dan pendekatan langsung sebelum menggunakan *Wayground*. Upaya ini menunjukkan

¹⁰¹ Gr Wahyuni Amilya, S.Pd, Wawancara tanggal 26 februari 2026 Pukul 09.00 wib (2026).

adanya adaptasi pedagogis yang dilakukan guru dalam mengatasi keterbatasan fasilitas.

Secara keseluruhan, kondisi sarana dan lingkungan pembelajaran di kelas autis masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam penyediaan perangkat teknologi yang memadai, penataan ruang belajar yang sesuai dengan kebutuhan sensorik siswa, serta integrasi fasilitas digital dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan. Hal ini penting agar implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap proses belajar siswa autis.

Tabel 4.8

Sarana dan Prasarana kelas Autis

N o	Jenis Sarana/ Prasarana	Ketersediaan	Kondisi	Pemanfaatan dalam <i>Wayground</i>	Keterangan
1	Smartphone (HP Guru)	Tersedia (terbatas)	Baik	Digunakan untuk mengakses dan menjalankan <i>Wayground</i>	Milik pribadi guru
2	Smart TV	Tersedia (terbatas)	Baik	Belum optimal digunakan dalam kelas autis	Berada di ruangan lain
3	Laptop/ Komputer	Terbatas	Cukup	Digunakan untuk membuat materi <i>Wayground</i>	Tidak tersedia di semua kelas
4	Jaringan Internet (WiFi/Data)	Tersedia	Cukup	Mendukung akses aplikasi <i>Wayground</i>	Bergantung pada jaringan
5	Proyektor/ Infocus	Terbatas	Baik	Menampilkan soal visual <i>Wayground</i>	Digunakan secara bergantian

6	Media Visual (Gambar/ Ilustrasi)	Tersedia	Baik	Mendukung pemahaman siswa dalam <i>Wayground</i>	Digunakan sebelum aplikasi
7	Speaker/ Mikrofon	Terbatas	Cukup	Menyediakan stimulus auditori	Tidak cocok untuk semua siswa
8	Ruang Kelas Autis	Tersedia	Kurang ideal	Tempat pelaksanaan pembelajaran	Jumlah siswa tidak sesuai standar
9	Meja dan Kursi Siswa	Tersedia	Cukup	Mendukung aktivitas belajar individual	Disesuaikan dengan kebutuhan
10	Modul Ajar Digital	Tersedia	Baik	Integrasi <i>Wayground</i> dalam pembelajaran	Digunakan sebagai asesmen

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Tabel ini menjelaskan sarana dan prasarana yang ada pada kelas autis yang menggunakan aplikasi *Wayground* ¹⁰².

a. Data Umum Sekolah

Tabel 4.9

Sarana dan Prasarana SLB Negeri 1 Rejang Lebong

No	Uraian	Keterangan
1	Nama Sekolah	SLB Negeri 01 Rejang Lebong
2	Keadaan Bulan	Maret 2026
3	Luas Bangunan	1.703 m ²
4	Luas Pekarangan	6.005 m ²
5	Luas Tanah	1.904 m ²
6	Daya Listrik	1.300 Watt / 200 Volt

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

¹⁰² Rejang lebong, "Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong."

b. Sarana Ruang

Tabel 5.0
Sarana Ruang SLB Negeri 1 Rejang Lebong

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	15
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Ruang Kasubag TU	1
5	Ruang TU	1
6	Ruang Waka	1
7	Ruang UKS	1
8	Ruang Keterampilan	1
9	Ruang TIK	1
10	Ruang Tata Rias/Salon	1
11	Ruang Musik/Kesenian	1
12	Ruang Tata Busana/Jahit	1
13	Ruang Tata Boga	1
14	Ruang Perpustakaan	1
15	Dapur	1
16	Gudang	1
17	WC/Toilet Kepala Sekolah	1
18	WC/Toilet Waka	1
19	WC/Toilet Guru Dikdas	1
20	WC/Toilet Siswa Dikdas	2
21	WC/Toilet Ruang TIK	1
22	WC/Toilet Sebelah TIK	1
23	WC/Toilet Anak Dikmen	2
24	WC/Toilet RKB	4
25	WC/Toilet Sebelah Dikdas	2

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

c. Alat Kantor / Elektronik

Tabel 5.1
Sarana Ruang SLB Negeri 1 Rejang Lebong

No	Sarana	Jumlah
1	Laptop	6
2	Chromebook	8
3	Printer A3	1
4	Printer Epson	4

5	Komputer	8
6	Infocus	8
7	Layar	5
8	Bluetooth Speaker	1
9	Tripod	2
10	Alat Pembuatan Video	1 set
11	Wifi	2
12	CCTV + Monitor	1
13	TV + Receiver	1
14	Kipas Angin	22
15	Keyboard (Upacara)	1
16	Alat Audio Tunarungu	5
17	Stabilizer	2
18	CPU	2
19	Microphone	2

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

d. Meubel / Perabot

Table 5.2
Sarana Meubel / Perabot

No	Sarana	Jumlah
1	Meja Waka	6
2	Kursi Kantor Hitam	5
3	Kursi Kantor Hitam Besar	2
4	Teralis Pintu	2
5	Teralis Jendela	22
6	Teralis Ventilasi	4
7	Tenda	2
8	Tong Sampah Drum	6
9	Genset	1
10	Kursi Besi Biru	50
11	Kursi Besi Putih	7
12	Kursi Tunggu	2

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

e. Buku Pelajaran

Tabel 5.3
Sarana Buku Pelajaran

No	Nama Buku	SDLB	SMPLB	SMALB	Jumlah
1	Agama	50	50	50	150
2	Buku Tema Interaksi ABK	500	450	400	1350
3	Seni Budaya	25	25	25	75
4	Penjaskes	25	25	25	75
5	TIK	10	10	10	30
6	Mulok	50	50	50	150
7	Buku Fiksi	100	100	100	700
8	Buku Non Fiksi	100	100	100	1087
9	Prakarya	25	25	25	299
Total		885	785	785	3916

Sumber: Dokumentasi Penelitian, SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

Sarana dan prasarana di SLB Negeri 01 Rejang Lebong secara umum sudah cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Ketersediaan ruang kelas, ruang keterampilan, serta fasilitas pendukung seperti ruang tata boga dan ruang musik menunjukkan bahwa sekolah telah berupaya menyediakan lingkungan belajar yang beragam dan fungsional. Namun, pemanfaatan sarana yang ada masih perlu dioptimalkan, terutama dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan kebutuhan khusus siswa autisme. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan fasilitas secara maksimal menjadi penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. Gambaran Penggunaan *Wayground* di Sekolah

Penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran di SLB Negeri 01 Rejang Lebong mulai diimplementasikan pada bulan Maret 2025 sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya siswa dengan autisme. Penerapan media ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa autisme yang cenderung merespons lebih baik terhadap rangsangan visual, auditori, serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Melalui penggunaan *Wayground*,

diharapkan proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, implementasi *Wayground* di kelas autis dilaksanakan oleh seorang guru yang memiliki tanggung jawab dalam merancang, melaksanakan, sekaligus mengevaluasi pembelajaran berbasis *Wayground*. Dalam pelaksanaannya, guru tersebut bekerja sama dengan guru pendamping khusus serta orang tua siswa untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Penelitian ini melibatkan delapan siswa autis yang menjadi subjek penelitian dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Wayground*.

Penggunaan *Wayground* di SLB Negeri 01 Rejang Lebong belum diterapkan pada seluruh mata pelajaran, melainkan pada mata pelajaran tertentu yang dinilai relevan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa autis. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, *Wayground* digunakan untuk menyajikan materi serta latihan tentang pengelompokan benda-benda yang terdapat di pasar, sehingga siswa dapat belajar melalui kombinasi gambar, teks, dan aktivitas interaktif. Sementara itu, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), *Wayground* dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami makna simbol-simbol pada lambang Garuda Pancasila melalui penyajian visual, kuis interaktif, dan latihan pengenalan simbol.

Dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran berbasis *Wayground* didukung oleh sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, yaitu satu unit laptop, satu unit proyektor, serta beberapa telepon pintar milik guru dan orang tua siswa yang digunakan sebagai perangkat pendukung pembelajaran. Pemanfaatan perangkat tersebut disesuaikan dengan kondisi kelas serta kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia menyebabkan proses pembelajaran dilaksanakan secara bergantian atau dengan pendampingan langsung dari guru dan guru pendamping khusus.

Penerapan *Wayground* dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran multisensori yang mengintegrasikan berbagai bentuk stimulasi

belajar. Stimulasi visual diberikan melalui penggunaan gambar, warna, dan animasi yang menarik; stimulasi auditori disajikan melalui suara dan instruksi audio; sedangkan stimulasi kinestetik diwujudkan melalui aktivitas memilih jawaban, menyentuh layar perangkat, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Pendekatan multisensori ini dipilih karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa autis yang membutuhkan pembelajaran yang konkret, sistematis, dan menarik.

Frekuensi penggunaan *Wayground* di kelas autis dilaksanakan sebanyak dua kali dalam satu bulan, terutama pada materi pembelajaran yang membutuhkan media visual dan aktivitas interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan guru, penggunaan *Wayground* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, di mana siswa menunjukkan antusiasme, konsentrasi, dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, media pembelajaran digital interaktif ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Meskipun demikian, implementasi *Wayground* di SLB Negeri 01 Rejang Lebong masih menghadapi sejumlah kendala, antara lain keterbatasan sarana pendukung, kondisi jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil, serta adanya perbedaan kemampuan dan karakteristik pada setiap siswa autis. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang baik melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi secara berkelanjutan agar implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dapat berjalan secara optimal dan efektif. Secara keseluruhan, penggunaan *Wayground* di SLB Negeri 01 Rejang Lebong telah menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa autis.

B. Temuan dan Analisis Hasil Penelitian

1. Perencanaan Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

a. Pemilihan Materi

Pemilihan materi pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan siswa autis. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"materi dipilih berdasarkan capaian pembelajaran dan kemampuan siswa. Kami mengutamakan materi yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa autis"* ¹⁰³.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memilih materi yang kontekstual dan disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa autis. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi yang digunakan berupa pengelompokan benda-benda yang terdapat di pasar, sedangkan pada mata pelajaran PPKn digunakan materi mengenai makna simbol-simbol pada lambang Garuda Pancasila.

Pada tahap perencanaan guru melakukan diskusi dan koordinasi terkait penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui rapat bersama yang bertujuan untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa autis

Dokumentasi kegiatan perencanaan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2



Sumber: Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong, 2026.

b. Penyusunan Modul Ajar

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan memasukkan penggunaan *Wayground* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses

¹⁰³ Gr Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara Pukul 09.00 wib (n.d.).

pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"perangkat pembelajaran disusun seperti biasa dalam modul ajar, kemudian media Wayground dimasukkan sebagai salah satu metode atau media pembelajaran yang digunakan"*¹⁰⁴. Berdasarkan hasil observasi, penyusunan modul ajar juga mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa autisme sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa autisme agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

c. Penentuan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang diterapkan menggunakan pendekatan multisensori dengan mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"kami menggunakan berbagai stimulasi, seperti gambar, suara, teks, dan aktivitas langsung sehingga siswa dapat belajar melalui lebih dari satu indera"*¹⁰⁵. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pendekatan multisensori melalui penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan aktivitas interaktif.

d. Persiapan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground* didukung oleh satu unit laptop, satu unit proyektor, serta beberapa telepon pintar milik guru dan orang tua siswa yang dimanfaatkan sebagai perangkat pendukung pembelajaran. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menjelaskan bahwa *"sekolah berupaya menyediakan fasilitas yang tersedia, seperti laptop, proyektor, dan telepon pintar. Jika terdapat keterbatasan fasilitas, guru menyesuaikan penggunaan media dengan sarana yang dimiliki sekolah"*¹⁰⁶. Guru

¹⁰⁴ Gr Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 27 februari 2026 pukul 09.30 wib (2026).

¹⁰⁵ Wahyuni Amilya, S.Pd, Wawancara tanggal 26 februari 2026 Pukul 09.00 wib.

¹⁰⁶ S.Pd Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib (2026).

Kelas juga menjelaskan bahwa *"meskipun perangkat yang tersedia masih terbatas, pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan cara bergantian dan pendampingan langsung kepada siswa"* ¹⁰⁷. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan perangkat yang tersedia secara bergantian sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Temuan ini menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat belum menjadi hambatan utama karena guru mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi sarana yang tersedia.

Guru juga menjelaskan bahwa keterbatasan sarana yang tersedia tidak menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran.

e. Persiapan Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan implementasi *Wayground* juga mencakup persiapan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Fasilitas yang digunakan meliputi satu unit laptop, satu unit proyektor, serta beberapa telepon pintar milik guru dan orang tua siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa *"sekolah berupaya menyediakan fasilitas yang tersedia, seperti laptop, proyektor, dan telepon pintar. Jika terdapat keterbatasan fasilitas, guru menyesuaikan penggunaan media dengan sarana yang dimiliki sekolah"* ¹⁰⁸. Guru Kelas juga menyampaikan bahwa *"walaupun perangkat yang tersedia masih terbatas, pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan cara bergantian dan pendampingan langsung kepada siswa"* ¹⁰⁹.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru mempersiapkan laptop, proyektor, dan telepon pintar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan perangkat dilakukan secara bergantian sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana tidak menjadi hambatan

¹⁰⁷ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara Pukul 09.00 wib.

¹⁰⁸ S.Pd Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).

¹⁰⁹ Gr Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).

utama dalam tahap perencanaan karena sekolah dan guru mampu mengoptimalkan fasilitas yang tersedia melalui pengaturan penggunaan perangkat secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, perencanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan siswa, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan dan penyusunan materi, penyusunan modul ajar, serta persiapan sarana dan prasarana pendukung. Seluruh tahapan tersebut disusun dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa autis sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan terarah. Temuan tersebut menjadi jawaban atas rumusan masalah pertama mengenai perencanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

2. Pengorganisasian Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengorganisasian implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilakukan melalui pembagian tugas dan tanggung jawab, pengelolaan sumber daya manusia, pengelolaan sarana dan prasarana, serta koordinasi antar pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pengorganisasian dilakukan untuk memastikan pelaksanaan pembelajaran berbasis *Wayground* dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa autis.

Berdasarkan hasil reduksi data, coding, dan kategorisasi, diperoleh empat tema utama dalam pengorganisasian implementasi *Wayground*, yaitu: (1) pembagian peran dan tanggung jawab, (2) pengelolaan sumber daya manusia, (3) pengelolaan sarana dan prasarana, serta (4) koordinasi antar pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

a. Pembagian Peran dan Tanggung Jawab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* melibatkan berbagai pihak yang memiliki peran dan tanggung jawab sesuai dengan tugas dan fungsinya. Pihak yang terlibat meliputi Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah

Bidang Kurikulum, Guru Kelas, Guru Pendamping Khusus, dan orang tua siswa. Kepala Sekolah berperan sebagai pengambil kebijakan, pemberi dukungan, serta pengawas pelaksanaan pembelajaran berbasis *Wayground*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa *"penggunaan Wayground ini berawal dari diskusi kami dengan guru terkait kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa autis. Kami melihat bahwa siswa lebih tertarik dengan media visual dan interaktif, sehingga sekolah mendukung penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran"* ¹¹⁰.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan terhadap implementasi *Wayground* melalui pembagian tugas yang jelas, koordinasi antarguru, serta penyediaan fasilitas yang tersedia di sekolah. Guru kelas bertanggung jawab menyusun dan melaksanakan pembelajaran menggunakan *Wayground*, Guru Pendamping Khusus mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan orang tua berperan memberikan pendampingan kepada siswa ketika pembelajaran memanfaatkan perangkat milik pribadi. Pembagian peran tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* dilaksanakan melalui kerja sama seluruh pihak yang terlibat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah dan efektif.

Selain Kepala Sekolah, Guru Kelas memiliki peran sebagai pelaksana utama pembelajaran menggunakan *Wayground*. Guru bertanggung jawab dalam merencanakan, menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"sebelum pembelajaran dilaksanakan, saya menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian memilih materi yang sesuai dengan kemampuan siswa dan menyusunnya ke dalam aplikasi Wayground"* ¹¹¹. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah menyusun materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa autis dan mengintegrasikannya ke dalam *Wayground* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

¹¹⁰ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib.

¹¹¹ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 27 februari 2026 pukul 09.30 wib.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Guru Kelas berperan sebagai pelaksana utama dalam implementasi *Wayground*, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi pembelajaran.

Sementara itu, Guru Pendamping Khusus berperan memberikan bantuan dan pendampingan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"kami mendampingi siswa ketika menggunakan media pembelajaran, membantu jika ada siswa yang kesulitan memahami instruksi, serta mengarahkan siswa agar tetap fokus selama pembelajaran berlangsung"* ¹¹². Hasil observasi menunjukkan bahwa Guru Pendamping Khusus memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat maupun memahami instruksi yang diberikan guru.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan individual menjadi bagian penting dalam implementasi *Wayground* karena membantu siswa autisme mengikuti proses pembelajaran secara lebih optimal sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

Hal ini dapat di lihat saat guru mendampingi siswa autisme belajar berikut ini



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026

Selain pihak sekolah, orang tua juga memiliki peran sebagai pendukung pembelajaran, khususnya ketika siswa melaksanakan kegiatan belajar di rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, diperoleh informasi bahwa *"kami mendampingi anak ketika belajar di rumah, membantu jika anak mengalami kesulitan menggunakan perangkat, dan memberikan motivasi agar anak tetap"*

¹¹² S.Pd. G.r Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026 (2026).

semangat belajar"¹¹³. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan *Wayground* membantu siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran di rumah, terutama ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau memahami instruksi yang diberikan guru.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* tidak hanya bergantung pada peran guru dan sekolah, tetapi juga memerlukan dukungan aktif dari orang tua. Kerja sama antara sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran multisensori yang efektif bagi siswa autisme.

b. Pengelolaan Sumber Daya Manusia

Hasil penelitian berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa setiap pihak yang terlibat melaksanakan perannya sesuai dengan fungsi masing-masing dalam mendukung implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Kepala Sekolah berperan memberikan arahan dan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground*. Guru Kelas berperan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sedangkan Guru Pendamping Khusus mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa "*sekolah memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa*"¹¹⁴. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sekolah memberikan ruang kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam memilih strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa autisme.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memiliki keleluasaan dalam menentukan materi, metode, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa. Guru juga berkolaborasi dengan Guru Pendamping Khusus selama proses pembelajaran untuk memberikan pendampingan kepada

¹¹³ ibu padhil, Orang Tua Siswa padhil wawancara tanggal 4 maret 2026 pukul 10.00wib (2026).

¹¹⁴ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib.

siswa yang memerlukan bantuan dalam memahami materi maupun mengoperasikan media *Wayground*.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa "*kami belajar secara mandiri untuk memahami penggunaan media pembelajaran digital agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa*"¹¹⁵. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya meningkatkan kompetensinya secara mandiri melalui berbagai sumber belajar guna mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil dokumentasi berupa pembagian tugas guru, jadwal mengajar, modul ajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa setiap guru telah melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing. Dokumen tersebut juga memperlihatkan adanya koordinasi antara Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Guru Kelas, dan Guru Pendamping Khusus dalam mendukung implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan sumber daya manusia dalam implementasi *Wayground* dilakukan secara fleksibel dan adaptif melalui pembagian tugas yang jelas, pemberian keleluasaan kepada guru untuk berinovasi, serta pengembangan kompetensi secara mandiri. Pengelolaan tersebut mendukung terlaksananya pembelajaran multisensori yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

c. Pengelolaan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground* didukung oleh beberapa sarana pembelajaran, yaitu satu unit laptop, satu unit proyektor, serta beberapa telepon pintar milik guru dan orang tua siswa. Sarana tersebut dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa autis.

¹¹⁵ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa "*sekolah berupaya menyediakan fasilitas yang tersedia, seperti laptop, proyektor, dan telepon pintar. Jika terdapat keterbatasan fasilitas, guru menyesuaikan penggunaan media dengan sarana yang dimiliki sekolah*"¹¹⁶. Selain itu, Guru Kelas juga menyampaikan bahwa "*walaupun perangkat yang tersedia masih terbatas, pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan cara bergantian dan pendampingan langsung kepada siswa*"¹¹⁷.

Hasil observasi menunjukkan bahwa laptop dan proyektor digunakan untuk kegiatan pembelajaran secara klasikal, sedangkan telepon pintar dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran individual dan pelaksanaan evaluasi melalui *Wayground*. Penggunaan perangkat dilakukan secara bergantian sehingga seluruh siswa tetap memperoleh kesempatan mengikuti pembelajaran sesuai dengan kondisi sarana yang tersedia.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana tidak menjadi hambatan utama dalam implementasi *Wayground*. Guru mampu menyesuaikan penggunaan perangkat yang tersedia melalui pengaturan jadwal dan pendampingan kepada siswa sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif.

d. Koordinasi Antar Pihak yang Terlibat

Hasil penelitian berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa koordinasi dalam implementasi *Wayground* dilakukan secara berkelanjutan antara Kepala Sekolah, Guru Kelas, Guru Pendamping Khusus, dan orang tua siswa. Koordinasi tersebut bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai pelaksanaan pembelajaran, memantau perkembangan siswa, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *Guru Pendamping Khusus*, diperoleh informasi bahwa "*koordinasi dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui perkembangan dan kendala yang dialami siswa*"¹¹⁸. Hasil observasi

¹¹⁶ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹¹⁷ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹¹⁸ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

menunjukkan bahwa koordinasi dilakukan secara rutin sebelum pembelajaran dimulai untuk mempersiapkan kegiatan belajar, serta setelah pembelajaran berakhir untuk mengevaluasi perkembangan dan kesulitan yang dialami setiap siswa.

Selain koordinasi di lingkungan sekolah, komunikasi juga dilakukan dengan orang tua untuk memantau perkembangan siswa selama belajar di rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, diperoleh informasi bahwa "*kami sering berkomunikasi dengan guru mengenai perkembangan anak selama mengikuti pembelajaran*"¹¹⁹. Hasil observasi menunjukkan bahwa komunikasi antara guru dan orang tua lebih banyak dilakukan melalui komunikasi langsung maupun aplikasi pesan singkat sehingga informasi mengenai perkembangan siswa dapat disampaikan secara berkelanjutan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa koordinasi dan komunikasi yang terjalin antara sekolah dan orang tua memberikan dukungan terhadap implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Melalui koordinasi yang berkesinambungan, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan perkembangan, kebutuhan, dan karakteristik masing-masing siswa autis.

3. Pelaksanaan Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilakukan melalui integrasi berbagai stimulasi sensorik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan masing-masing siswa autis. Berdasarkan hasil reduksi data, coding, dan kategorisasi, diperoleh lima tema utama dalam pelaksanaan implementasi *Wayground*, yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran berbasis multisensori, (2) pemanfaatan fitur *Wayground*, (3) keterlibatan siswa dalam pembelajaran, (4) pendampingan pembelajaran, dan (5) respons siswa terhadap penggunaan *Wayground*.

¹¹⁹ Ibu Padhil, Wawancara Orang Tua padhil tanggal 04 maret 2026 pukul 10.30 wib (2026).

a. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Multisensori

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground* dilakukan dengan menerapkan pendekatan multisensori yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Guru memanfaatkan berbagai bentuk media untuk membantu siswa autis memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa "*kami menggunakan berbagai stimulasi, seperti gambar, suara, teks, dan aktivitas langsung sehingga siswa dapat belajar melalui lebih dari satu indera*"¹²⁰. Hasil observasi menunjukkan bahwa unsur visual diwujudkan melalui penggunaan gambar, warna, animasi, dan simbol yang menarik dalam aplikasi *Wayground*. Unsur auditori diberikan melalui instruksi suara dan efek audio yang mendukung penyampaian materi, sedangkan unsur kinestetik diwujudkan melalui aktivitas memilih jawaban, menyentuh layar perangkat, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal, tetapi juga melibatkan berbagai modalitas sensorik yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa autis.

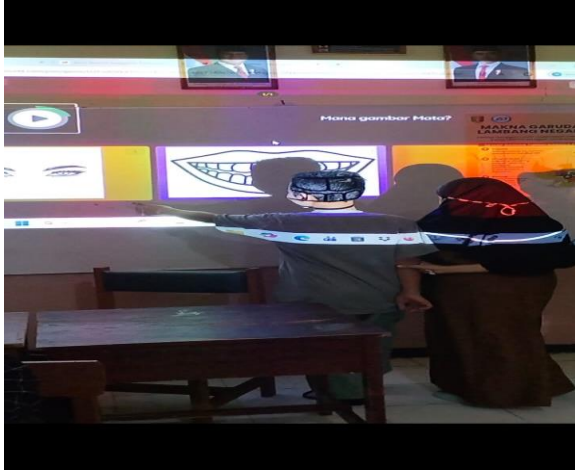
Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa "*penggunaan gambar, suara, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung*"¹²¹. Hasil observasi menunjukkan bahwa kombinasi berbagai stimulasi sensorik tersebut mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam merespons instruksi guru, mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan tugas yang diberikan melalui aplikasi *Wayground*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan multisensori melalui integrasi unsur visual, auditori, dan kinestetik memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa autis. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan

¹²⁰ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 27 februari 2026 pukul 09.30 wib.

¹²¹ S.Pd. G.r Refni Ramadani, Wawancara Tanggal 4 maret 2026 (2026).

lebih baik serta meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026

b. Pemanfaatan Fitur *Wayground* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *Wayground* untuk mendukung proses pembelajaran siswa autis. Fitur yang digunakan meliputi kuis interaktif, gambar, audio, animasi, serta sistem penilaian otomatis yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"kami membuat soal dan aktivitas yang sederhana, menggunakan gambar yang menarik, serta menyesuaikannya dengan kemampuan anak"* ¹²². Guru juga menjelaskan bahwa *"kami membuat kuis berbentuk pilihan ganda dan gambar agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran"* ¹²³.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai fitur *Wayground* secara fleksibel sesuai dengan tujuan pembelajaran. Fitur kuis interaktif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, sedangkan gambar, animasi, dan audio dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

¹²² Gr Wahyuni Amilya, S.Pd, Wawancara pukul 09.00 wib (n.d.).

¹²³ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara Pukul 09.00 wib.

Selain itu, sistem penilaian otomatis memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya setelah menyelesaikan setiap aktivitas. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih antusias ketika materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Tampilan skor, penghargaan, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Wayground* tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multisensori. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa autisme sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

c. Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan keterlibatan siswa autisme selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik dibandingkan ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional. Siswa tampak fokus memperhatikan tampilan visual pada layar, mendengarkan instruksi yang diberikan guru, serta mengikuti setiap aktivitas pembelajaran hingga selesai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa "*sebagian besar siswa terlihat antusias, lebih tertarik, dan lebih aktif ketika menggunakan Wayground dibandingkan pembelajaran biasa*"¹²⁴. Temuan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih berani berpartisipasi, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran ketika menggunakan *Wayground*.

¹²⁴ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa autisme, diperoleh informasi bahwa *"saya senang belajar menggunakan Wayground. Saya lebih suka belajar menggunakan Wayground daripada cara biasa"* ¹²⁵. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat aktif memilih jawaban pada layar, mengikuti instruksi guru, serta menyelesaikan aktivitas yang tersedia pada aplikasi *Wayground*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mendorong siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dari aspek perilaku, tetapi juga mendorong peningkatan perhatian, motivasi, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa autisme.

d. Pendampingan Selama Proses Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground* memerlukan pendampingan yang intensif, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dan mengoperasikan perangkat digital. Pendampingan dilakukan agar setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"kami mendampingi siswa ketika menggunakan media pembelajaran, membantu jika ada siswa yang kesulitan memahami instruksi, serta mengarahkan siswa agar tetap fokus selama pembelajaran berlangsung"* ¹²⁶. Guru Pendamping Khusus juga menjelaskan bahwa *"pendampingan dilakukan secara individual sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa"* ¹²⁷.

¹²⁵ Wawancara padhil tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00 (2026).

¹²⁶ Refni Ramadani, Wawancara Tanggal 4 maret 2026.

¹²⁷ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Guru Pendamping Khusus memberikan bantuan kepada siswa dalam mengoperasikan perangkat, menjelaskan kembali instruksi yang diberikan guru, serta membimbing siswa ketika menyelesaikan aktivitas pembelajaran pada aplikasi *Wayground*. Selain itu, Guru Kelas turut memberikan arahan, motivasi, dan penguatan kepada siswa agar tetap fokus dan aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Pendampingan tersebut membantu siswa autis memahami instruksi, meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran, serta menyelesaikan setiap aktivitas belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.

e. Respons Siswa terhadap Penggunaan *Wayground*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa autis memberikan respons positif terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Respons tersebut terlihat dari meningkatnya rasa senang, motivasi belajar, fokus, serta ketertarikan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa autis, diperoleh informasi bahwa *"gambarannya menarik dan membantu saya memahami pelajaran. Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Wayground"*¹²⁸. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media visual dan interaktif membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, diperoleh informasi bahwa *"setelah menggunakan Wayground, anak terlihat lebih senang belajar dan lebih fokus dibandingkan sebelumnya"*¹²⁹. Temuan tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan *Wayground* tidak hanya terlihat selama proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga tercermin pada perubahan perilaku belajar siswa di rumah.

¹²⁸ Wawancara padhil tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00.

¹²⁹ Ibu Padhil, Wawancara Orang Tua padhil tanggal 04 maret 2026 pukul 10.30 wib.

Peningkatan motivasi belajar juga terlihat dari hasil wawancara dengan salah satu siswa yang menyampaikan bahwa "*saya lebih semangat belajar menggunakan Wayground*"¹³⁰. Hasil observasi mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Wayground* dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa autis. Penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilaksanakan melalui penerapan pendekatan multisensori yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik sesuai dengan karakteristik siswa autis. Pelaksanaan pembelajaran didukung oleh pemanfaatan berbagai fitur interaktif pada aplikasi *Wayground*, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, pendampingan individual oleh guru, serta respons positif yang ditunjukkan oleh siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa autis selama proses pembelajaran sehingga menjawab rumusan masalah ketiga mengenai pelaksanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

4. Evaluasi Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilakukan melalui pemantauan pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil belajar

¹³⁰ Wawancara Bila tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00 wib (2026).

siswa, identifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta tindak lanjut untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan oleh kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua siswa sebagai bentuk pengawasan terhadap efektivitas penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran siswa autis.

Berdasarkan hasil reduksi data, coding, dan kategorisasi, diperoleh empat tema utama dalam evaluasi implementasi *Wayground*, yaitu: (1) pemantauan pelaksanaan pembelajaran, (2) evaluasi hasil belajar siswa, (3) identifikasi kendala pelaksanaan, dan (4) tindak lanjut perbaikan pembelajaran.

a. Pemantauan Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemantauan pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground* dilakukan secara berkala untuk memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pemantauan dilakukan melalui koordinasi antara pihak sekolah dan guru serta evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa *"kami melakukan pemantauan secara berkala terhadap pelaksanaan pembelajaran. Guru juga diminta melaporkan perkembangan dan kendala yang dihadapi selama penggunaan Wayground sehingga dapat dilakukan perbaikan apabila diperlukan"* ¹³¹. Informasi tersebut menunjukkan bahwa sekolah melakukan pengawasan terhadap implementasi *Wayground* sebagai upaya memastikan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"setelah pembelajaran selesai, kami melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk melihat apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum"* ¹³². Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengamati tingkat

¹³¹ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹³² Gr Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).

perhatian, keterlibatan, dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Wayground*. Hasil pengamatan tersebut kemudian digunakan sebagai bahan refleksi dalam menyusun strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses pemantauan dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pengawasan, pelaporan, dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan tersebut membantu guru dan pihak sekolah mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala dalam penggunaan *Wayground* sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan.

b. Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi hasil belajar siswa dilakukan melalui penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, memahami materi, serta menunjukkan perubahan perilaku belajar selama menggunakan *Wayground*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"kami menilai hasil belajar siswa melalui aktivitas yang dikerjakan pada Wayground, kemampuan siswa menjawab pertanyaan, serta perubahan perilaku belajar yang terlihat selama pembelajaran"* ¹³³. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses belajar serta perkembangan kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"kami melihat perkembangan siswa dari kemampuan mengikuti instruksi, tingkat fokus, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung"* ¹³⁴. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar ketika menggunakan *Wayground*. Siswa juga terlihat lebih aktif dalam menyelesaikan tugas, mengikuti instruksi guru, serta berinteraksi dengan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

¹³³ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹³⁴ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Wayground* dilakukan secara menyeluruh dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Evaluasi tersebut memberikan informasi mengenai perkembangan kemampuan belajar anak sekaligus menjadi dasar bagi guru dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Respon positif anak selama menggunakan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dapat dilihat pada dokumentasi kegiatan pembelajaran berikut.



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, diperoleh informasi bahwa "*setelah menggunakan Wayground, anak terlihat lebih fokus dan lebih bersemangat ketika belajar di rumah*"¹³⁵. Informasi tersebut menunjukkan bahwa perubahan perilaku belajar siswa tidak hanya terlihat selama mengikuti pembelajaran di sekolah, tetapi juga pada kegiatan belajar di rumah. Orang tua mengamati adanya peningkatan fokus, semangat, dan minat belajar setelah anak menggunakan *Wayground* sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi hasil belajar tidak hanya didasarkan pada kemampuan akademik siswa, tetapi juga mempertimbangkan perkembangan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta perubahan perilaku belajar yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan telah memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai perkembangan belajar siswa autis setelah menggunakan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

¹³⁵ ibu padhil, Orang Tua Siswa padhil wawancara tanggal 4 maret 2026 pukul 10.00wib.

c. Identifikasi Kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi implementasi *Wayground* juga dilakukan melalui identifikasi berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Kendala tersebut menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan guru dalam melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"kendala yang paling sering kami hadapi adalah keterbatasan perangkat yang tersedia dan perbedaan kemampuan setiap siswa"* ¹³⁶. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan sarana pembelajaran serta perbedaan karakteristik siswa masih menjadi tantangan dalam implementasi *Wayground*.

Hal senada disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa *"ketersediaan fasilitas masih perlu ditingkatkan agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih optimal"* ¹³⁷. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sekolah menyadari pentingnya peningkatan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Selain faktor sarana, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga pendekatan dan pendampingannya juga harus berbeda"* ¹³⁸. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, mempertahankan fokus, serta mengoperasikan perangkat digital secara mandiri. Selain itu, kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil terkadang menghambat kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Wayground*.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* masih menghadapi berbagai kendala, baik yang bersifat teknis maupun nonteknis. Kendala teknis meliputi keterbatasan perangkat pembelajaran dan jaringan internet

¹³⁶ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹³⁷ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib.

¹³⁸ Refni Ramadani, Wawancara Tanggal 4 maret 2026.

yang kurang stabil, sedangkan kendala nonteknis berkaitan dengan perbedaan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar setiap siswa autis. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar bagi guru dan pihak sekolah untuk melakukan penyesuaian strategi pembelajaran, meningkatkan pendampingan kepada siswa, serta mengupayakan penyediaan sarana yang lebih memadai guna mendukung implementasi *Wayground* secara optimal.

d. Tindak Lanjut dan Perbaikan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran berbasis *Wayground*. Perbaikan dilakukan melalui penyesuaian materi, strategi pembelajaran, serta penggunaan media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa autis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"jika ada materi atau aktivitas yang kurang dipahami siswa, kami melakukan perbaikan dan menyesuaikannya kembali dengan kemampuan siswa"* ¹³⁹. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil evaluasi digunakan sebagai acuan dalam menyusun pembelajaran berikutnya agar lebih sesuai dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"kami selalu berdiskusi setelah pembelajaran untuk menentukan strategi yang lebih sesuai bagi siswa"* ¹⁴⁰. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan mendiskusikan langkah-langkah yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa *"ke depan, kami berharap penggunaan Wayground dapat terus dikembangkan dan didukung dengan fasilitas yang lebih*

¹³⁹ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹⁴⁰ Refni Ramadani, Wawancara Tanggal 4 maret 2026.

memadai"¹⁴¹. Pernyataan tersebut menunjukkan adanya komitmen dari pihak sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi melalui peningkatan sarana dan prasarana serta dukungan terhadap inovasi pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan penilaian, tetapi juga menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran secara berkelanjutan. Melalui hasil evaluasi, guru dapat menyesuaikan materi, metode, media, dan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa autis.

Berdasarkan hasil penelitian, pengendalian implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilakukan melalui pemantauan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar siswa, identifikasi kendala, serta tindak lanjut berupa perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Pengendalian tersebut dilaksanakan secara berkelanjutan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Guru Kelas, Guru Pendamping Khusus, dan orang tua siswa sesuai dengan peran masing-masing. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa autis selama proses pembelajaran. Di sisi lain, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan siswa, dan kondisi jaringan internet yang belum stabil. Temuan tersebut menjadi dasar bagi sekolah untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran sehingga implementasi *Wayground* dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa autis.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Faktor-

¹⁴¹ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib.

faktor tersebut berkaitan dengan dukungan sekolah, kesiapan guru, karakteristik media pembelajaran, keterlibatan orang tua, karakteristik siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kondisi teknis selama proses pembelajaran.

a. Faktor Pendukung Implementasi *Wayground*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori, yaitu dukungan dari pihak sekolah, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, karakteristik media *Wayground*, keterlibatan orang tua, serta respons positif siswa selama mengikuti pembelajaran.

1) Dukungan Pihak Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan dari pihak sekolah menjadi salah satu faktor yang mendukung implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Dukungan tersebut diwujudkan melalui pemberian kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi serta penyediaan sarana pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, diperoleh informasi bahwa "*sekolah mendukung penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran. Sekolah juga menyediakan fasilitas yang tersedia seperti laptop, proyektor, dan memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa*" ¹⁴².

Hasil observasi menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital melalui penyediaan fasilitas yang tersedia serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa autis. Dukungan tersebut mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi *Wayground*. Meskipun fasilitas yang tersedia masih terbatas, kebijakan sekolah yang memberikan ruang bagi guru

¹⁴² Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.00 wib.

untuk berinovasi mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

2) Kesiapan dan Kreativitas Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan dan kreativitas guru menjadi salah satu faktor pendukung dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Guru berupaya mempelajari penggunaan *Wayground* secara mandiri serta mengembangkan materi dan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa autis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa "*kami berusaha mempelajari penggunaan Wayground secara mandiri dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa*"¹⁴³. Upaya tersebut menunjukkan adanya komitmen guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mampu menyusun materi pembelajaran, membuat kuis interaktif, serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *Wayground*. Guru juga menyesuaikan tampilan visual, bentuk soal, dan aktivitas pembelajaran dengan kemampuan serta karakteristik masing-masing siswa autis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kesiapan dan kreativitas guru menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi *Wayground*. Kemauan guru untuk belajar secara mandiri, berinovasi, dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa berkontribusi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa autis.

3) Karakteristik Media *Wayground*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik *Wayground* yang interaktif, visual, dan menarik menjadi salah satu faktor yang mendukung implementasi pembelajaran multisensori bagi siswa autis. Berbagai fitur yang tersedia pada

¹⁴³ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib.

aplikasi tersebut mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"penggunaan gambar, suara, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih tertarik dan lebih fokus selama pembelajaran"* ¹⁴⁴. Informasi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik *Wayground* sesuai dengan kebutuhan belajar siswa autisme yang cenderung lebih mudah menerima informasi melalui stimulasi visual, auditori, dan aktivitas interaktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan gambar, warna, animasi, efek suara, serta permainan edukatif yang tersedia pada aplikasi *Wayground* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih antusias, lebih aktif mengikuti instruksi, dan mampu mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan saat menggunakan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa karakteristik *Wayground* yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan interaktif menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan implementasi pembelajaran multisensori. Karakteristik tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan fokus siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa autisme selama proses pembelajaran.

4) Keterlibatan Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Dukungan yang diberikan orang tua membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik, baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa, diperoleh informasi bahwa *"kami mendampingi anak ketika belajar di rumah, membantu jika anak mengalami kesulitan menggunakan perangkat, dan memberikan motivasi*

¹⁴⁴ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

*agar anak tetap semangat belajar"*¹⁴⁵. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua berperan aktif dalam memberikan pendampingan, motivasi, dan bantuan kepada anak selama kegiatan belajar di rumah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin antara guru dan orang tua berlangsung secara berkelanjutan, baik melalui komunikasi langsung maupun aplikasi pesan singkat. Komunikasi tersebut membantu guru memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar siswa di rumah sekaligus memudahkan orang tua dalam menyampaikan kendala yang dihadapi anak selama menggunakan *Wayground*.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan implementasi *Wayground*. Pendampingan yang diberikan di rumah serta komunikasi yang baik dengan pihak sekolah membantu menciptakan kesinambungan proses pembelajaran sehingga perkembangan belajar siswa autisme dapat dipantau dan didukung secara optimal.

5) Respons Positif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons positif siswa terhadap penggunaan *Wayground* menjadi salah satu faktor yang mendukung implementasi pembelajaran multisensori. Respons tersebut terlihat dari meningkatnya minat, antusiasme, dan motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa autisme, diperoleh informasi bahwa "*saya senang belajar menggunakan Wayground*"¹⁴⁶. Siswa lain juga menyampaikan bahwa "*saya lebih suka belajar menggunakan Wayground karena ada gambar dan permainan*"¹⁴⁷. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui gambar dan permainan edukatif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan, serta lebih antusias dalam menyelesaikan aktivitas yang tersedia pada aplikasi *Wayground*.

¹⁴⁵ Ibu Padhil, Wawancara Orang Tua padhil tanggal 04 maret 2026 pukul 10.30 wib.

¹⁴⁶ Wawancara Bila tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00 wib.

¹⁴⁷ Wawancara padhil tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00.

Siswa juga terlihat lebih berani menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi guru, dan berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa respons positif siswa menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Minat dan motivasi belajar yang meningkat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih optimal.

b. Faktor Penghambat Implementasi *Wayground*

Selain faktor pendukung, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa faktor penghambat dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Keterbatasan tersebut terutama berkaitan dengan jumlah perangkat yang tersedia untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

1) Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa *"kendala yang paling sering kami hadapi adalah keterbatasan perangkat yang tersedia"*¹⁴⁸. Informasi serupa juga disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa *"fasilitas yang tersedia masih terbatas sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi sekolah"*¹⁴⁹.

Hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah perangkat yang tersedia belum dapat digunakan oleh seluruh siswa secara bersamaan. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan laptop, proyektor, dan telepon pintar dilakukan secara bergantian selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengoptimalkan sarana yang tersedia agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran menggunakan *Wayground*.

¹⁴⁸ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib.

¹⁴⁹ Andri Setyowati, Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu hambatan dalam implementasi *Wayground*. Namun, hambatan tersebut diatasi melalui penyesuaian penggunaan perangkat, pengaturan jadwal pembelajaran, serta pendampingan guru sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2) Kendala Jaringan Internet

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kestabilan jaringan internet menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Kondisi jaringan yang tidak selalu stabil memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, terutama ketika guru dan siswa mengakses materi maupun aktivitas pembelajaran secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa "*kadang-kadang jaringan internet kurang stabil sehingga pembelajaran menjadi sedikit terhambat*"¹⁵⁰. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wayground* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi masih dipengaruhi oleh ketersediaan dan kualitas jaringan internet.

Hasil observasi menunjukkan bahwa gangguan jaringan menyebabkan proses pemuatan materi, tampilan kuis, dan pengiriman hasil pembelajaran menjadi lebih lambat. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran memerlukan waktu yang lebih lama dan guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran agar kegiatan belajar tetap dapat berlangsung.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kestabilan jaringan internet merupakan salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas implementasi *Wayground*. Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengatasi kendala tersebut dengan menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran dan memanfaatkan jaringan yang tersedia sehingga kegiatan belajar tetap dapat berjalan.

3) Perbedaan Karakteristik dan Kemampuan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa autis menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi *Wayground*

¹⁵⁰ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib.

sebagai media pembelajaran multisensori. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan, gaya belajar, dan kebutuhan pendampingan yang berbeda sehingga guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran secara individual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga pendekatan dan pendampingannya juga harus berbeda"* ¹⁵¹. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bagi siswa autis tidak dapat dilakukan dengan pendekatan yang sama, melainkan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Wayground*. Beberapa siswa mampu memahami instruksi dan mengoperasikan aplikasi secara mandiri, sedangkan siswa lainnya masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan perangkat, memahami instruksi, maupun menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberagaman kemampuan dan karakteristik siswa menjadi tantangan dalam implementasi *Wayground*. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang fleksibel, memberikan pendampingan sesuai kebutuhan, serta menyesuaikan materi dan aktivitas pembelajaran agar setiap siswa dapat mengikuti proses belajar secara optimal.

4) Keterbatasan Kemampuan Penggunaan Teknologi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa autis dalam menggunakan perangkat digital masih beragam sehingga menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Sebagian siswa masih memerlukan bantuan dalam mengoperasikan perangkat dan memahami instruksi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus, diperoleh informasi bahwa *"ada beberapa siswa yang masih memerlukan bantuan dalam mengoperasikan perangkat dan memahami instruksi"* ¹⁵². Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan perangkat digital

¹⁵¹ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

¹⁵² Refni Ramadani, Wawancara Tanggal 4 maret 2026.

belum merata sehingga diperlukan pendampingan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung guru kelas dan guru pendamping khusus memberikan bantuan secara langsung kepada beberapa siswa, baik dalam mengoperasikan perangkat, mengikuti instruksi, maupun menyelesaikan aktivitas pada aplikasi *Wayground*. Pendampingan tersebut dilakukan agar seluruh siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital menjadi salah satu tantangan dalam implementasi *Wayground*. Oleh karena itu, pendampingan yang berkelanjutan serta pembiasaan penggunaan perangkat digital perlu dilakukan agar siswa semakin mandiri dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

5) Keterbatasan Frekuensi Penggunaan *Wayground*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* belum dapat diterapkan secara rutin pada seluruh materi pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut masih disesuaikan dengan karakteristik materi, kondisi siswa, serta ketersediaan sarana pendukung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas, diperoleh informasi bahwa "*penggunaan Wayground biasanya dilakukan pada materi tertentu yang sesuai dan dilaksanakan sekitar dua kali dalam satu bulan*"¹⁵³. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Wayground* belum sepenuhnya terintegrasi dalam seluruh kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterbatasan waktu, jumlah perangkat yang tersedia, kondisi jaringan internet, serta karakteristik siswa memengaruhi frekuensi penggunaan *Wayground* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru memilih materi tertentu yang dianggap paling sesuai untuk disampaikan melalui media tersebut.

¹⁵³ Gr Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.30 wib (2026).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *Wayground* yang masih terbatas menjadi salah satu faktor penghambat implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, guru tetap berupaya memanfaatkan *Wayground* secara optimal pada materi yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi dukungan dari pihak sekolah, kesiapan dan kreativitas guru, karakteristik *Wayground* yang interaktif, keterlibatan orang tua, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kestabilan jaringan internet, perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa autis, keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital, serta frekuensi penggunaan *Wayground* yang masih terbatas.

Meskipun menghadapi berbagai kendala, guru dan pihak sekolah terus melakukan berbagai upaya untuk mengatasinya melalui penyesuaian strategi pembelajaran, pemberian pendampingan sesuai kebutuhan siswa, optimalisasi sarana yang tersedia, serta penguatan koordinasi dengan orang tua. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wayground* tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh dukungan seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Perencanaan Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

a. Ringkasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilaksanakan secara sistematis sebagai langkah awal untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa autis. Tahap perencanaan diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan individual peserta didik. Selanjutnya, guru melakukan pemilihan materi pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan, karakteristik, serta kondisi perkembangan masing-masing siswa autis sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Pada tahap berikutnya, guru menyusun strategi pembelajaran multisensori dengan mengombinasikan berbagai stimulus, seperti visual, audio, dan aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan perhatian, fokus, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. *Wayground* dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur yang mendukung penyajian materi secara menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Strategi tersebut kemudian dituangkan ke dalam modul ajar yang telah mengintegrasikan penggunaan *Wayground* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup.

Selain itu, guru juga melakukan persiapan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat telepon pintar atau tablet, jaringan internet, serta bahan ajar digital yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Persiapan tersebut tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan lingkungan belajar agar sesuai dengan karakteristik siswa autis. Seluruh proses perencanaan dilakukan melalui koordinasi antara guru kelas, guru pendamping, dan pihak sekolah dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, potensi, serta kemampuan individual setiap siswa. Dengan demikian, implementasi *Wayground* tidak hanya dirancang sebagai pemanfaatan media digital, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran multisensori yang terencana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Tabel 5.4
Hasil Analisis Temuan Perencanaan

Indikator	Temuan Penelitian	Sumber Data
Penetapan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran disusun sesuai karakteristik dan kemampuan siswa autis	Wawancara, Observasi
Pemilihan materi	Materi bersifat konkret, sederhana, dan dekat dengan kehidupan siswa	Wawancara, Dokumentasi
Strategi pembelajaran	Guru menggunakan pendekatan multisensori melalui unsur visual, auditori, dan kinestetik	Wawancara, Observasi
Penyusunan perangkat pembelajaran	<i>Wayground</i> diintegrasikan dalam modul ajar sesuai tujuan pembelajaran	Dokumentasi
Persiapan sarana dan prasarana	Pembelajaran didukung laptop, proyektor, dan telepon pintar yang tersedia	Observasi, Wawancara

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan Guru Kelas yang menyampaikan: *"Sebelum pembelajaran dilaksanakan, saya menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian memilih materi yang sesuai dengan kemampuan siswa dan menyusunnya ke dalam aplikasi Wayground."*¹⁵⁴.

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa guru telah melakukan proses perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan *Wayground*

b. Analisis Berdasarkan Teori George R. Terry

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perencanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori telah memenuhi fungsi *planning* sebagaimana dikemukakan oleh George R. Terry. Menurut Terry, perencanaan merupakan fungsi manajemen yang menentukan tujuan yang akan dicapai serta menetapkan berbagai tindakan, metode, sumber daya, dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Perencanaan menjadi dasar bagi seluruh fungsi manajemen berikutnya karena menentukan arah pelaksanaan kegiatan secara terstruktur dan sistematis.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru di SLB Negeri 01 Rejang Lebong telah melaksanakan fungsi perencanaan secara komprehensif sebelum pembelajaran dimulai. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang disesuaikan

¹⁵⁴ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib.

dengan capaian pembelajaran sekaligus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa autis. Selanjutnya, guru memilih materi berdasarkan tingkat kemampuan masing-masing siswa sehingga materi yang diberikan sesuai dengan kondisi perkembangan peserta didik. Langkah ini menunjukkan bahwa proses perencanaan tidak dilakukan secara umum, tetapi berorientasi pada kebutuhan individual yang menjadi salah satu prinsip utama dalam pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus.

Selain menetapkan tujuan dan memilih materi, guru juga merancang strategi pembelajaran multisensori dengan memanfaatkan *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif. Pemilihan *Wayground* didasarkan pada kemampuannya menyajikan materi melalui berbagai stimulus, seperti tampilan visual, audio, gambar, animasi, serta aktivitas kuis yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak autis dalam proses belajar. Strategi tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam modul ajar sehingga penggunaan *Wayground* bukan sekadar media tambahan, melainkan menjadi bagian dari skenario pembelajaran yang telah dirancang sejak awal.

Aspek lain yang menunjukkan penerapan fungsi *planning* adalah persiapan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Guru memastikan ketersediaan perangkat yang digunakan, akses internet, serta bahan ajar digital sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Persiapan ini bertujuan untuk meminimalkan hambatan teknis selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dengan demikian, perencanaan tidak hanya mencakup aspek akademik, tetapi juga meliputi kesiapan sumber daya yang mendukung efektivitas implementasi *Wayground*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa seluruh komponen perencanaan telah saling berkaitan, mulai dari penetapan tujuan, pemilihan materi, penyusunan strategi pembelajaran, pengintegrasian *Wayground* ke dalam modul ajar, hingga penyediaan sarana pendukung. Keterpaduan tersebut mencerminkan bahwa fungsi *planning* menurut George R. Terry telah diterapkan secara nyata dalam manajemen pembelajaran di SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Perencanaan yang dilakukan secara sistematis menjadi landasan penting bagi keberhasilan pelaksanaan

pembelajaran multisensori karena mampu mengakomodasi kebutuhan individual siswa autis sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

c. Analisis Berdasarkan Teori Pembelajaran Multisensori

Teori pembelajaran multisensori menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik menerima informasi melalui lebih dari satu modalitas sensorik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan pada anak autis karena setiap peserta didik memiliki karakteristik, kebutuhan, serta cara menerima dan memproses informasi yang berbeda. Penggunaan berbagai modalitas secara terpadu dapat membantu meningkatkan perhatian, pemahaman, retensi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan implementasi *Wayground* telah mengakomodasi prinsip-prinsip pembelajaran multisensori. Guru tidak hanya merancang materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga menentukan bentuk penyajian materi agar dapat diterima melalui berbagai indera. Dalam proses perencanaan, guru memilih gambar yang menarik, teks yang sederhana, suara atau audio yang mendukung, serta aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa autis. Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa setiap komponen pembelajaran telah dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Wayground sebagai media pembelajaran digital mendukung penerapan pendekatan multisensori melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti gambar, animasi, audio, video, kuis interaktif, dan umpan balik secara langsung. Kombinasi fitur-fitur tersebut memungkinkan guru mengintegrasikan modalitas visual, auditori, dan kinestetik dalam satu kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya melihat materi yang disajikan, tetapi juga mendengarkan penjelasan atau instruksi serta berinteraksi secara aktif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, memilih jawaban, atau menyelesaikan tugas pada aplikasi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai pengalaman sensorik secara bersamaan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan karakteristik siswa autis dalam merancang penggunaan *Wayground*. Materi disusun dengan tampilan yang sederhana, penggunaan warna dan gambar yang tidak berlebihan, instruksi yang jelas, serta aktivitas yang dilakukan secara bertahap agar sesuai dengan kemampuan konsentrasi dan kebutuhan belajar siswa. Perencanaan seperti ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multisensori yang menekankan pentingnya penyajian stimulus secara terstruktur dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar berlangsung lebih optimal.

Dengan demikian, implementasi *Wayground* pada tahap perencanaan tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi telah dirancang sebagai media pembelajaran multisensori yang mengintegrasikan berbagai modalitas belajar dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan potensi *Wayground* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, adaptif, dan bermakna sehingga mampu mendukung peningkatan perhatian, motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa autis selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Putman yang menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis teknologi dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara sistematis¹⁵⁵. Persamaan penelitian terletak pada pentingnya tahap perencanaan sebelum teknologi digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, guru juga menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi sesuai karakteristik anak autis, menentukan strategi pembelajaran multisensori, serta mempersiapkan sarana dan prasarana sebelum mengimplementasikan *Wayground*.

Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nugroho et al. yang menyatakan bahwa pembelajaran bagi anak autis memerlukan modifikasi

¹⁵⁵ Anderson, S. E. and R. S Putman, "Elementary Special Education Teachers' Thinking While Planning and Implementing Technology-Integrated Lessons," *Education and Information Technologies*, 28(8) (2023): 9459–81.

media, metode, dan evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan individual peserta didik¹⁵⁶. Persamaan kedua penelitian tersebut terletak pada upaya guru menyesuaikan perencanaan pembelajaran dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan kedua penelitian tersebut. Penelitian Anderson dan Putman lebih berfokus pada proses guru dalam merencanakan pembelajaran berbasis teknologi berdasarkan kompetensi dan kebutuhan peserta didik, sedangkan penelitian Nugroho et al. menitikberatkan pada modifikasi pembelajaran sains bagi siswa autisme melalui penyesuaian media, metode, dan evaluasi. Adapun penelitian ini secara khusus mengkaji manajemen implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme dengan menggunakan perspektif fungsi manajemen George R. Terry, khususnya pada aspek perencanaan (*planning*). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya membahas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menganalisis bagaimana proses perencanaan dilakukan secara sistematis mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan strategi pembelajaran, penyusunan modul ajar, hingga persiapan sarana dan prasarana sebagai dasar implementasi *Wayground* di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

Temuan tersebut memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Manajemen Pendidikan Islam, khususnya dalam aspek perencanaan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi bagi anak autisme. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan *Wayground* tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas proses perencanaan yang dilakukan guru dan sekolah sebelum pembelajaran dilaksanakan.

e. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat pada Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan implementasi *Wayground* didukung oleh karakteristik media yang interaktif, penggunaan pendekatan multisensori, pendampingan guru secara individual, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran. Berbagai fitur visual,

¹⁵⁶ Nugroho et al., "Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?"

audio, animasi, dan permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa autis selama proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran juga menghadapi beberapa hambatan, seperti perbedaan karakteristik siswa autis, keterbatasan kemampuan sebagian siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, serta kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan strategi pembelajaran yang fleksibel melalui pendampingan individual, penggunaan perangkat secara bergantian, dan penyesuaian aktivitas pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

2. Analisis Pengorganisasian Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

a. Ringkasan Temuan dan Tabel Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengorganisasian implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong dilakukan melalui pembagian peran antar pihak yang terlibat, pengelolaan sumber daya manusia, pengelolaan sarana dan prasarana, serta koordinasi yang berkelanjutan antara kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua siswa. Setiap pihak menjalankan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran bagi anak autis.

Guru kelas berperan sebagai pelaksana utama yang menyusun materi, mengelola pembelajaran, serta melakukan evaluasi. Guru pendamping khusus bertugas memberikan pendampingan individual kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kepala sekolah melalui wakil kepala sekolah bidang kurikulum berperan dalam memberikan dukungan kebijakan, melakukan koordinasi, dan memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, orang tua berperan mendampingi siswa ketika belajar di rumah serta menjalin komunikasi dengan guru mengenai perkembangan belajar anak.

Meskipun sarana pembelajaran masih terbatas, sekolah melakukan pengelolaan fasilitas secara fleksibel sehingga pembelajaran menggunakan *Wayground* tetap dapat dilaksanakan melalui penggunaan perangkat secara bergantian dan penyesuaian jadwal pembelajaran.

Table 5.5

Hasil Analisis Data Pengorganisasian (*Organizing*)

Indikator	Temuan Penelitian	Sumber Data
Pembagian peran	Kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping, dan orang tua menjalankan peran sesuai tanggung jawab	Wawancara, Observasi
Pengelolaan sumber daya manusia	Guru mengembangkan kompetensi secara mandiri dan saling bekerja sama	Wawancara, Observasi
Pengelolaan sarana dan prasarana	Sarana dimanfaatkan secara bergantian sesuai kebutuhan pembelajaran	Observasi, Wawancara
Koordinasi	Koordinasi dilakukan secara rutin antara sekolah dan orang tua	Wawancara, Observasi

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan Guru Pendamping Khusus yang menyampaikan *"Kami mendampingi siswa ketika menggunakan media pembelajaran, membantu jika ada siswa yang kesulitan memahami instruksi, serta mengarahkan siswa agar tetap fokus selama pembelajaran berlangsung."*¹⁵⁷. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wayground* tidak hanya bergantung pada guru kelas, tetapi juga memerlukan kerja sama dan koordinasi seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Teori

Berdasarkan teori manajemen George R. Terry, fungsi organizing merupakan proses mengelompokkan berbagai kegiatan, menetapkan hubungan kerja, membagi tugas, serta mengoordinasikan sumber daya agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif. Fungsi ini tidak hanya berkaitan dengan struktur organisasi, tetapi juga mencakup pengelolaan sumber daya manusia, pemanfaatan sarana, dan koordinasi antarindividu yang terlibat dalam pelaksanaan suatu program.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengorganisasian implementasi *Wayground* telah mencerminkan penerapan fungsi organizing. Hal tersebut terlihat dari adanya pembagian tanggung jawab antara kepala sekolah, guru kelas, guru

¹⁵⁷ Refni Ramadani, Wawancara tanggal 3 maret 2026.

pendamping khusus, dan orang tua siswa. Masing-masing pihak menjalankan peran yang saling melengkapi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara terarah.

Kepala sekolah berperan sebagai pengambil kebijakan dan fasilitator yang memberikan dukungan terhadap penggunaan *Wayground*. Guru kelas bertanggung jawab menyusun materi dan melaksanakan pembelajaran, sedangkan guru pendamping memberikan pendampingan individual sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Orang tua turut mendukung pembelajaran melalui pendampingan di rumah dan komunikasi dengan guru mengenai perkembangan belajar anak. Pembagian peran tersebut menunjukkan adanya koordinasi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari perspektif pembelajaran multisensori, pengorganisasian menjadi sangat penting karena siswa autis memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. Pembelajaran multisensori memerlukan keterlibatan berbagai pihak agar setiap siswa memperoleh pendampingan sesuai kebutuhan individualnya. Oleh karena itu, koordinasi antara guru kelas, guru pendamping, dan orang tua menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

Selain sumber daya manusia, pengorganisasian juga tampak pada pengelolaan sarana dan prasarana. Meskipun sekolah memiliki keterbatasan perangkat digital, guru mampu mengatur penggunaan laptop, proyektor, dan telepon pintar secara bergantian sehingga seluruh siswa tetap memperoleh kesempatan mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pengorganisasian tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fasilitas, tetapi juga oleh kemampuan sekolah dalam mengelola sumber daya yang tersedia secara optimal.

Dengan demikian, fungsi organizing pada implementasi *Wayground* telah berjalan secara adaptif. Sekolah tidak hanya membentuk kerja sama antarpendidik, tetapi juga membangun kolaborasi dengan orang tua sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara berkesinambungan di sekolah maupun di rumah.

c. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian dan Putman yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengorganisasi proses pembelajaran, mengelola sumber daya, serta menyesuaikan penggunaan teknologi dengan kebutuhan peserta didik¹⁵⁸. Persamaan penelitian terletak pada pentingnya kolaborasi antarpendidik dan pengelolaan sumber daya untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nugroho et al. yang menjelaskan bahwa pembelajaran bagi siswa autisme memerlukan pengelolaan yang fleksibel melalui penyesuaian metode, media, dan pendampingan sesuai karakteristik individual peserta didik¹⁵⁹. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada koordinasi antar pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Perbedaannya, Anderson dan Putman lebih menitikberatkan pada proses integrasi teknologi dalam pembelajaran umum, sedangkan Nugroho et al. berfokus pada modifikasi pembelajaran bagi siswa autisme. Penelitian ini memberikan perspektif yang lebih luas karena mengkaji pengorganisasian implementasi *Wayground* melalui fungsi manajemen George R. Terry, sehingga tidak hanya membahas penggunaan media pembelajaran, tetapi juga pengelolaan sumber daya manusia, sarana prasarana, serta koordinasi yang mendukung implementasi media tersebut di sekolah luar biasa.

d. Kontribusi Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep organizing yang dikemukakan George R. Terry dengan menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan pengorganisasian yang sistematis terhadap sumber daya manusia, sarana prasarana, dan mekanisme koordinasi. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa fungsi

¹⁵⁸ Anderson, S. E. and Putman, "Elementary Special Education Teachers' Thinking While Planning and Implementing Technology-Integrated Lessons."

¹⁵⁹ Nugroho et al., "Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?"

organizing tidak hanya berkaitan dengan pembagian tugas, tetapi juga mencakup pembangunan kerja sama antar seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran mengenai model pengorganisasian implementasi *Wayground* yang dapat diterapkan pada sekolah luar biasa. Pembagian peran yang jelas, koordinasi yang berkelanjutan, serta pemanfaatan sarana secara fleksibel menjadi strategi yang dapat diterapkan oleh sekolah lain yang memiliki kondisi fasilitas serupa.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, peneliti berpendapat bahwa keberhasilan implementasi *Wayground* tidak hanya ditentukan oleh kualitas media pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan sekolah dalam mengorganisasi seluruh sumber daya yang dimiliki. Keterbatasan fasilitas tidak menjadi hambatan utama apabila sekolah mampu membangun koordinasi yang baik antara kepala sekolah, guru, guru pendamping khusus, dan orang tua. Kolaborasi tersebut memungkinkan pembelajaran multisensori tetap berlangsung secara efektif sesuai dengan kebutuhan belajar anak autisme.

Pada akhirnya, hasil analisis ini menunjukkan bahwa fungsi organizing telah diterapkan melalui pembagian peran, pengelolaan sumber daya manusia, pengelolaan sarana dan prasarana, serta koordinasi antar pihak yang terlibat. Pengorganisasian yang dilakukan secara adaptif menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

e. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat pada Tahap Pengorganisasian

Pada tahap pengorganisasian, implementasi *Wayground* didukung oleh adanya kerja sama yang baik antara kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua siswa. Koordinasi yang berlangsung secara berkelanjutan memungkinkan setiap pihak memahami peran dan tanggung jawabnya dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, komunikasi yang terjalin secara rutin membantu guru dalam memantau perkembangan siswa baik di sekolah maupun di rumah. Namun demikian, pengorganisasian masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan jumlah tenaga pendidik dan belum adanya pembagian tugas yang secara khusus menangani pengelolaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kondisi tersebut mengharuskan guru menjalankan beberapa tanggung jawab secara bersamaan sehingga memerlukan pengelolaan waktu dan koordinasi yang lebih efektif.

3. Analisis Pelaksanaan Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Anak Autis.

a. Ringkasan Temuan dan Tabel Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik sesuai dengan karakteristik siswa autis. Guru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *Wayground*, seperti gambar, audio, animasi, kuis interaktif, dan sistem penilaian otomatis untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran juga didukung oleh pendampingan individual yang dilakukan oleh guru kelas dan guru pendamping khusus. Pendampingan diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi maupun mengoperasikan perangkat digital. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan *Wayground*. Mereka terlihat lebih fokus, aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan implementasi *Wayground* tidak hanya berorientasi pada penggunaan media digital, tetapi juga menekankan proses pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan belajar setiap anak autis.

Tabel 5.6

Hasil Reduksi Data Diperoleh Kategori Dan Tema Pelaksanaan

Indikator	Temuan Penelitian	Sumber Data
Penerapan pembelajaran multisensori	Guru mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik	Wawancara, Observasi

Pemanfaatan fitur Wayground	Guru menggunakan kuis interaktif, gambar, audio, animasi, dan penilaian otomatis	Wawancara, Observasi
Keterlibatan siswa	Siswa lebih fokus, aktif, antusias, dan termotivasi selama pembelajaran	Observasi, Wawancara
Pendampingan pembelajaran	Guru kelas dan guru pendamping memberikan pendampingan individual	Wawancara, Observasi
Respons anak	Anak memberikan respons positif terhadap penggunaan <i>Wayground</i>	Wawancara, Observasi

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan Guru Kelas yang menyampaikan *"Kami menggunakan berbagai stimulasi seperti gambar, suara, teks, dan aktivitas langsung sehingga siswa dapat belajar melalui lebih dari satu indera"* ¹⁶⁰. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah dirancang untuk melibatkan berbagai modalitas sensorik sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa autis.

b. Analisis Teori

Menurut George R. Terry, *actuating* merupakan fungsi manajemen yang berkaitan dengan pelaksanaan seluruh rencana yang telah disusun melalui pemberian arahan, motivasi, komunikasi, dan koordinasi agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif. Fungsi ini menjadi tahap implementasi yang menghubungkan perencanaan dengan hasil yang ingin dicapai.

Berdasarkan temuan penelitian, fungsi *actuating* telah diterapkan melalui pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori. Guru tidak hanya menggunakan aplikasi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai aktivitas interaktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru menjalankan perannya sebagai fasilitator yang mampu mengelola proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penerapan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran juga menunjukkan kesesuaian dengan teori pembelajaran multisensori. Anak autis umumnya memiliki kebutuhan belajar yang berbeda sehingga memerlukan

¹⁶⁰ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib.

berbagai bentuk stimulasi agar informasi lebih mudah dipahami. Penggunaan gambar, animasi, warna, suara, dan aktivitas interaktif pada *Wayground* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Pemanfaatan fitur-fitur *Wayground* seperti kuis interaktif, audio, animasi, dan umpan balik langsung juga memperlihatkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Fitur tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Wayground* mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Selain itu, pendampingan individual yang dilakukan oleh guru kelas dan guru pendamping khusus merupakan bagian penting dari fungsi pelaksanaan. Pendampingan memungkinkan setiap anak memperoleh bantuan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhannya. Dalam konteks pendidikan bagi anak autisme, pendampingan merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang adaptif sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara optimal.

Respons positif yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran memperlihatkan bahwa pelaksanaan implementasi *Wayground* telah memberikan dampak terhadap peningkatan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berhasil dari aspek penggunaan media, tetapi juga dari kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak autisme.

Dengan demikian, fungsi *actuating* dalam implementasi *Wayground* telah berjalan secara efektif melalui pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, pendampingan individual, pemanfaatan media digital, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian dan Marlina yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan kemampuan

belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa autisme dalam proses pembelajaran¹⁶¹. Persamaan tersebut terlihat pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rinda yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai strategi pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi siswa berkebutuhan khusus¹⁶². Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Kalemkuş yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan perhatian, komunikasi, dan partisipasi siswa autisme¹⁶³. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu mendukung kebutuhan belajar peserta didik berkebutuhan khusus melalui penyajian materi yang lebih menarik dan adaptif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga penelitian tersebut. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas penggunaan media digital terhadap hasil belajar anak, sedangkan penelitian ini mengkaji pelaksanaan implementasi *Wayground* melalui perspektif fungsi *actuating* dalam teori manajemen George R. Terry. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan dampak penggunaan media pembelajaran, tetapi juga menganalisis bagaimana proses pelaksanaan, pendampingan, dan pengelolaan pembelajaran dilakukan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

¹⁶¹ Y. A Silalahi and Marlina, "Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Uang Pada Anak Dengan Autisme Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz.," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 24(2) (2024): 247–253, <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i2.2225>.

¹⁶² Rinda., "Quizizz as a Supportive Digital Strategy in Teaching English for Students with Special Needs.," *JETS: Journal of English Teaching Strategies*. 2(2) (2023): 9-14.

¹⁶³ F Kalemkuş, "Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs Due to Intellectual Disability and Autism," *Journal of Research in Special Educational Needs* 25(2) (2025): 237-261.

d. Kontribusi Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep *actuating* yang dikemukakan George R. Terry dengan menunjukkan bahwa pelaksanaan suatu program pendidikan tidak hanya bergantung pada perencanaan yang baik, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengarahkan, memotivasi, membimbing, dan mengelola proses pembelajaran secara efektif. Penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran multisensori yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai stimulasi sensorik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa autis.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *Wayground* yang dapat dijadikan referensi bagi sekolah luar biasa dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan fitur interaktif, pendampingan individual, dan penyesuaian strategi pembelajaran sesuai karakteristik siswa dapat menjadi model implementasi yang dapat diterapkan pada sekolah lain dengan kondisi yang serupa.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, peneliti berpendapat bahwa keberhasilan pelaksanaan implementasi *Wayground* tidak hanya dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran secara adaptif. Guru mampu memanfaatkan fitur-fitur *Wayground* sesuai kebutuhan siswa, memberikan pendampingan secara individual, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pendekatan tersebut menjadikan *Wayground* bukan sekadar media pembelajaran digital, tetapi sebagai sarana yang mendukung pembelajaran multisensori sesuai karakteristik siswa autis.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa fungsi *actuating* telah dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran multisensori, pemanfaatan fitur-fitur *Wayground* secara optimal, pendampingan individual yang berkelanjutan, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Pelaksanaan tersebut menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

e. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat pada Tahap Pengawasan

Tahap pengawasan implementasi *Wayground* didukung oleh komitmen kepala sekolah dalam melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran serta konsistensi guru dalam melakukan evaluasi terhadap perkembangan siswa. Keterlibatan orang tua melalui komunikasi yang berkelanjutan juga memperkuat proses pengawasan karena perkembangan siswa dapat dipantau baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Meskipun demikian, proses pengawasan masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu guru dalam melakukan evaluasi secara mendalam terhadap setiap siswa dan belum tersedianya sistem dokumentasi digital yang terintegrasi untuk merekam perkembangan pembelajaran secara berkelanjutan. Oleh karena itu, proses evaluasi masih banyak mengandalkan hasil observasi langsung dan catatan guru sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pembelajaran.

4. Analisis Evaluasi Implementasi *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi AnakAutis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

a. Ringkasan Temuan dan Tabel Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori dilakukan melalui pemantauan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar anak, identifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran, serta tindak lanjut berupa perbaikan pembelajaran. Pengawasan dilakukan secara berkelanjutan oleh kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua sesuai dengan peran masing-masing.

Kepala sekolah melalui wakil kepala sekolah bidang kurikulum melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk memastikan penggunaan *Wayground* berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru kelas melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan anak dalam memahami materi, tingkat perhatian, partisipasi, motivasi, serta keterlibatan selama menggunakan *Wayground*. Guru pendamping khusus turut melakukan pengamatan terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi dan menggunakan media

pembelajaran. Selain itu, orang tua memberikan informasi mengenai perkembangan perilaku belajar anak selama belajar di rumah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengawasan tidak hanya berorientasi pada penilaian hasil belajar, tetapi juga digunakan untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi selama implementasi *Wayground*, seperti keterbatasan perangkat, kondisi jaringan internet, serta perbedaan karakteristik anak autis. Temuan tersebut selanjutnya menjadi dasar bagi sekolah dan guru untuk melakukan perbaikan terhadap strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Tabel 5.7

Hasil Analisis Data Evaluasi Implementasi *Wayground*

Indikator	Temuan Penelitian	Sumber Data
Pemantauan pelaksanaan	Kepala sekolah dan guru melakukan pemantauan pembelajaran secara berkala	Wawancara, Observasi
Evaluasi hasil belajar	Evaluasi dilakukan terhadap aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa	Wawancara, Observasi
Identifikasi kendala	Kendala meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan karakteristik siswa	Wawancara, Observasi
Tindak lanjut	Guru melakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi	Wawancara, Observasi

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan Guru Kelas yang menyampaikan *"Setelah pembelajaran selesai, kami melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk melihat apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum ¹⁶⁴."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan tidak hanya dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, tetapi juga untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

b. Analisis Teori

Menurut George R. Terry, *controlling* merupakan fungsi manajemen yang bertujuan memastikan seluruh kegiatan berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pengawasan dilakukan melalui proses pemantauan, pengukuran hasil,

¹⁶⁴ Wahyuni Amilya, S.Pd., Wawancara tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.30 wib.

identifikasi penyimpangan, serta tindakan korektif agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif. Dalam konteks pendidikan, fungsi *controlling* tidak hanya menilai hasil belajar peserta didik, tetapi juga mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian, fungsi *controlling* telah diterapkan dalam implementasi *Wayground* melalui kegiatan pemantauan, evaluasi, identifikasi kendala, dan tindak lanjut pembelajaran. Kepala sekolah melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan program, sedangkan guru kelas dan guru pendamping khusus mengevaluasi perkembangan siswa selama mengikuti pembelajaran. Pengawasan tersebut memungkinkan sekolah memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan *Wayground* sekaligus mengetahui berbagai hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi hasil belajar yang dilakukan guru menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wayground* tidak hanya diukur dari pencapaian akademik siswa, tetapi juga dari peningkatan perhatian, motivasi, partisipasi, dan kemampuan mengikuti instruksi. Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran bagi siswa autisme yang memerlukan penilaian secara menyeluruh terhadap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses belajar yang dialami siswa.

Dari perspektif teori pembelajaran multisensori, evaluasi menjadi bagian penting dalam mengetahui efektivitas penggunaan berbagai stimulasi sensorik yang diterapkan selama pembelajaran. Guru melakukan pengamatan terhadap respons siswa ketika menggunakan gambar, suara, animasi, dan aktivitas interaktif yang terdapat pada *Wayground*. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan bentuk pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai sarana untuk menyesuaikan pembelajaran agar lebih adaptif terhadap karakteristik siswa autisme.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengawasan mencakup identifikasi terhadap berbagai kendala yang dihadapi selama implementasi *Wayground*. Keterbatasan perangkat digital, kondisi jaringan internet, serta perbedaan

kemampuan anak menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Namun demikian, guru tidak menjadikan kendala tersebut sebagai hambatan utama, melainkan sebagai bahan refleksi untuk melakukan penyesuaian strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi *controlling* telah berjalan secara dinamis melalui proses evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan.

Selain itu, keterlibatan orang tua dalam memberikan informasi mengenai perkembangan belajar anak di rumah memperkuat proses pengawasan yang dilakukan sekolah. Komunikasi antara guru dan orang tua memungkinkan proses evaluasi berlangsung secara lebih komprehensif karena perkembangan anak dapat diamati baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Kolaborasi tersebut menjadi salah satu bentuk pengawasan yang mendukung keberhasilan implementasi *Wayground*.

Dengan demikian, fungsi *controlling* dalam implementasi *Wayground* telah terlaksana melalui pemantauan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, identifikasi kendala, serta tindak lanjut berupa perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Proses tersebut menunjukkan bahwa pengawasan tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai mekanisme peningkatan kualitas pembelajaran bagi anak autis.

c. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Anderson dan Putman yang menjelaskan bahwa evaluasi merupakan bagian penting dalam implementasi teknologi pembelajaran¹⁶⁵. Guru perlu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi serta melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan peserta didik. Persamaan penelitian terletak pada pentingnya proses evaluasi sebagai dasar pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nugroho et al. yang menyatakan bahwa pembelajaran bagi anak autis memerlukan evaluasi yang

¹⁶⁵ Anderson, S. E. and Putman, "Elementary Special Education Teachers' Thinking While Planning and Implementing Technology-Integrated Lessons."

berkesinambungan serta penyesuaian strategi pembelajaran berdasarkan perkembangan kemampuan masing-masing siswa¹⁶⁶. Penelitian tersebut menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil akademik, tetapi juga oleh perkembangan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung penelitian Leifler et al. yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang memberikan dukungan secara berkelanjutan serta evaluasi terhadap kebutuhan siswa autisme mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran¹⁶⁷. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses evaluasi perlu memperhatikan karakteristik individual peserta didik sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Perbedaannya, penelitian-penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada evaluasi efektivitas teknologi atau lingkungan belajar bagi anak berkebutuhan khusus. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji fungsi *controlling* dalam perspektif manajemen George R. Terry, sehingga pembahasan tidak hanya mencakup evaluasi hasil belajar, tetapi juga pemantauan pelaksanaan, identifikasi kendala, dan tindak lanjut perbaikan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

d. Kontribusi Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep *controlling* yang dikemukakan George R. Terry dengan menunjukkan bahwa pengawasan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai proses penilaian hasil, tetapi juga sebagai mekanisme evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan. Penelitian ini memperluas penerapan teori Terry pada konteks pendidikan khusus dengan menekankan pentingnya pengawasan terhadap proses pembelajaran berbasis teknologi.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran mengenai mekanisme pengawasan implementasi *Wayground* yang dapat diterapkan di sekolah luar biasa.

¹⁶⁶ Nugroho et al., "Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?"

¹⁶⁷ Leifler et al., "Does the Learning Environment 'Make the Grade'? A Systematic Review of Accommodations for Children on the Autism Spectrum in Mainstream School."

Pemantauan secara berkala, evaluasi hasil belajar, identifikasi kendala, serta tindak lanjut berupa perbaikan strategi pembelajaran dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi bagi anak autis.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, peneliti berpendapat bahwa pengawasan yang efektif tidak hanya dilakukan oleh kepala sekolah, tetapi juga melibatkan guru, guru pendamping khusus, dan orang tua. Kolaborasi tersebut memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara lebih menyeluruh sehingga perkembangan anak dapat dipantau secara berkesinambungan. Selain itu, kemampuan guru dalam melakukan refleksi terhadap pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa fungsi *controlling* telah diterapkan melalui kegiatan pemantauan, evaluasi hasil belajar, identifikasi kendala, dan tindak lanjut perbaikan pembelajaran. Pengawasan yang dilakukan secara berkelanjutan menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan kualitas implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi anak autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong.

e. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat pada Tahap Pengawasan

Pengawasan implementasi *Wayground* didukung oleh komitmen kepala sekolah, konsistensi evaluasi guru, dan komunikasi rutin dengan orang tua. Namun, proses ini masih terkendala oleh terbatasnya waktu guru untuk evaluasi mendalam serta belum adanya sistem dokumentasi digital yang terintegrasi. Akibatnya, pemantauan dan perbaikan pembelajaran masih bergantung pada observasi langsung serta catatan manual guru.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan (*planning*) implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong telah dilakukan secara sistematis melalui penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa autis, penyusunan strategi pembelajaran multisensori, serta persiapan media dan sarana pendukung. Guru juga melakukan identifikasi karakteristik setiap siswa sebelum pembelajaran sehingga materi, aktivitas, dan bentuk stimulasi visual, auditori, maupun kinestetik dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik. Perencanaan tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih terarah, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik siswa autis.

2. Pengorganisasian (*organizing*) implementasi *Wayground* dilaksanakan melalui pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas antara kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping khusus, dan orang tua. Kepala sekolah berperan dalam memberikan dukungan kebijakan dan fasilitas, guru kelas bertanggung jawab merancang serta melaksanakan pembelajaran, guru pendamping khusus memberikan pendampingan kepada siswa selama proses belajar, sedangkan orang tua mendukung keberlanjutan pembelajaran di rumah. Koordinasi yang baik antar pihak tersebut menciptakan pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung keberhasilan implementasi *Wayground*.

3. Pelaksanaan (*actuating*) implementasi *Wayground* menunjukkan bahwa media ini mampu mendukung pembelajaran multisensori melalui penggunaan gambar, suara, teks, animasi, serta aktivitas interaktif yang menarik perhatian siswa autis. Guru mengelola proses pembelajaran secara fleksibel dengan menyesuaikan metode, memberikan pendampingan individual, dan memanfaatkan berbagai fitur

Wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

4. Evaluasi (*controlling*) implementasi *Wayground* dilakukan secara berkelanjutan melalui penilaian hasil belajar, observasi terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran, refleksi guru, supervisi kepala sekolah, serta komunikasi dengan orang tua. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki materi, strategi pembelajaran, dan bentuk pendampingan pada pertemuan berikutnya. Evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan membantu meningkatkan efektivitas implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autisme.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh penerapan fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi secara terpadu. Temuan ini memperkuat teori manajemen George R. Terry bahwa setiap fungsi manajemen saling berkaitan dalam mendukung tercapainya tujuan organisasi, termasuk dalam pengelolaan pembelajaran bagi siswa autisme.

Penelitian ini juga memberikan implikasi teoretis dengan memperluas penerapan teori manajemen George R. Terry pada konteks pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan khusus. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi sekolah luar biasa dalam mengembangkan pengelolaan media pembelajaran digital yang lebih sistematis, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik autisme.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SLB Negeri 01 Rejang Lebong, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh sekolah luar biasa. Selain itu, jumlah informan dan fokus penelitian hanya terbatas pada implementasi *Wayground* sebagai media pembelajaran multisensori sehingga belum membahas perbandingan dengan media pembelajaran digital lainnya.

B. Saran

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan terus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, serta supervisi yang berkelanjutan agar implementasi *Wayground* dapat berlangsung secara optimal.

2. Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun materi, memanfaatkan berbagai fitur *Wayground*, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan individual siswa autisme agar pembelajaran multisensori menjadi lebih efektif.

3. Bagi orang tua, diharapkan dapat memperkuat kerja sama dengan pihak sekolah melalui pendampingan belajar di rumah dan komunikasi yang berkelanjutan mengenai perkembangan belajar anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konsisten.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah luar biasa atau satuan pendidikan inklusif, menggunakan informan yang lebih beragam, serta membandingkan efektivitas *Wayground* dengan media pembelajaran digital lainnya. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji dampak implementasi *Wayground* terhadap aspek lain, seperti peningkatan kemampuan komunikasi, interaksi sosial, kemandirian belajar, atau hasil belajar anak autisme dalam jangka panjang.

Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai manajemen pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak autisme.

DAFTAR PUSTAKA

- A Rusconi, and L Squillaci. "Effects of a Universal Design for Learning (UDL) Training Course on the Development Teachers' Competences: A Systematic Review." *Education Science* 13(5) (2023): 466. <https://doi.org/https://www.mdpi.com/2227-7102/13/5/466>.
- Anderson, S. E., and R. S Putman. "Elementary Special Education Teachers' Thinking While Planning and Implementing Technology-Integrated Lessons." *Education and Information Technologies*, 28(8) (2023): 9459–81.
- Andri Setyowati, S.Pd. Wawancara waka kurikulum pada tanggal 04 Maret pukul 11.00 wib (2026).
- . Wawancara waka kurikulum pada tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).
- Andriani, N., and T. (Habibi. "MEWUJUDKAN PEMBELAJAR SEPANJANG HAYAT: PERAN POAC DALAM TRANSFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN (STUDY LITERATURE REVIEW)." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(01) (2026): 43–61.
- Andriani, N, and T. Habibi. "MEWUJUDKAN PEMBELAJAR SEPANJANG HAYAT: PERAN POAC DALAM TRANSFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN (STUDY LITERATURE REVIEW)." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01) (2026): 43-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41224>.
- Azizah, N., and W Hendriani. "Implementasi Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi Di Indonesia." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10(2) (2024): 644-651. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8586>.
- Bakri, S. M. "Manajemen Strategik Dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan Di MTs Negeri 7 Kebumen." *NSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 6(1) (2022): 38-70.
- Birsh, J. R. *Multisensory Teaching of Basic Language Skills*. Brookes. Baltimore: Brookes Publishing Company, 2011.
- Bond, M, Bedenlier, S., V. I Marín, and M Händel. "Emergency Remote Teaching

- in Higher Education: Mapping the First Global Online Semester.” *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1) (2021): 50.
- CAST. “Universal Design for Learning Guidelines Version 2.2,” 2018. <https://udlguidelines.cast.org>.
- Choudhury, R. “Technology-Enhanced Learning for Students with Autism. International.” *International Research Journal of Humanities and Social Sciences* 5(11) (2024). <https://doi.org/10.32021-11278686>.
- Christopher J. McDougle. *Autism Spectrum Disorder*. Oxford University Press. Berilustra. Vol. 68(11), 2016.
- Creswell, J. W, and V. L Plano Clark. *Designing and Conducting Mixed Methods Research (3rd Ed.)*. New york: SAGE Publications., 2018.
- Creswell, J. W, and C. N. Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th Ed.)*. Newyork: SAGE Publications., 2018.
- Csikszentmihalyi, M., and M Csikszentmihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row., 1990.
- Denzin, N. K., and Y. S. (Eds.). Lincoln. *Handbook of Qualitative Research*. The Sage, 2011.
- Dokumen SLB Negeri 01 Rejang Lebong (2026).
- Dorssom, Elizabeth I. “Wayground: From Quizzes to a Full-Fledged Learning Hub.” *Journal of Political Science Education*, 2025.
- Gulati, G, S Kakkar, and R Chauhan. “A Comprehensive Review: Effectiveness of Multi-Sensory Learning Strategies for Learning Disability Students.” *International Journal of Education Sciences*, 1(2). (2024): 01–09.
- Hafiidh, M., and I. Fauji. “Peran Fungsi Manajemen Dalam Pendidikan Islam: Sebuah Tinjauan Pustaka Yang Sistematis.” *TABYIN: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 6(02) (2024): 193-204. <https://doi.org/10.52166/tabyin.v6i02.724>.
- Hamilton, E. R, J. M Rosenberg, and M Akcaoglu. “The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: A Critical Review and Suggestions for Its Use.” *TechTrends* 60(5) (2016): 433-441.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y>.
- ibu padhil. Orang Tua Siswa padhil wawancara tanggal 4 maret 2026 pukul 10.00wib (2026).
- Ibu Padhil. Wawancara Orang Tua padhil tanggal 04 maret 2026 pukul 10.30 wib (2026).
- Kalemkuş, F. “Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs Due to Intellectual Disability and Autism.” *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(2) (2025): 237–61.
- Kalemkuş, F. “Trends in Instructional Technologies Used in Education of People with Special Needs Due to Intellectual Disability and Autism.” *Journal of Research in Special Educational Needs* 25(2) (2025): 237-261.
- Katy L Unwin, Georgina Powell, and Catherine RG Jones. “The Use of Multi-Sensory Environments with Autistic Children: Exploring the Effect of Having Control of Sensory Changes.” *Autism* 26(6) (2022): 1379–1394.
- Katy Unwin, Kylie Wales, Tennille Johnson, Carl Leonard, Gaenor Dixon, Libby English, and Alison Lane. “Evidence Synthesis and Clinical Recommendations for Supporting School Students With Sensory Processing Challenges: A Rapid Review.” *American Journal of Occupational Therapy (AJOT)* 78(6), no. 6 (2024).
- Kemdikdasmen. “Memahami Anak Berkebutuhan Khusus: Merangkul Keberagaman Dan Potensi.” *BPMP Jakarta*, 2025.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an., 2022.
- Khairun Nisa, Sambira Mambela, and Lutfi Isnii Badijah. “KARAKTERISTIK DAN KEBUTUHAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS.” *ABADIMAS ADI BUANA* 2(1) (2024).
- Leifler, E, G Carpelan, A. Zakrevska, S. Bölte, and U. onsson. “Does the Learning Environment ‘Make the Grade’? A Systematic Review of Accommodations for Children on the Autism Spectrum in Mainstream School.” *Scandinavian Journal of Occupational Therapy* 28(8) (2021): 582-597.
- Lik Hang Gary Wong. “Sensory-Based Interventions for Managing Difficulties of

- Children with Autism Spectrum Disorder at School.” *Springer Nature Link* 10, (2023): 240–249.
- Lincoln, Yvonna S, and Egon G Guba. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications, 1985.
- Maftuh, A., A. A Al-Amin, and A. F. Rohman. “Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi: Mengoptimalkan Efisiensi Dan Efektivitas.” *Jurnal Kajian Pendidikan* 1(1) (2024): 44-55. <https://studia-ulumina.stitdarkkr.ac.id/index.php/home/index>.
- Manirajee, L, S. M. M Rashid, and S. Q. H Shariff. “Assistive Technology for Visually Impaired Individuals: A Systematic Literature Review (Slr).” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 14(2) (2024): 596-611.
- Marco O. Bertelli, Annamaria Bianco, Veronica Boniotti, and Eddie Chaplin. “Definition, Diagnosis, and Prevalence of Autism Spectrum Disorder.” *Springer Nature Link*, 2025, 1–15.
- Mariyah, S, L Hasibuan, K. Anwar, and A. F. Rizki. “Perspektif Pengelolaan Pendidikan Fungsi Pengelolaan (Planning, Organizing, Actuating, Controlling).” *Nstructional Development Journal*, 268-281. (2021).
- McKeegan, A, and J. Z. Zanuttini. “Exploring the Perspectives and Voices of Students with Autism on the Academic Adjustments They Receive: A Systematic Review.” *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(4) (2025): 958-972.
- Meyly Kheng, and Nor Amalina Rusli. “Teacher Training Programs: The Perspectives of Special Educational Needs (SEN) Teachers.” *International Journal of Instruction* 18(4) (2025): 335–352.
- Miles, M. B., and A. M Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press, 2007.
- Mishra, P, and M. J. Koehler. “Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge.” *Teachers College Record* 108(6) (2006): 1017-1054.
- Muhammad Arif Bin Masri, and Hafizhah Binti Zulkipli. “Systematic Literature

- Review: Sensory Teaching to Students with Special Needs.” *INTERNATIONAL JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH IN PROGRESSIVE EDUCATION AND DEVELOPMENT* 14(2) (2025).
- Mukhlis, H, E. Y Haenilah, D Maulina, and L Nursafitri. “Connectivism and Digital Age Education: Insights, Challenges, and Future Directions,.” *Kasetsart Journal of Social Sciences* 45(3). (2024).
<https://doi.org/file:///C:/Users/Administrator/Downloads/11+2023-0271.pdf>.
- Nasional, Kementerian Pendidikan. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik Yang Memiliki Kelainan Dan Potensi Kecerdasan Dan/Atau Bakat Istimewa*. Jakarta: Kemendiknas., 2009.
- Noemi Honorato, Aiganym Soltiyeva, Wilk Oliveira, Saul Emanuel Delabrida, uho Hamar, and Madina Alimanova. “Gameful Strategies in the Education of Autistic Children: A Systematic Literature Review, Scientometric AnalNoemi Honorato, Aiganym Soltiyeva, Wilk Oliveira, Saul Emanuel Delabrida, Uho Hamar, and Madina Alimanova. “Gameful Strategies in the Education Of .” *Smart Learning Environments*, 2024.
- Normawati, Y. I., A. M. S Nasution, and Y Ulandary. “Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Mengajar Anak Autis.” *Epistema* 6(2) (2025): 75-87.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i2.92402>.
- Nugroho, I. A, V. A Tiarani, W. S Hastuti, and S. Supartinah. “Is It Necessary to Modify Science Learning for Autistic Children?” *Jurnal Prima Edukasia* 12(1) (2024): 30-40.
- Nurhikmah, N. “Educational Management Functions: Planning, Organizing, Actuating, Controlling.” *Islamic Education Journal* 1(2) (2024): 82-91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58988/intiha.v1i2.293>.
- Nurjanah, Imelda Christine Kansil, Imas Masturoh, and Dedi Hanwar. “Multisensory Learning: Improving Conceptual Understanding Through an Intuitive Sensory Approach.” *Journal of Pedagogi* 1(6) (2024): 56–64.
<https://doi.org/DOI:10.62872/7ygyx095>.
- Pakudu, R, and M Safaat. “Development of Interactive Learning Media Based on

- Quizizz Games.” *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4(1) (2024): 56-83. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>.
- PD Sugiyono. *Quantitative, Qualitative, and R&D Research Methods*. Bandung: Alfabeta, 2018. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.
- Refni Ramadani, S.Pd. G.r. Wawancara tanggal 3 maret 2026 (2026).
- . Wawancara Tanggal 4 maret 2026 (2026).
- Rejang lebong, SLB Negeri 01. “Dokumentasi SLB Negeri 01 Rejang Lebong,” n.d.
- Rhea Kelly. “Quizizz Rebrands as Wayground, Announces New AI Features.” *THE JournalAdd as a Preferred Source*, 2025.
- Rinda. “Quizizz as a Supportive Digital Strategy in Teaching English for Students with Special Needs.” *JETS: Journal of English Teaching Strategies*. 2(2) (2023): 9-14.
- Rohmatul Ummah, and Muhammad Eka Rahman. “PENDEKATAN MULTISENSORI DALAM MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS.” *Joedu : Journal of Basic Education* 3(1) (2024).
- Sihaloho, F. A. S, and S. Arifin. “Hilangnya Kompas Kendali: Analisis Sistematis Hilangnya Fungsi Controlling Dalam Manajemen Pendidikan.” *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan* 10(2) (2025): 46-56. <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/259>.
- Silalahi, Y. A, and Marlina. “Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Uang Pada Anak Dengan Autisme Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz.” *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 24(2) (2024): 247–253. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i2.2225>.
- Stake, R. E. *The Art of Case Study Research*. Sage Publications, 1995.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,

2017.

- Sumarto, S, and A Sahib. "Manajemen Mutu Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Akreditasi Unggul." *Jurnal Literasiologi* 10(2) (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.636>.
- Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Rinekakipta, 1997.
- Suyanti, S. "Memahami Kesulitan Konsentrasi Dan Kebutuhan Belajar Anak Autis Dalam Pembelajaran Di Sekolah." *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi* 4(1) (2024): 57-62.
- Terry, G. R. "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi." edited by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: Bumi Aksara., n.d.
- . "Dasar-Dasar Manajemen Edisi Revisi." In *Princeple of Management*, edited by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Tingxuan Wang, Haixia Ma, Haoyan Ge, Yuying Sun, Tyrone Tai-On Kwok, Xianliang Liu, Yanping Wang, Way Kwok Wai Lau, and Wen Zhang. "International Journal of Nursing Studies." *International Journal of Nursing Studies* 165 (2025).
- Valle, L. C, R. R Gonzales, R. M. L Almacen, G. Batucan, and G. G Gonzales. "Modeling the Relationship of the TPACK Framework with Cyber Wellness, School Climate, and Digital Nativity of Basic Education Teachers." In *Frontiers in Education* 9, (2024): 1397888.
- Voultsiou, E., and L Moussiades. "A Systematic Review of AI, VR, and LLM Applications in Special Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions." *Education and Information Technologies*, 30(13) (2025): 19141-19181.
- Wahyuni Amilya, S.Pd., Gr. Wawancara Pukul 09.00 wib (n.d.).
- . Wawancara tanggal 2 maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).
- . Wawancara tanggal 2 Maret 2026 pukul 09.30 wib (2026).
- . Wawancara tanggal 27 februari 2026 pukul 09.30 wib (2026).
- . Wawancara tanggal 5 maret 2026 pukul 09.00 wib (2026).

- Wahyuni Amilya, S.Pd, Gr. Wawancara pukul 09.00 wib (n.d.).
- . Wawancara tanggal 26 februari 2026 Pukul 09.00 wib (2026).
- Wawancara Bila tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00 wib (2026).
- Wawancara padhil tanggal 04 Maret 2026 pukul 10.00 (2026).
- Westwood, P. *Inclusive and Adaptive Teaching: Meeting the Challenge of Diversity in the Classroom*. London: Routledge., 2018.
- Wulandari, Selvia, Nurhatatti Fuad, and Sugiarto Sugiarto. “Manajemen Tenaga Pendidik Dalam Sekolah Inklusi: Systematic Literatur Review 2015-2025.” *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan* 16 (2025): 1. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.70713/publikan.v16i1.78206>.
- Yasmin, L, M. A Mulyadi, P. Anggriani, K. F Pasaribu, C. Azmi, and D. R. Girsang. “Gamifikasi Dalam Teori: Efektivitas Quizziz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar.” *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah* 19(1) (2025): 669–76. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6839>.
- Yulastini, N. K. S. *Buku Ajar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, 2025.
- Zhongzhou Chen, and Chandralekha Singh. “Opportunities and Challenges in Harnessing Digital Technology for Effective Teaching and Learning.” *Physics Education* 4 (2025): 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/higheredu4010006>.

LAMPIRAN

KISI-KISI INSTRUMEN

	Fokus Penelitian	Sub Indikator	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
A. Perencanaan (Planning)						
1	Perencanaan	Penetapan tujuan pembelajaran	Tujuan penggunaan Wayground dalam pembelajaran	Bagaimana guru menetapkan tujuan penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran multisensori?	Guru Kelas	Wawancara, Dokumentasi
2		Perencanaan materi	Pemilihan materi sesuai karakteristik siswa autis	Bagaimana guru menentukan materi yang akan disajikan melalui Wayground?	Guru Kelas	Wawancara, Dokumentasi

3		Perencanaan metode	Strategi pembelajaran multisensori	Bagaimana guru merancang strategi pembelajaran multisensori melalui Wayground?	Guru Kelas	Wawancara
4		Perencanaan media	Persiapan media dan perangkat pembelajaran	Apa saja media dan perangkat yang dipersiapkan sebelum pembelajaran berlangsung?	Guru Kelas	Wawancara, Observasi
5		Perencanaan sarana dan prasarana	Kesiapan fasilitas pembelajaran	Bagaimana sekolah menyiapkan sarana dan prasarana pendukung penggunaan Wayground?	Kepala Sekolah, Waka Kurikulum	Wawancara, Observasi, Dokumentasi

6		Analisis kebutuhan siswa	Identifikasi kemampuan dan kebutuhan belajar siswa autis	Bagaimana guru mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa sebelum menggunakan Wayground?	Guru Kelas, Guru Pendamping	Wawancara
B. Pengorganisasian (Organizing)						
7	Pengorganisasian	Pembagian tugas	Pembagian tugas dan tanggung jawab	Bagaimana pembagian tugas dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wayground?	Kepala Sekolah, Guru Kelas	Wawancara
8		Koordinasi	Koordinasi antar guru	Bagaimana koordinasi dilakukan antara guru kelas, guru	Guru Kelas, Guru Pendamping	Wawancara

				pendamping, dan pihak sekolah?		
9		Pengelolaan sumber daya manusia	Keterlibatan tenaga pendidik	Siapa saja yang terlibat dalam implementasi Wayground dan bagaimana perannya?	Kepala Sekolah	Wawancara
10		Pengelolaan sarana	Pemanfaatan fasilitas sekolah	Bagaimana pengelolaan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran?	Guru Kelas	Observasi, Wawancara
11		Kerja sama dengan orang tua	Dukungan orang tua	Bagaimana bentuk kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam penggunaan Wayground?	Orang Tua	Wawancara

C. Pelaksanaan (Actuating)						
12	Pelaksanaan	Pelaksanaan pembelajaran	Tahapan penggunaan Wayground	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wayground di kelas?	Guru Kelas	Observasi, Wawancara
13		Pemanfaatan fitur	Penggunaan fitur Wayground	Fitur-fitur apa saja yang digunakan selama pembelajaran?	Guru Kelas	Observasi
14		Pendekatan multisensori	Penggunaan unsur visual, auditori, dan kinestetik	Bagaimana Wayground dimanfaatkan untuk menerapkan pembelajaran multisensori?	Guru Kelas	Observasi, Wawancara

15		Pendampingan siswa	Bimbingan kepada siswa	Bagaimana guru mendampingi siswa autis saat menggunakan Wayground?	Guru Pendamping	Observasi, Wawancara
16		Respons siswa	Minat, perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar	Bagaimana respons siswa autis selama mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground?	Guru Kelas, Siswa Autis	Observasi, Wawancara
D. Evaluasi (Controlling)						
17	Evaluasi	Evaluasi hasil belajar	Penilaian hasil belajar	Bagaimana guru mengevaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan Wayground?	Guru Kelas	Wawancara, Dokumentasi

18		Monitoring pembelajaran	Pemantauan perkembangan siswa	Bagaimana guru memantau perkembangan kemampuan siswa selama menggunakan Wayground?	Guru Kelas	Wawancara
19		Supervisi	Pengawasan kepala sekolah	Bagaimana kepala sekolah melakukan supervisi terhadap implementasi Wayground?	Kepala Sekolah	Wawancara
20		Refleksi pembelajaran	Evaluasi pelaksanaan pembelajaran	Bagaimana guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wayground?	Guru Kelas	Wawancara

21		Tindak lanjut	Perbaikan pembelajaran	Apa tindak lanjut yang dilakukan guru berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran?	Guru Kelas	Wawancara
----	--	---------------	------------------------	--	------------	-----------

Pedoman Observasi dan Hasil Observasi

Judul Penelitian:

Manajemen Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Hari/Tanggal : 26 Februari 2026, 2 Maret 2026, dan 5 Maret 2026

Tempat : Kelas Autis SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Observer : Peneliti

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Hasil Observasi
A. Perencanaan (Planning)				
1	Perencanaan	Tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum kegiatan dimulai.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara sederhana dan disesuaikan dengan kemampuan siswa autis sebelum menggunakan Wayground. Guru memastikan siswa memahami kegiatan yang akan dilakukan.
2		Perencanaan materi	Materi disesuaikan dengan karakteristik siswa autis.	Materi yang digunakan berupa pengenalan simbol, gambar

				benda, huruf, angka, dan kosakata sederhana yang telah disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa.
3		Persiapan media	Guru menyiapkan Wayground sebelum pembelajaran .	Guru membuka aplikasi Wayground sebelum pembelajaran dimulai, memeriksa materi, serta memastikan seluruh soal dapat diakses dengan baik.
4		Persiapan perangkat	Laptop, telepon pintar, dan jaringan internet tersedia.	Guru menggunakan laptop dan telepon pintar sebagai media utama. Jaringan internet tersedia dan dapat digunakan selama pembelajaran berlangsung.
5		Perencanaan multisensori	Guru menyiapkan unsur visual,	Materi pada Wayground memuat gambar

			auditori, dan kinestetik.	berwarna, suara, dan aktivitas memilih jawaban secara langsung sehingga melibatkan lebih dari satu indera.
B. Pengorganisa sin (Organizing)				
6	Pengorganisasi an	Pembagian tugas	Guru kelas dan guru pendamping menjalankan tugas sesuai peran.	Guru kelas memimpin pembelajaran, sedangkan guru pendamping membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat maupun memahami instruksi.
7		Koordinasi	Guru berkoordinasi selama pembelajaran.	Sebelum pembelajaran dimulai guru kelas berdiskusi dengan guru pendamping mengenai kondisi masing-

				masing siswa dan strategi yang akan digunakan.
8		Pengelolaan sarana	Sarana dimanfaatkan secara efektif.	Laptop, telepon pintar, dan media pembelajaran dimanfaatkan secara optimal sesuai kebutuhan pembelajaran.
9		Pengelolaan kelas	Guru mengelola suasana kelas.	Guru mengatur posisi duduk siswa agar tetap fokus serta memberikan pendampingan secara individual ketika diperlukan.
C. Pelaksanaan (Actuating)				
10	Pelaksanaan	Penggunaan Wayground	Guru menggunakan Wayground dalam pembelajaran.	Guru menyampaikan materi melalui Wayground kemudian meminta siswa menjawab soal secara

				bertahap sesuai instruksi.
11		Pemanfaatan fitur	Guru menggunakan gambar, audio, kuis, dan permainan.	Guru memanfaatkan gambar, ilustrasi, audio, serta kuis interaktif untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.
12		Pembelajaran multisensori	Guru menerapkan pembelajaran multisensori.	Pembelajaran memadukan gambar, suara, aktivitas menunjuk, memilih jawaban, dan penguatan secara langsung sehingga melibatkan penglihatan, pendengaran, dan aktivitas motorik siswa.
13		Pendampingan siswa	Guru membimbing siswa.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang belum mampu mengoperasikan perangkat

				atau mengalami kesulitan memahami soal.
14		Keaktifan siswa	Siswa mengikuti pembelajaran secara aktif.	Sebagian besar siswa mengikuti instruksi guru, mencoba menjawab soal, dan menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran.
15		Perhatian siswa	Siswa memperhatikan pembelajaran.	Siswa terlihat lebih fokus ketika soal ditampilkan dalam bentuk gambar dan permainan dibandingkan ketika guru hanya menjelaskan secara lisan.
16		Motivasi belajar	Siswa menunjukkan antusiasme.	Siswa tampak senang ketika memperoleh skor dan umpan balik dari Wayground. Beberapa siswa meminta untuk

				mengulang permainan setelah kegiatan selesai.
17		Interaksi	Terjadi interaksi guru dan siswa.	Guru memberikan pertanyaan, arahan, dan pujian selama pembelajaran, sedangkan siswa merespons dengan menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi guru.
D. Evaluasi (Controlling)				
18	Evaluasi	Penilaian hasil belajar	Guru melakukan penilaian.	Guru melihat hasil kuis pada Wayground untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
19		Umpan balik	Guru memberikan umpan balik.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa

				yang berhasil menjawab dengan benar dan memberikan bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan.
20		Refleksi pembelajaran	Guru melakukan refleksi.	Setelah pembelajaran selesai guru mengevaluasi materi, metode, dan respons siswa untuk menentukan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.
21		Tindak lanjut	Guru merencanakan perbaikan pembelajaran .	Guru menyusun materi lanjutan dan melakukan penyesuaian tingkat kesulitan soal berdasarkan hasil belajar masing-masing siswa.

Catatan Lapangan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas autis SLB Negeri 01 Rejang Lebong. Guru terlihat menguasai penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran dan mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, serta aktivitas interaktif dalam pembelajaran. Guru pendamping berperan aktif membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami instruksi maupun mengoperasikan perangkat. Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang baik, antusias mengikuti kegiatan, serta lebih termotivasi ketika pembelajaran menggunakan Wayground dibandingkan metode ceramah. Sarana pembelajaran seperti laptop, telepon pintar, dan jaringan internet tersedia dan mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Kesimpulan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, implementasi Wayground sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong telah dilaksanakan melalui fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran berlangsung secara terstruktur dengan dukungan guru kelas, guru pendamping, serta sarana pembelajaran yang memadai. Penggunaan Wayground mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa autis selama proses pembelajaran sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

B. Pedoman Wawancara

Identitas Wawancara

1. Kode Informan : i1 (informan 1)
Nama (Inisial) : Wahyuni Amilya,S.pd.Gr (WA)
Usia : 28 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Guru kelas

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	Mei 2025	Bagaimana proses Ibu merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Wayground bagi siswa autis?	Pertama guru melihat dulu dari kebutuhan dan kemampuan siswa, dan sebelum menggunakan aplikasi Wayground ini siswa tentunya sudah terbiasa menggunakan smartphone/HP. Penggunaan aplikasi disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, bukan tingkat kelas. Anak yang mampu menyebutkan atau menunjuk masih didampingi guru, sedangkan anak yang sudah dapat membaca dan mengenal kosakata dapat menggunakan aplikasi secara mandiri.	Perencanaan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan siswa

2	Mei 2025	Apakah Wayground sudah dimasukkan dalam RPP atau modul ajar? Jika ya, pada bagian apa saja?	Ya sudah, karena modul ajar terbaru model ajar mendalam memiliki bagian yang menggunakan teknologi. Wayground masuk ke dalam model ajar dan biasanya diletakkan pada evaluasi pembelajaran (assessment formative).	Integrasi Wayground dalam modul ajar
3	Mei 2025	Pertimbangan apa yang Ibu gunakan dalam memilih Wayground sebagai media pembelajaran bagi siswa autis?	Wayground mudah digunakan guru, menarik, terdapat mode suara dan tulisan, serta mudah diaplikasikan di kelas.	Pemilihan Wayground berdasarkan kemudahan dan daya tarik
4	Mei 2025	Bagaimana Ibu menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan karakteristik siswa autis saat menggunakan Wayground?	Guru menyesuaikan soal dengan kemampuan siswa. Anak yang baru mampu menyebutkan menggunakan mode suara dan gambar, sedangkan anak yang sudah mandiri dapat menyelesaikan sendiri.	Penyesuaian pembelajaran dengan karakteristik siswa
5	Mei 2025	Bagaimana Ibu belajar aplikasi Wayground ini,	Saya belajar sendiri karena penggunaan teknologi ada di dalam	Pembelajaran mandiri guru

		apakah ada pelatihan khusus?	RPP, sehingga saya menggunakan Wayground ini.	
6	Mei 2025	Bagaimana langkah-langkah Ibu dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan Wayground di kelas?	Membuat RPP sesuai kemampuan anak dan tujuan pembelajaran, seperti menunjuk, menyebutkan kosakata, memilih kosakata, dan mengelompokkan benda.	Pelaksanaan berdasarkan kemampuan siswa
7	Mei 2025	Fitur Wayground apa saja yang paling sering digunakan dan mengapa fitur tersebut dipilih?	Membuat kuis model pilihan ganda dengan satu atau lebih jawaban benar sesuai kemampuan anak.	Pemanfaatan fitur kuis
8	Mei 2025	Bagaimana Ibu mengintegrasikan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran menggunakan Wayground?	Guru mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan mempersilakan anak maju ke depan untuk menunjuk gambar pada infokus.	Integrasi multisensori
9	Mei 2025	Apakah Wayground dikombinasikan dengan aktivitas fisik atau media lain?	Belum, masih digunakan sebatas soal dan belum dipraktikkan secara nyata.	Keterbatasan integrasi media
10	Mei 2025	Apakah Wayground ini hanya digunakan	Awalnya digunakan untuk melihat	Wayground sebagai media

		untuk evaluasi saja atau digunakan dalam pembelajaran juga?	kemampuan siswa, kemudian digunakan untuk evaluasi sehingga dapat diketahui hasil dan kecepatan siswa menjawab.	pembelajaran dan evaluasi
11	Mei 2025	Bagaimana respons siswa autis saat mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground?	Anak sangat antusias dan senang karena selama ini mereka hanya mengenal HP untuk bermain game.	Respons positif siswa
12	Mei 2025	Apakah terlihat perubahan pada tingkat perhatian, motivasi, atau partisipasi siswa?	Terlihat adanya peningkatan fokus karena aplikasi menyajikan gambar yang menarik.	Peningkatan perhatian siswa
13	Mei 2025	Stimulus apa yang paling menarik perhatian siswa?	Semua menarik, tetapi reward dari guru paling meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri anak.	Reward meningkatkan motivasi
14	Mei 2025	Apakah terdapat perbedaan respons antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan Wayground?	Ada. Jika menggunakan kertas, siswa hanya fokus menulis, sedangkan menggunakan Wayground siswa lebih aktif dan bersemangat.	Perubahan respons belajar

15	Mei 2025	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi dalam menggunakan Wayground sebagai media pembelajaran multisensori?	Kendala utama adalah keterbatasan media, masih menggunakan HP guru, dan keterbatasan ruang serta penggunaan smart TV.	Keterbatasan sarana
16	Mei 2025	Apakah pernah terjadi overstimulasi atau ketidaknyamanan pada siswa?	Terjadi pada satu siswa yang sensitif terhadap suara mikrofon.	Hambatan sensorik
17	Mei 2025	Upaya apa yang dilakukan untuk menyesuaikan pembelajaran agar tetap efektif bagi siswa autis?	Selalu berusaha dan proaktif mencoba berbagai metode pembelajaran.	Adaptasi pembelajaran
18	Mei 2025	Bagaimana Ibu melakukan evaluasi hasil belajar siswa melalui Wayground?	Evaluasi mudah dilakukan karena hasil skor dan waktu pengerjaan sudah direkam dalam aplikasi.	Evaluasi berbasis aplikasi
19	Mei 2025	Menurut Ibu, sejauh mana Wayground efektif digunakan sebagai media pembelajaran multisensori bagi siswa autis?	Sangat efektif karena mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.	Efektivitas Wayground

20	Mei 2025	Apakah Bapak/Ibu merekomendasikan Wayground untuk digunakan secara berkelanjutan?	Sangat direkomendasikan karena anak dapat memanfaatkan HP untuk belajar.	Keberlanjutan penggunaan
----	-------------	---	--	--------------------------

Identitas Wawancara

2. Kode Informan : i2 (Informan 2)

Nama (Inisial) : Andri Setyowati,S.Pd

Usia : 43 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Waka Kurikulum (mewakili Ka.Sekolah)

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	Mei 2025	Apa latar belakang sekolah mulai menggunakan Wayground dalam pembelajaran?	Untuk mempermudah anak memahami materi yang diberikan guru sehingga media digital sangat mendukung perkembangan pembelajaran anak autis.	Latar belakang penggunaan Wayground
2	Mei 2025	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan media digital bagi siswa berkebutuhan khusus?	Sekolah sangat mendukung penggunaan media digital dan memberikan kebebasan kepada guru	Dukungan kebijakan sekolah

			untuk memanfaatkan media yang tersedia.	
3	Mei 2025	Apakah sekolah memberikan pelatihan khusus kepada guru terkait penggunaan Wayground?	Guru biasanya mengikuti pelatihan atau belajar secara mandiri melalui kelompok guru.	Pengembangan kompetensi guru
4	Mei 2025	Bagaimana sekolah memantau dan mengevaluasi penerapan Wayground dalam pembelajaran?	Kepala sekolah melakukan supervisi langsung ke kelas dan memantau kendala yang dihadapi guru.	Supervisi pembelajaran
5	Mei 2025	Apakah terdapat pedoman atau arahan khusus terkait integrasi pembelajaran digital dan multisensori?	Ada, karena pembelajaran media digital sudah tertuang dalam RPP dan diterapkan di kelas autis.	Pedoman pembelajaran digital
6	Mei 2025	Kendala apa yang dihadapi sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa autis?	Perkembangan teknologi yang cepat menuntut guru untuk terus menyesuaikan dan meningkatkan kemampuan teknologi.	Kendala penguasaan teknologi
7	Mei 2025	Apa harapan sekolah terhadap pengembangan pembelajaran	Diharapkan penggunaan Wayground dapat membuat siswa lebih	Harapan pengembangan Wayground

		multisensori berbasis Wayground di masa depan?	fokus, semangat belajar, dan termotivasi datang ke sekolah.	
--	--	--	---	--

Identitas Wawancara

3. Kode Informan : i3 (informan 3)
 Nama (Inisial) : Refni Ramadhani (RR)
 Usia : 26 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Guru pendamping

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	Mei 2025	Apa latar belakang sekolah mulai menggunakan Wayground dalam pembelajaran?	Untuk mempermudah anak memahami materi yang diberikan guru sehingga media digital sangat mendukung perkembangan pembelajaran anak autis.	Latar belakang penggunaan Wayground
2	Mei 2025	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan media digital bagi siswa berkebutuhan khusus?	Sekolah sangat mendukung penggunaan media digital dan memberikan kebebasan kepada guru untuk memanfaatkan media yang tersedia.	Dukungan kebijakan sekolah

3	Mei 2025	Apakah sekolah memberikan pelatihan khusus kepada guru terkait penggunaan Wayground?	Guru biasanya mengikuti pelatihan atau belajar secara mandiri melalui kelompok guru.	Pengembangan kompetensi guru
4	Mei 2025	Bagaimana sekolah memantau dan mengevaluasi penerapan Wayground dalam pembelajaran?	Kepala sekolah melakukan supervisi langsung ke kelas dan memantau kendala yang dihadapi guru.	Supervisi pembelajaran
5	Mei 2025	Apakah terdapat pedoman atau arahan khusus terkait integrasi pembelajaran digital dan multisensori?	Ada, karena pembelajaran media digital sudah tertuang dalam RPP dan diterapkan di kelas autis.	Pedoman pembelajaran digital
6	Mei 2025	Kendala apa yang dihadapi sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa autis?	Perkembangan teknologi yang cepat menuntut guru untuk terus menyesuaikan dan meningkatkan kemampuan teknologi.	Kendala penguasaan teknologi
7	Mei 2025	Apa harapan sekolah terhadap pengembangan pembelajaran multisensori	Diharapkan penggunaan Wayground dapat membuat siswa lebih fokus, semangat belajar, dan	Harapan pengembangan Wayground

		berbasis Wayground di masa depan?	termotivasi datang ke sekolah.	
--	--	-----------------------------------	--------------------------------	--

Identitas Wawancara

4. Kode Informan : i4 (informan 4)
 Nama (Inisial) : Ibu Fadhil (IF)
 Usia : 46 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Orang tua/wali murid

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	4 Maret 2026, 10.00 WIB	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai penggunaan Wayground dalam pembelajaran anak?	Kami mendampingi anak ketika belajar di rumah, membantu jika anak mengalami kesulitan menggunakan perangkat, dan memberikan motivasi agar anak tetap semangat belajar.	Dukungan orang tua terhadap pembelajaran
2	4 Maret 2026, 10.30 WIB	Apakah terdapat perubahan minat belajar anak setelah menggunakan Wayground?	Setelah menggunakan Wayground, anak terlihat lebih senang belajar dan lebih fokus dibandingkan sebelumnya.	Peningkatan minat dan fokus belajar
3	4 Maret 2026	Bagaimana bentuk dukungan yang diberikan di rumah?	Kami mendampingi anak ketika belajar di rumah dan membantu penggunaan perangkat	Pendampingan belajar di rumah

			apabila anak mengalami kesulitan.	
4	4 Maret 2026	Apa kendala yang dialami anak saat menggunakan Wayground?	Anak terkadang masih membutuhkan bantuan dalam menggunakan perangkat dan memahami instruksi pembelajaran.	Kendala penggunaan perangkat
5	4 Maret 2026	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan Wayground di masa mendatang?	Kami berharap penggunaan Wayground dapat terus membantu anak lebih fokus, semangat belajar, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.	Harapan terhadap keberlanjutan Wayground

Identitas Wawancara

5. Kode Informan : i5 (informan 5)
 Nama (Inisial) : Rizki Fadhila Yusuf Antoni (RF)
 Usia : 11 TH
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Keterangan : Siwa

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	Maret 2026	Apakah kamu senang belajar menggunakan Wayground?	Senang, karena belajar menggunakan HP dan ada gambar yang menarik.	Perasaan senang menggunakan Wayground

2	Maret 2026	Bagaimana pendapatmu tentang tampilan gambar dan suara pada Wayground?	Gambarnya menarik dan membantu saya memahami pelajaran.	Ketertarikan terhadap visual dan audio
3	Maret 2026	Apakah kamu lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Wayground?	Ya, karena ada gambar dan pilihan jawaban yang mudah dipahami.	Kemudahan memahami materi
4	Maret 2026	Apakah kamu senang menjawab soal menggunakan Wayground?	Senang, karena bisa langsung memilih jawaban di layar.	Ketertarikan terhadap aktivitas interaktif
5	Maret 2026	Apakah kamu lebih suka belajar menggunakan Wayground atau cara biasa?	Lebih suka menggunakan Wayground karena lebih menarik dan tidak membosankan.	Preferensi terhadap Wayground
6	Maret 2026	Apakah kamu lebih fokus saat belajar menggunakan Wayground?	Ya, saya lebih fokus karena ada gambar dan suara.	Peningkatan konsentrasi
7	Maret 2026	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar menggunakan Wayground?	Ya, saya lebih semangat belajar menggunakan Wayground.	Peningkatan motivasi belajar
8	Maret 2026	Apakah kamu membutuhkan	Kadang-kadang masih perlu bantuan	Kebutuhan pendampingan

		bantuan guru saat menggunakan Wayground?	guru untuk memahami instruksi.	
9	Maret 2026	Bagaimana perasaanmu ketika mendapat nilai atau penghargaan dari Wayground?	Saya senang dan ingin mencoba lagi.	Pengaruh reward terhadap motivasi
10	Maret 2026	Apakah kamu ingin menggunakan Wayground lagi pada pembelajaran berikutnya?	Ya, karena belajar menjadi lebih menyenangkan.	Keinginan menggunakan Wayground secara berkelanjutan

Identitas Wawancara

5. Kode Informan : i5 (informan 5)

Nama (Inisial) : Rizki Fadhila Yusuf Antoni (RF)

Usia : 11 TH

Jenis Kelamin : Laki-laki

No	Waktu	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)	Ide Pokok
1	Maret 2026	Apakah kamu senang belajar menggunakan Wayground?	Senang, karena belajar menggunakan HP dan ada gambar yang menarik.	Perasaan senang menggunakan Wayground
2	Maret 2026	Bagaimana pendapatmu tentang tampilan gambar	Gambarnya menarik dan membantu saya memahami pelajaran.	Ketertarikan terhadap visual dan audio

		dan suara pada Wayground?		
3	Maret 2026	Apakah kamu lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Wayground?	Ya, karena ada gambar dan pilihan jawaban yang mudah dipahami.	Kemudahan memahami materi
4	Maret 2026	Apakah kamu senang menjawab soal menggunakan Wayground?	Senang, karena bisa langsung memilih jawaban di layar.	Ketertarikan terhadap aktivitas interaktif
5	Maret 2026	Apakah kamu lebih suka belajar menggunakan Wayground atau cara biasa?	Lebih suka menggunakan Wayground karena lebih menarik dan tidak membosankan.	Preferensi terhadap Wayground
6	Maret 2026	Apakah kamu lebih fokus saat belajar menggunakan Wayground?	Ya, saya lebih fokus karena ada gambar dan suara.	Peningkatan konsentrasi
7	Maret 2026	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar menggunakan Wayground?	Ya, saya lebih semangat belajar menggunakan Wayground.	Peningkatan motivasi belajar
8	Maret 2026	Apakah kamu membutuhkan bantuan guru saat menggunakan Wayground?	Kadang-kadang masih perlu bantuan guru untuk memahami instruksi.	Kebutuhan pendampingan

9	Maret 2026	Bagaimana perasaanmu ketika mendapat nilai atau penghargaan dari Wayground?	Saya senang dan ingin mencoba lagi.	Pengaruh reward terhadap motivasi
10	Maret 2026	Apakah kamu ingin menggunakan Wayground lagi pada pembelajaran berikutnya?	Ya, karena belajar menjadi lebih menyenangkan.	Keinginan menggunakan Wayground secara berkelanjutan

C. Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan
1	RPP	Rencana pembelajaran
2	Modul / materi	Materi yang digunakan
3	Hasil kuis Wayground	Nilai atau hasil siswa
4	Foto kegiatan	Bukti pelaksanaan
5	Video pembelajaran	Dokumentasi proses
6	Data siswa	Profil siswa autis
7	Catatan guru	Evaluasi pembelajaran

Tabel

Koding Data Wawancara

No	Sumber Data	Kutipan Wawancara	Kode (Label)	Kategori	Tema
1	Guru	Melihat kebutuhan dan kemampuan siswa	Diferensiasi pembelajaran	Implementasi	Implementasi Wayground
2	Guru	Tidak disesuaikan dengan tingkat kelas	Pembelajaran individual	Implementasi	Implementasi Wayground
3	Guru	Guru mendampingi siswa saat penggunaan	Pendampingan guru	Implementasi	Implementasi Wayground

4	Guru	Siswa dapat menggunakan secara mandiri	Kemandirian siswa	Implementasi	Implementasi Wayground
5	Guru	Wayground masuk dalam RPP (evaluasi)	Integrasi dalam perencanaan	Implementasi	Implementasi Wayground
6	Guru	Mudah digunakan oleh guru	Kemudahan penggunaan	Implementasi	Implementasi Wayground
7	Guru	Terdapat suara dan gambar	Fitur multisensori	Multisensori	Multisensori
8	Guru	Menyesuaikan soal dengan kemampuan siswa	Adaptasi pembelajaran	Implementasi	Implementasi Wayground
9	Guru	Menggunakan kuis pilihan ganda	Strategi evaluasi	Implementasi	Implementasi Wayground
10	Guru	Siswa menunjuk gambar di infocus	Stimulus visual	Multisensori	Multisensori
11	Guru	Belum dipraktikkan secara nyata	Keterbatasan kinestetik	Multisensori	Multisensori
12	Guru	Digunakan dalam pembelajaran dan evaluasi	Fungsi ganda media	Implementasi	Implementasi Wayground
13	Guru	Siswa sangat antusias dan senang	Respons positif siswa	Respons siswa	Respons siswa
14	Guru	Siswa lebih fokus	Peningkatan perhatian	Respons siswa	Respons siswa
15	Guru	Reward meningkatkan kepercayaan diri	Motivasi belajar	Respons siswa	Respons siswa
16	Guru	Kelas lebih aktif	Keterlibatan siswa	Respons siswa	Respons siswa
17	Guru	Masih menggunakan HP guru	Keterbatasan sarana	Kendala	Kendala
18	Guru	Smart TV belum	Pemanfaatan fasilitas terbatas	Kendala	Kendala

		digunakan optimal			
19	Guru	Siswa sensitif terhadap suara	Hambatan sensorik	Kendala	Kendala
20	Guru	Kelas berjumlah 24 siswa	Kepadatan kelas	Kendala	Kendala
21	Guru	Guru mencoba berbagai metode	Adaptasi strategi	Kendala	Kendala
22	Guru	Nilai terlihat di aplikasi	Evaluasi digital	Evaluasi	Implementasi Wayground
23	Guru	Dilihat juga proses siswa	Penilaian proses	Evaluasi	Implementasi Wayground
24	Guru	Sangat efektif digunakan	Efektivitas media	Efektivitas	Efektivitas
25	Guru	Direkomendasikan untuk digunakan	Keberlanjutan penggunaan	Efektivitas	Efektivitas
26	Kepala Sekolah	Mempermudah memahami materi	Manfaat media	Dukungan	Efektivitas
27	Kepala Sekolah	Sekolah mendukung teknologi	Dukungan institusi	Dukungan	Efektivitas
28	Kepala Sekolah	Guru belajar mandiri	Kemandirian guru	Dukungan	Efektivitas
29	Kepala Sekolah	Supervisi langsung dilakukan	Monitoring pembelajaran	Dukungan	Efektivitas
30	Kepala Sekolah	Teknologi terus berkembang	Tantangan teknologi	Kendala	Kendala
31	Kepala Sekolah	Harapan siswa lebih fokus	Harapan peningkatan belajar	Efektivitas	Efektivitas

Tabel di atas menunjukkan hasil koding data wawancara yang dilakukan melalui proses reduksi data dengan mengelompokkan kutipan ke dalam kode, kategori, dan tema penelitian.

Blanko Observasi Penelitian

Judul Penelitian:

Manajemen Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran

Multisensori bagi Siswa Autis di SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Hari/Tanggal : 26 Februari 2026

Waktu : 08.00–09.30 WIB

Tempat : Kelas Autis SLB Negeri 01 Rejang Lebong

Observer : Betty Margrety

Kegiatan yang Diamati : Pembelajaran menggunakan aplikasi Wayground pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Catatan Observer
A. Perencanaan (Planning)					
1	Perencanaan	Tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum kegiatan dimulai.	Ya	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami siswa autis.
2		Perencanaan materi	Materi sesuai karakteristik siswa autis.	Ya	Materi berupa pengenalan gambar dan

					kosakata sederhana sesuai kemampuan siswa.
3		Persiapan media	Guru menyiapkan Wayground sebelum pembelajaran dimulai.	Ya	Guru telah menyiapkan akun, materi, dan soal pada Wayground sebelum siswa memasuki kelas.
4		Persiapan perangkat	Laptop, telepon pintar, dan jaringan internet tersedia.	Ya	Laptop guru, telepon pintar siswa, dan jaringan internet berfungsi dengan baik.
5		Pembelajaran multisensori	Guru menyiapkan unsur visual, auditori, dan kinestetik.	Ya	Wayground memuat gambar, suara, dan aktivitas memilih jawaban

					secara langsung.
B. Pengorganisasian (Organizing)					
6	Pengorganisasian	Pembagian tugas	Guru kelas dan guru pendamping menjalankan tugas sesuai perannya.	Ya	Guru kelas mengajar, sedangkan guru pendamping membantu siswa yang mengalami kesulitan.
7		Koordinasi	Terjadi koordinasi antara guru kelas dan guru pendamping .	Ya	Guru kelas dan guru pendamping berdiskusi sebelum dan selama pembelajaran berlangsung.
8		Pengelolaan sarana	Sarana dimanfaatkan secara efektif	Ya	Seluruh perangkat pembelajaran digunakan sesuai kebutuhan.

9		Pengelolaan kelas	Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif.	Ya	Guru mengatur posisi duduk siswa dan memberikan perhatian secara individual.
C. Pelaksanaan (Actuating)					
10	Pelaksanaan	Penggunaan Wayground	Guru menggunakan Wayground dalam pembelajaran.	Ya	Pembelajaran berlangsung menggunakan Wayground dari awal hingga akhir kegiatan.
11		Pemanfaatan fitur	Guru menggunakan gambar, audio, kuis, dan permainan.	Ya	Guru memanfaatkan gambar berwarna, audio, dan kuis interaktif.
12		Pembelajaran multisensori	Guru mengintegrasikan unsur visual, auditori,	Ya	Guru mengombinasikan tampilan tampilan visual,

			dan kinestetik.		suara, dan aktivitas memilih jawaban sehingga siswa belajar melalui lebih dari satu indera.
13		Pendampingan	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan.	Ya	Guru pendamping membantu siswa mengoperasikan perangkat dan memahami instruksi.
14		Keaktifan siswa	Siswa aktif mengikuti pembelajaran .	Ya	Sebagian besar siswa mengikuti instruksi dan berusaha menjawab soal yang diberikan.
15		Perhatian siswa	Siswa fokus selama	Ya	Siswa lebih fokus ketika

			pembelajaran berlangsung.		materi ditampilkan dalam bentuk gambar dan permainan.
16		Motivasi belajar	Siswa menunjukkan antusiasme mengikuti pembelajaran	Ya	Siswa tampak senang ketika memperoleh skor dan pujian dari guru.
17		Interaksi	Terjadi interaksi antara guru dan siswa.	Ya	Guru aktif memberikan pertanyaan dan penguatan, sedangkan siswa merespons dengan baik.
D. Evaluasi (Controlling)					

18	Evaluasi	Penilaian	Guru melakukan penilaian hasil belajar melalui Wayground.	Ya	Guru melihat hasil kuis dan skor siswa melalui dashboard Wayground.
19		Umpan balik	Guru memberikan umpan balik kepada siswa.	Ya	Guru memberikan pujian kepada siswa yang berhasil dan membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan.
20		Refleksi	Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran .	Ya	Guru mengevaluasi materi dan tingkat kesulitan soal setelah pembelajaran selesai.
21		Tindak lanjut	Guru merencanakan perbaikan pembelajaran berikutnya.	Ya	Guru menyesuaikan materi dan soal berdasarkan

					hasil belajar masing-masing siswa.
--	--	--	--	--	------------------------------------

Catatan Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran menggunakan Wayground berlangsung dengan tertib dan sesuai dengan rencana yang telah disusun guru. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, membuka aplikasi Wayground, dan memastikan materi serta soal dapat diakses oleh siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa autis.

Selama proses pembelajaran, guru memanfaatkan fitur-fitur Wayground seperti gambar, audio, dan kuis interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Guru juga menerapkan pendekatan multisensori dengan mengombinasikan media visual, auditori, dan aktivitas memilih jawaban secara langsung. Guru pendamping berperan aktif membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat maupun memahami instruksi pembelajaran.

Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang baik, mengikuti instruksi guru, dan terlihat antusias ketika mengerjakan kuis. Setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi melalui hasil kuis pada Wayground, memberikan umpan balik kepada siswa, serta merencanakan tindak lanjut berdasarkan perkembangan belajar masing-masing siswa.

Kesimpulan Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Wayground sebagai media pembelajaran multisensori di SLB Negeri 01 Rejang Lebong telah dilaksanakan melalui fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan Wayground sebagai media yang mendukung pembelajaran multisensori. Penggunaan gambar, suara, kuis interaktif, serta pendampingan guru



MODUL AJAR

PROGSUS

DENGAN AUTISME



"BENDA-BENDA DI PASAR"

TAHUN AJARAN 2025/2026



OLEH: WAHYUNI AMILYA, S.PD., GR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN MENDALAM

Satuan Pendidikan	: SLBN 1 Rejang Lebong
Kelas	: I,II,IV,V
Kekhususan/Ketunaan	: Autis
Mata Pelajaran	: Progsus dengan Autisme
Elemen	: Komunikasi
Alokasi waktu	: 2 x 30 menit (2 JP)

IDENTIFIKASI

- A. Kondisi Peserta Didik : Beberapa murid sudah mengenal gambar benda sederhana dengan cara menunjuk, mengucapkan, dan menulis nama benda.
- B. Materi Pelajaran : Nama benda yang ada di Pasar
- C. Dimensi Profil Lulusan :
✓ Mandiri
✓ Penalaran Kritis
✓ Kolaborasi

DESAIN PEMBELAJARAN

- A. Capaian Pembelajaran : Murid mampu memahami kata dan simbol berbahasa Indonesia yang digunakan di rumah (anggota keluarga, **kata benda**, nama ruangan, dan sebagainya).
- B. Lintas Disiplin Ilmu : Bahasa Indonesia, IPAS
- C. Tujuan Pembelajaran : 1. Melalui gambar, murid dapat mengenal nama benda yang ada di pasar dengan cara menunjuk atau mengucapkannya dengan benar.
2. Melalui Wayground, murid dapat mencocokkan gambar dan tulisan nama benda yang ada di pasar dengan benar.
3. Melalui wayground, murid dapat

- mengelompokkan benda ke dalam kelompok buah, sayur, pangan, dan pakaian dengan benar.
- D. Praktik Pembelajaran : Menggunakan model pembelajaran
Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi
- E. Kemitraan Pembelajaran : -
- F. Lingkungan Pembelajaran : Ruang Kelas
- G. Pemanfaatan Digital : PPT Canva

https://www.canva.com/design/DAHCSfYNQEQ/nOMXHjYvtp4baIcEo8WsgA/view?utm_content=DAHCSfYNQEQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=unique_links&utm_id=h586b806c47
 Wayground Level 2
<https://wayground.com/join?gc=31328078> Wayground
 Level 3
<https://wayground.com/join?gc=05873486>

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintaks Model PjBL	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembukaan		1. Guru menyapa dan mengkondisikan suasana kelas agar nyaman. 2. Murid dan guru berdo'a bersama-sama. 3. Guru melakukan apersepsi. Dengan menampilkan gambar benda. "Anak-anak lihat, ini gambar apa?" "Siapa yang pernah ke pasar?" (Prinsip: Berkesadaran, Bermakna) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit

Inti	Tahap 1: Pertanyaan mendasar	(Pengalaman: Memahami) 1. Murid mengamati gambar pasar 2. Guru dan murid melakukan tanya jawab tentang benda yang ada di pasar 3. Beberapa murid diminta menunjuk atau mengucapkan nama benda yang ada di pasar	35 menit
	Tahap 2: Mendesain Perencanaan Produk	(Pengalaman: Mengaplikasi) 4. Murid dibagi menjadi dua kelompok untuk mengerjakan tugas proyek	

		(Prinsip: Berkesadaran) 5. Guru dan murid menyepakati proyek “Membuat Pasar Mini di Kelas” 6. Guru mengenalkan kelompok benda yang ada di pasar (buah, sayur, pangan, dan pakaian) 7. Murid menyimak penjelasan guru	
	Tahap 3: Menyusun Jadwal Pembuatan.	8. Guru memberikan aturan mengerjakan proyek sesuai level kemampuan individu: (<i>pendekatan diferensiasi</i>) Level 1: menunjuk atau mengucapkan Level 2: Mencocokkan gambar dan tulisan Level 3: Mengelompokkan sesuai kategori kelompok 9. Guru membagikan alat dan bahan kepada murid 10. Murid bersama anggota kelompoknya mengerjakan tugas	
	Tahap 4: Memonitoring Keaktifan Perkembangan Proyek.	11. Guru memonitoring setiap kelompok menyelesaikan tugas	
	Tahap 5: Menguji hasil dan evaluasi pengalaman belajar.	12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas. (<i>Prinsip: Bermakna</i>) 13. Guru memberikan penguatan terkait hasil presentasi yang telah dilakukan.	
Penutup		1. Guru membimbing <i>Ice breaking</i> menyanyikan lagu aram sam-sam (<i>Prinsip: Menggembirakan</i>)	15 menit

		2. Guru memberikan soal evaluasi pembelajaran (LKPD/ Wayground) sesuai dengan tingkat kemampuan anak. (Prinsip: Bermakna dan menggembirakan) (Pengalaman: Merefleksi) 3. Guru membimbing murid menjawab pertanyaan sederhana tentang materi yang telah dipelajari. 4. Murid dan guru Menyimpulkan materi pelajaran. (Prinsip: Berkesadaran, Bermakna) 5. Murid dan guru berdoa bersama.	
--	--	---	--

J. Asesmen : Formatif (Terlampir)

Rubrik Penilaian Dimensi Lulusan

- a. Prosedur : Selama Proses Pembelajaran
 b. Teknik Penilaian : Non tes
 c. Bentuk : Observasi
 d. Instrumen Penilaian : Rubrik

LEMBAR PENILAIAN

Berilah tanda (✓) pada nomor deskriptor yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan.

N o	Nama	Ma ndi ri				Berpi kir Kritis					Kolab orasi			
		BT	M T	M B	S M	BT	M T	M B	SM	BT	M T	M B	S M	
1	Raka	✓				✓				✓				
2	Fadil			✓			✓				✓			
3	Raffa	✓				✓				✓				
4	Afdal	✓				✓				✓				
5	Fariz		✓				✓				✓			
6	Abiyu			✓			✓				✓			
7	Lutfi	✓				✓				✓				
8	Putra	✓				✓				✓				
9	Shifa			✓			✓				✓			
10	Gibral	✓				✓				✓				
11	Gilang	✓				✓				✓				
12	Bila		✓				✓				✓			

Keterangan :

Penilaian			
Belum Terlihat (BT) 1	Mulai Terlihat (MT) 2	Mulai Berkembang (MB) 3	Sudah Berkembang (SM) 4
Jika tidak ada Deskriptor yang ditunjukkan.	Jika satu salah deskriptor yang ditunjukkan	Jika dua deskriptor yang ditunjukkan	Jika semua deskriptor yang ditunjukkan.

Deskriptor :

Aspek			
Keimanan dan Ketakwaan Kepada Tuhan YME	Mandiri	Berpikir Kritis	Kolaborasi
1. Berdoa dengan khusuk 2. Memberi salam ketika ingin presentasi 3. Menjawab salam dengan baik 4. Mengucap Bismillah dan Alhamdulillah ketika memulai dan mengakhiri kegiatan.	1. Mampu memulai tugas sendiri 2. Mampu menyelesaikan tugas sampai tuntas 3. Mampu mengontrol perilaku saat mengerjakan tugas 4. Mampu meminta bantuan secara tepat jika mengalami kesulitan	1. Tanggap menjawab dengan lisan atau non lisan saat guru/teman bertanya 2. Dapat mencocokkan lambing sila dengan isi sila 3. Dapat menghubungkan jumlah Sbulu Garuda Pancasila dengan tanggal kemerdekaan Indonesia	1. Bersedia membantu teman 2. Aktif Dalam kelompok 3. Menghargai teman (tidak marah, sabar)

Penskoran:

Skor maksimal = 12

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

B. RUBRIK ASESMEN FORMATIF BERBASIS INDIVIDUAL

Tujuan : Menilai kemandirian dan kemampuan murid dalam mengenal, mencocokkan, dan mengelompokkan nama benda di pasar melalui LKPD dan Wayground.

1. LKPD

Deskriptor:

- 1) Menunjuk gambar benda di pasar dengan benar
- 2) Menyebutkan nama benda di pasar dengan benar
- 3) Menebalkan atau menulis dengan benar
- 4) Mewarnai gambar benda dengan rapih
- 5) Mengerjakan tugas dengan selesai

2. Kuis berbasis Wayground

Deskriptor:

Mencocokkan gambar dan nama benda dengan mandiri

- 6) Mengelompokkan benda ke dalam kategori **buah, sayur, pangan, dan pakaian mandiri**
- 7) Mengerjakan tugas dengan selesai.

C. BAHAN AJAR



Slide 1

Apa Itu Pasar?

Pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan kegiatan jual beli.

Di pasar, kita dapat menemukan berbagai macam benda dalam kehidupan sehari-hari, seperti makanan, minuman, buah, sayur, dan pakaian.



Slide 2

BENDA YANG DITEMUI DI PASAR



Slide 3

BENDA YANG DITEMUI DI PASAR



Slide 4



Slide 5



Slide 6

Apa Itu Sayur?

Sayur adalah bagian tanaman yang dimakan, biasanya harus dimasak terlebih dahulu.

Contoh:



Slide 7

Apa Itu Pangan?

Bahan pangan adalah bahan makanan pokok yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan energi tubuh.

Contoh:



Slide 8



Slide 9

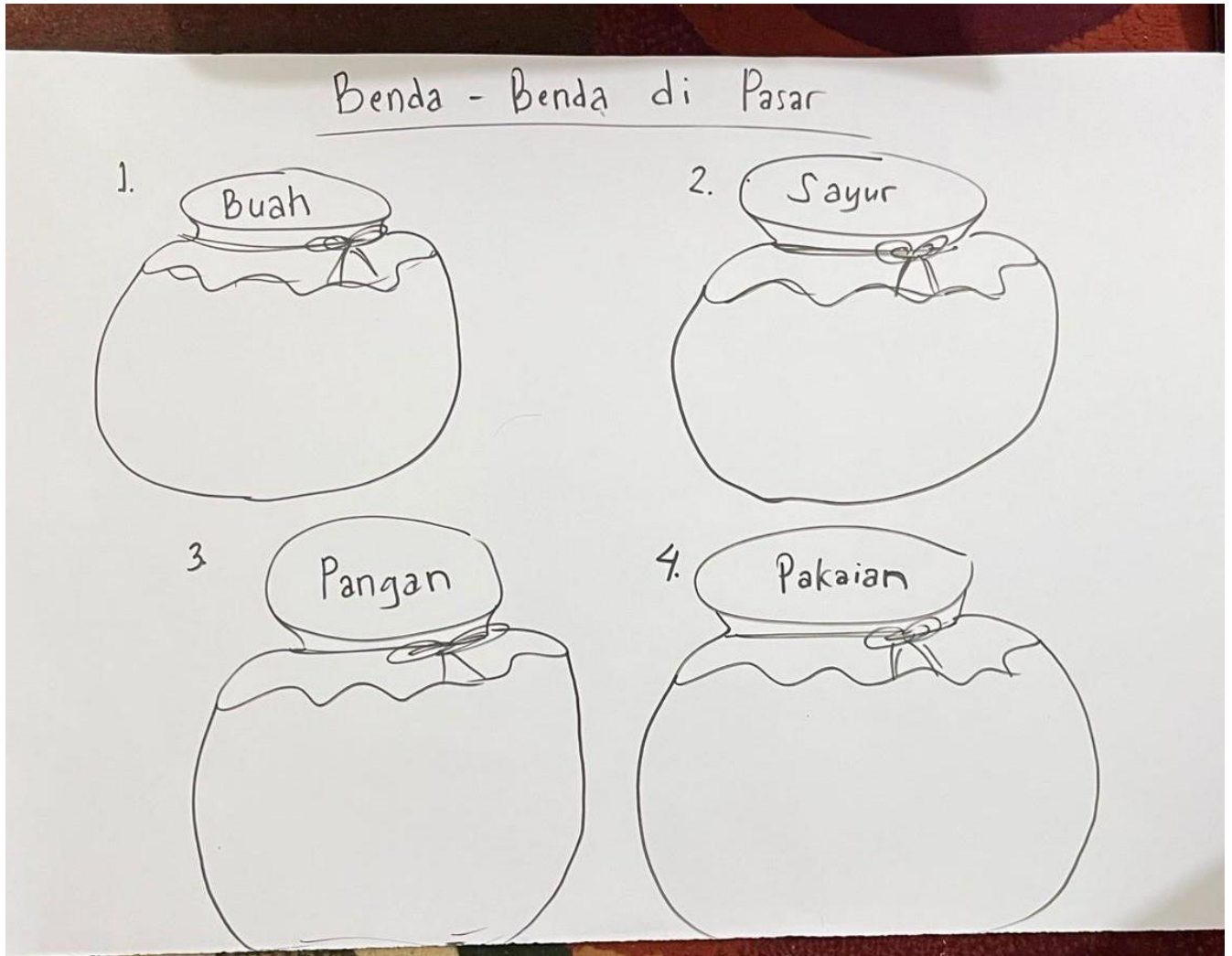


Slide 10

D. LKPD

Kelompok:

Tujuan untuk mengukur kolaborasi murid dalam mengerjakan proyek.



Individu:

Tujuan untuk mengukur kemandirian murid dalam mengerjakan tugas.

Nama:

Tanggal:

BENDA-BENDA DI PASAR

Perhatikan gambar lalu tulislah nama benda dengan benar

Apel

Kaos Kaki

Wortel

Sawi

Pisang

Telur

Tomat

Beras

Celana

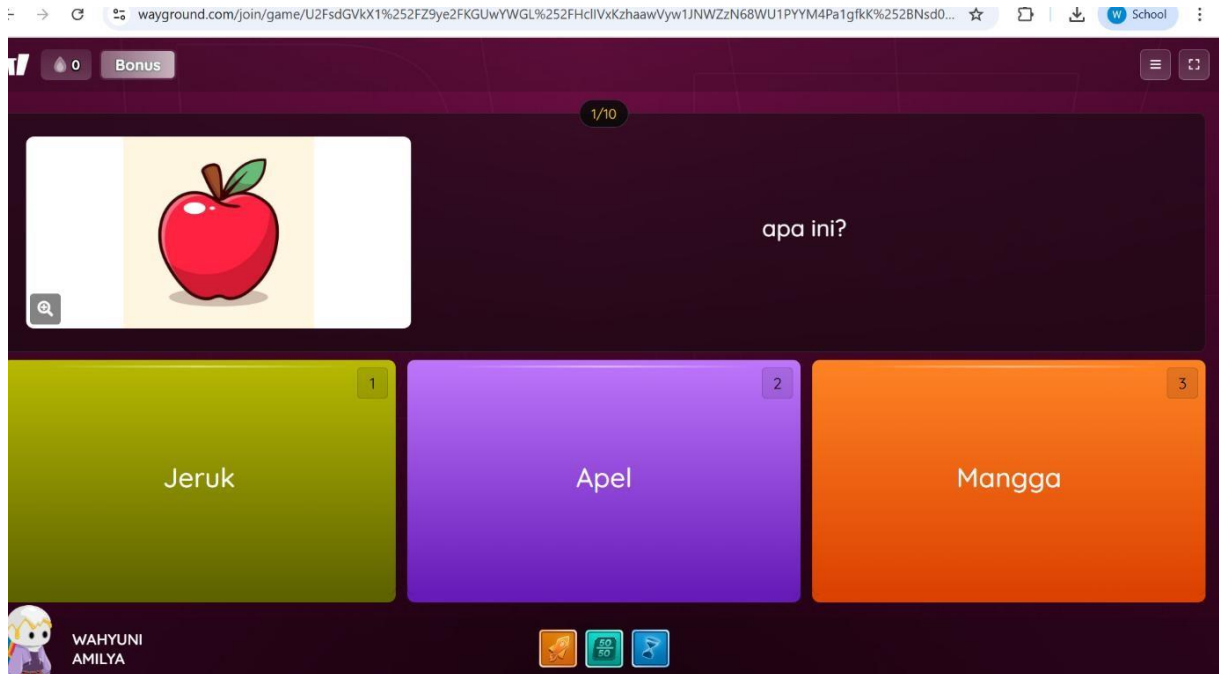
Baju

Beras

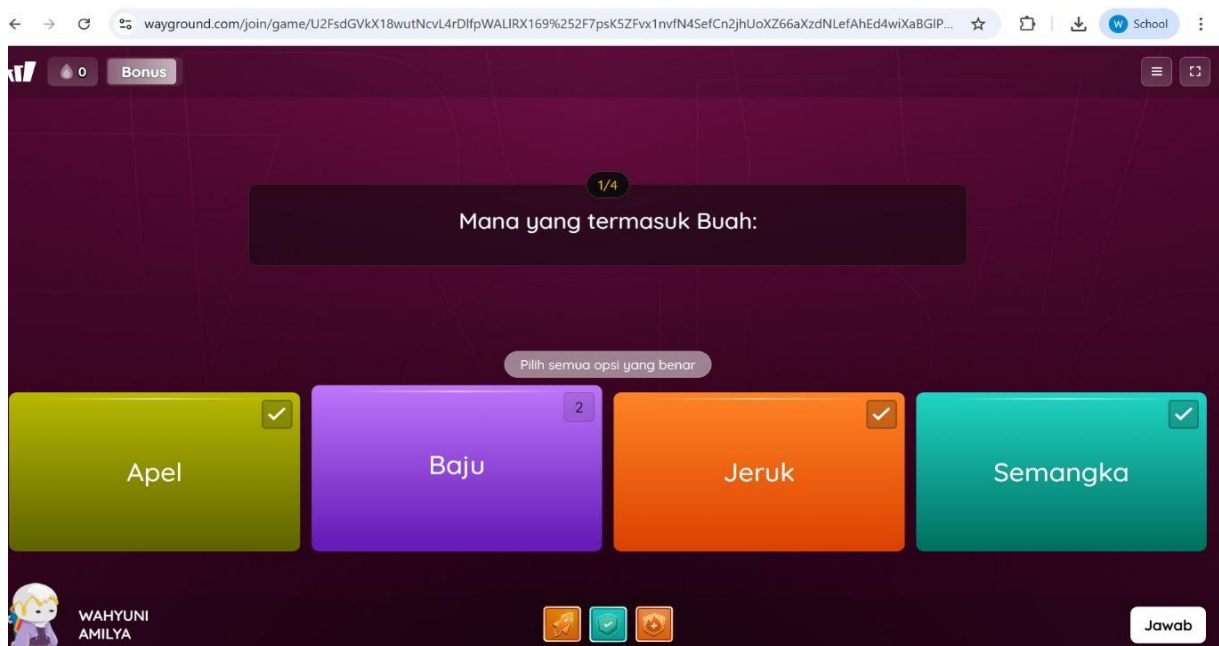
Kiwi



E. WAYGROUND



Wayground Level 2:



Wayground Level 3:

SURAT KETERANGAN TELAH DIWAWANCARAI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wahyuni Amilya, SP.d.,Gr
Pendidikan terakhir : S1 PLB UNP
Jabatan/Bid.Studi : Guru Kelas Autis
Pekerjaan : P3K
Alamat : Gg. Angso Duo, Desa Teldan, Kecamatan Curup
Selatan, Kabupaten Rejang Lebong.

Benar telah diwawancarai oleh:

Nama Lengkap : Betty Margrety
Alamat : Jl. H.Juanda Kelurahan Air Bang, Kecamatan
Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong.

Dalam rangka penelitian untuk penulisan Tesis yang berjudul: Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Autis di SLBNegeri 01 Rejang Lebong.

Dalam wawancara ini, saya bersedia:

- 1.Dituliskan dengan lengkap nama saya/menggunakan inisialisasi nama/menggunakan nama samaran/menggunakan inisial samaran.
2. Wawancara direkam/tidak direkam
3. Difoto dengan jelas/dikaburkan

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dalam kepentingan penelitian dan penulisan Tesis.

Informan,

Wahyuni Amilya, SP.d.,Gr

SURAT KETERANGAN TELAH DIWAWANCARAI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Andri Setyowati, S.Pd, Gr
Pendidikan terakhir : S1 PLB
Jabatan/Bid.Studi : Waka Kurikulum/Guru Kelas 1 Tunarungu
Pekerjaan : PNS

Benar telah diwawancarai oleh:

Nama Lengkap : Betty Margrety
Alamat : Jl. H.Juanda Kelurahan Air Bang,
Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten
Kabupaten Rejang Lebong.

Dalam rangka penelitian untuk penulisan Tesis yang berjudul: Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Autis di SLBNegeri 01 Rejang Lebong.

Dalam wawancara ini, saya bersedia:

- 1.Dituliskan dengan lengkap nama saya/menggunakan inisialisasi nama/menggunakan nama samaran/menggunakan inisial samaran.
2. Wawancara direkam/tidak direkam
3. Difoto dengan jelas/dikaburkan

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dalam kepentingan penelitian dan penulisan Tesis.

Informan,

Andri Setyowati, S.Pd, Gr

SURAT KETERANGAN TELAH DIWAWANCARAI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Refni Ramadani, SP.d.,Gr
Pendidikan terakhir : S1 PLB UNP
Jabatan/Bid.Studi : Guru Kelas Autis
Pekerjaan : Non PNS
Alamat : Jl. Raya Desa Taba Mulan, Kec, Kabupaten
Kepahyang

Benar telah diwawancarai oleh:

Nama Lengkap : Betty Margrety
Alamat : Jl. H.Juanda Kelurahan Air Bang,
Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten
Kabupaten Rejang Lebong.

Dalam rangka penelitian untuk penulisan Tesis yang berjudul: Implementasi Wayground sebagai Media Pembelajaran Multisensori bagi Siswa Autis di SLBNegeri 01 Rejang Lebong.

Dalam wawancara ini, saya bersedia:

1. Dituliskan dengan lengkap nama saya/menggunakan inisial nama/menggunakan nama samaran/menggunakan inisial samaran.
2. Wawancara direkam/tidak direkam
3. Difoto dengan jelas/dikaburkan

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dalam kepentingan penelitian dan penulisan Tesis.

Informan,

Refni Ramadani, SP.d.,Gr

BLANKO OBSERVASI PENELITIAN

Identitas Observasi

- **Nama Peneliti** : Betty Margrety
- **Lokasi Penelitian** : SLB Negeri 01 Rejang Lebong
- **Kelas/Jenjang** : SDLB (Kelas Autis)
- **Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia
- **Guru Pengampu** : Wahyuni Amilya, S.Pd
- **Tanggal Observasi** : Februari 2026
- **Waktu Observasi** : Pukul 09.00 WIB

A. Observasi Implementasi Wayground

No	Indikator	Sub-Indikator	Ya	Tidak	Catatan Observasi
1	Perencanaan	Wayground tercantum dalam RPP	☒	☐	Digunakan sebagai asesmen formatif
		Tujuan pembelajaran didukung Wayground	☒	☐	Fokus pada kosakata dan pengenalan objek
		Materi sesuai kemampuan siswa autis	☒	☐	Disesuaikan tingkat pemahaman siswa
		Perencanaan aktivitas multisensori	☒	☐	Visual dominan, kinestetik terbatas
		Pengaturan waktu dan alur	☒	☐	Durasi fleksibel ±30 menit
2	Pelaksanaan	Guru mampu mengoperasikan Wayground	☒	☐	Guru menggunakan HP pribadi
		Pemanfaatan fitur sesuai tujuan	☒	☐	Kuis interaktif dan gambar
		Keterpaduan dengan metode	☒	☐	Dikombinasikan dengan penjelasan langsung
		Peran guru membimbing siswa	☒	☐	Guru mendampingi klik jawaban
		Pengelolaan kelas	☒	☐	Cukup terkendali meski siswa banyak

3	Evaluasi	Pemanfaatan hasil kuis	☒	☐	Digunakan untuk melihat perkembangan
		Pemberian umpan balik	☒	☐	Guru memberi reward dan motivasi

B. Observasi Media Pembelajaran Multisensori

No	Indikator	Sub-Indikator	Ya	Tidak	Catatan Observasi
1	Visual	Gambar/warna jelas	☒	☐	Gambar menarik meningkatkan fokus
2	Auditori	Audio digunakan	☒	☐	Ada mode suara, tapi terbatas
3	Kinestetik	Aktivitas motorik	☒	☐	Menunjuk dan klik layar
4	Integrasi	Visual-audio-kinestetik	☒	☐	Belum sepenuhnya terpadu
5	Kesesuaian	Sesuai karakter siswa	☒	☐	Sesuai siswa autis ringan

C. Observasi Respons dan Keterlibatan Siswa Autis

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Catatan Observasi
1	Fokus	Memperhatikan media	☒	☐	Siswa lebih fokus dibanding metode biasa
2	Partisipasi	Terlibat aktif	☒	☐	Siswa menjawab langsung
3	Emosi	Antusias/tenang	☒	☐	Siswa senang dan tidak bosan
4	Interaksi	Dengan guru/media	☒	☐	Interaksi meningkat
5	Kendala	Hambatan muncul	☒	☐	Terbatas perangkat dan sensitivitas suara

D. Catatan Lapangan (Deskriptif)

Pembelajaran berlangsung dengan penggunaan *Wayground* sebagai media utama dalam bentuk kuis interaktif. Guru menggunakan perangkat pribadi sehingga penggunaan dilakukan secara bergantian. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap tampilan visual. Guru aktif mendampingi siswa terutama dalam penggunaan perangkat. Aktivitas multisensori sudah terlihat namun belum optimal karena kurang integrasi dengan benda nyata.

E. Refleksi Singkat Peneliti

Penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa autis dalam pembelajaran. Media ini efektif sebagai alat evaluasi dan pembelajaran visual. Namun, keterbatasan fasilitas serta belum optimalnya integrasi kinestetik menjadi tantangan utama yang perlu dikembangkan.

Peneliti,

Betty Margrety